

Digitális kultúra

Bevezetés

A tantárgy célja felkelteni a közép-súlyos értelmi fogyatékos és látássérült tanulók érdeklődését a számítógépek és az irodatechnikai eszközök iránt, bemutatni az eszközök sokszínűségét, gyakorlati alkalmazhatóságát a tanulásban, a játékban és a szórakozásban. A számítógép részeinek, működésének megismerése, grafikával, szöveggel kapcsolatos feladatok értelmezése, megoldása közben ismerik meg a számítógép üzemeltetési rendjét, egészségügyi és balesetvédelmi szabályait, az informatikai eszközök tudatos, célnak megfelelő használatát.

A digitális eszközök működtetésének és adekvát használatának gyakorlására a pedagógusnak kell megteremteni a lehetőséget – építve arra, hogy a számítógép használata lehetőséget teremt az egyéni ütemű tanulásra, az utasítások pontos végrehajtására, különböző típusú játékprogramok használatának elsajátítására egyéni szintekhez mért nehézségi fokon.

A tantárgy különösen fontos szerepet játszik az *erkölcsi nevelésben* a digitális eszközök mértékletes és fegyelmezett használatára neveléssel, és az információs rendszerek használata során felmerülő etikai kérdések tudatosításával és szem előtt tartásával.

A *médiatudatosságra nevelésben* nagy szerepe van az internetes médiumok által nyújtott kapcsolattartási lehetőségek megismerésének és gyakorlásának; az internethasználat veszélyforrásai és veszélyei megismerésének; a valóság és a virtualitás megkülönböztetési képességének és az információk szűrése és rendszerezése tudatosításának.

Halmazottan sérült tanulóink számára kiemelt fontosságú bizonyos mértékű jártasság megszerzése a számítógép kezelésben, hiszen ezen eszközök megkönnyíthetik számukra az információ szerzést, a munkavégzést, s a szabadidő eltöltésében is szerepet játszik.

Célok:

- Alapvető számítógép használat kialakítása.
- Digitális segédeszközök használatának elsajátítása.

Feladatok:

- A számítógép megismerése.
- Irodai eszközök (fénymásoló, nyomtató, iratmegsemmisítő) megismerése.
- Egyes programok, szoftverek megismerése.

Módszertani alapelvek, specialitások az értelmileg akadályozott, látássérült tanulók esetében:

- Vak tanulóink számára tapintható jelzésekkel ellátott billentyűzetre, és képernyőolvasó alkalmazásra van szükség.
- Megfelelő pozicionálással helyes testtartás kialakítása, rögzítése.

Témakör	1. Számítógép-kezelés		Javasolt óraszám: 13 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	Szakszerű és biztonságos számítógép-használat.		
Fejlesztési feladatok		Fejlesztési ismeretek	
<ul style="list-style-type: none"> – A számítógép tartozékait megismerni. – A számítógépes környezetben való viselkedés szabályait ismerni. 		<ul style="list-style-type: none"> – Ismerkedés a számítógéppel. – Ismerkedés a monitorral, billentyűzettel, egérrel. – A számítógéppel való foglalkozások rendje, a legfontosabb biztonsági tudnivalók. 	
Fogalmak	Néhány, a számítógép működtetésével kapcsolatos fogalom (monitor, billentyűzet, a billentyűzeten található rövidítések, jelek, egér) és az alkalmazott programokhoz kapcsolódó fogalom (ikon, jel).		

Fejlesztési tevékenység	
Megfigyelés, gyakorlás az eszközökkel.	
Alkotómunka megfelelő szoftverekkel.	
A számítógép kezelése, a programokkal való tevékenység megadott lehetőségek szerint.	

