

**INFORMATIKA**  
**3-4. ÉVFOLYAM**

# Helyi tanterv

## Kerettantervi megfelelés

Ez a helyi tanterv az 51/2012. (XII.21.) EMMI rendelet:

1. melléklet 1.3.3 Informatika 1–4. alapján készült

## Célok és feladatok

A digitális írástudás a 21. század nélkülözhetetlen elvárása, amelynek megalapozását, a digitális kompetencia fejlesztését minél fiatalabb korban meg kell kezdeni. A minden iránt nyitott, tanulni vágyó, információt felkutató, megtaláló és alkalmazó tanulók számára olyan készségek-képességek kialakítására van szükség, amelyek ösztönözik a tudás mindenkori frissítésére, az élethosszig tartó tanulásra. El kell sajátítaniuk az információk szerzésének, feldolgozásának, tárolásának, továbbításának technikáit, meg kell ismerniük az információkezelés jogi és etikai szabályait. Aki gyermekkorától kezdve nem jut az informatikai alapismeretek birtokába, szinte behozhatatlan, hátrányos helyzetbe kerül társaival szemben.

Az alsó tagozatos tantárgy az informatikai műveltség alapjainak elsajátíttatására hivatott. A tantárgy célja felkelteni és fokozatosan ébren tartani a tanulók érdeklődését az informatika iránt, megismertetni eszközeit, módszereit, fogalmait, amelyek lehetővé teszik a tanulók helyes informatikai szemléletének kialakítását. A tantárgy fontos feladata az informatikai tudás közvetítése, a készség- és képességfejlesztés, valamint az ismeretek alkalmazásának támogatása más tantárgyakban, a későbbi tanulmányokban, majd a mindennapi életben, a munkában. Mivel eszközeit és módszereit tekintve egy állandóan, rohamléptekben fejlődő műveltségterületről van szó, ezért elengedhetetlenül fontos olyan tanulói attitűd kialakítása, amely a megszerzett ismeretek folyamatos bővítésére, megújítására, az élethosszig tartó tanulásra ösztönöz.

Az informatika tanítási tartalmai alkalmazás-jelleggel valamennyi tantárgy tanításában megjelennek. Kisiskolás korban az alapvető informatikai tudás megszerzése főként a más tantárgyakba ágyazott, IKT használatával megvalósított, a *készség- és képességfejlesztés* közben megszerzett ismereteket jelenti. A tantárgyi oktatásban alkalmazott digitális eszközök segítségével hatékonyan fejleszthetők az alapkészségek és képességek: az írás-, az olvasás,- a számolási készség, a problémamegoldó gondolkodás, a tanulási képesség és az önálló