Témakör	2. Irodatechnika		Javasolt óraszám: 4 óra
A témakör nevelési-fejlesztési céljai	A megismert eszközök szabályos használata.		
Fejlesztési feladatok		Fejlesztési ismeretek	
<ul style="list-style-type: none"> – Fénymásolatot készíteni segítséggel. – Nyomtatványt (meghívó, plakát stb.) készíteni segítséggel. – Papírok aprítása iratmegsemmisítővel. – A telefont adekváтан használni (amennyiben lehet, mobilkészüléket is). – A kulturált telefonálási szokásokat megismerni. 		<ul style="list-style-type: none"> – Fénymásoló. – Nyomtató. – Iratmegsemmisítő – Telefon működése és használata, a fax, az üzenetrögzítő működése és használata. 	
Fogalmak	Vonal, kicseng, foglalt jelzés, vonalas – mobil készülék, szolgáltató, percdíj, előfizetés, kártyás fizetés, kézibeszélő, telefonzsinór, fax, üzenetrögzítő (a készüléken lévő jelek, rövidítések fénymásolópapír, festék, nyomtatók, festékpátron/toner.		

Fejlesztési tevékenység	
A másoló használata, saját munkáról másolat készítése.	
A nyomtatóhasználat elsajátítása, saját munka kinyomtatása.	
Iratmegsemmisítő be-és kikapcsolása, használata.	
A szakszerű használat elsajátítása.	

Telefonálás.
Házi hívás, helyi hívás, mobilszám hívása közötti különbség.
Eltérő készülékek használata.
Telefonos szolgáltatások lekérése (pl. pontos idő, faxhang stb.).
A telefonálás anyagi vonzatának tudatosulása.

Témakör	3. Dokumentumkészítés	Javasolt óraszám: 5 óra
A témakör nevelési- fejlesztési céljai	Eligazodás a megismert programokban.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek	
<ul style="list-style-type: none"> – Változások előidézése számítógép használatával (írás – írott szöveg eltüntetése, ábrák színezése, színek változtatása, méret változtatása stb.). – Aktivitás a programok kezelésében. 	<ul style="list-style-type: none"> – Oktatási célú programok használata. – Készségfejlesztő, didaktikai célú szoftverek. – Felolvasószoftverek használata 	
Fogalmak	Betű, szám, szóköz, sorváltás.	

Fejlesztési tevékenység
A programoktól függően olvasás – írás vagy számolás.
Tanulás, gyakorlás (egyéni vagy választott társsal).
Felolvasó program használata

Témakör	4. Játékprogramok	Javasolt óraszám: 14 óra
A témakör nevelési- fejlesztési céljai	Az ismert programok önálló használata.	
Fejlesztési feladatok	Fejlesztési ismeretek	
Feladatot megérteni és a végrehajtást próbálgatni. A használt játékprogramot megnevezni és használatának módját (elindítás, bezárás, irányítás) elsajátítani.	<ul style="list-style-type: none"> – Memóriajáték. – Játék-, illetve tantárgyi alkalmazásokhoz kapcsolódó programok. – Zenélés tableten, érintőképernyőn. 	

Fogalmak	Valaminek a párja (összetartozik), képernyő, kép, színek (az aktuális programok használatához tartozó fogalmak). Érintőképernyő
-----------------	--

Fejlesztési tevékenység

Felolvasó program használata.

Gyakorlás tanári segítséggel.

Érintőképernyő használata, megfelelő erővel.

**Összegzett
tanulási
eredmények a 7.
és a 8. évfolyam
végén**

- A tanuló ismeri a számítógépes környezetben való viselkedés szabályait.
- Képes a számítógépet felnőtt jelenlétében szabályosan használni.
- Képes egyszerűbb gyakorlóprogramokkal a billentyűket (és az egeret) használni.
- Képes a tanult tevékenységeket egyre nagyobb biztonsággal és örömmel végezni.
- Képes kulturáltan telefonálást kezdeményezni és folytatni, tisztában van a telefonhasználat anyagi vonzatával.
- Képes a tanult eszközöket megfelelően működtetni, nyomtatványt, fénymásolatot készíteni (meghívó, plakát), iratokat megsemmisíteni.
- Képes a számítógéppel és programokkal kapcsolatos egyszerű szóbeli utasításokat megérteni, végrehajtani.
- Próbálkozik, segédkezik abban, hogy a képernyőn változásokat idézzen elő (betűnagyság, szín, forma megváltoztatása, rajz, kép készítése, tetszőleges változtatása).
- Képes különböző típusú játékprogramok használatát elsajátítani egyéni szintekhez mért nehézségi fokon.
- Képes az általa használt játékprogramot megnevezni.
- Képes elfogadni a játékprogram használatának időtartambeli korlátozását.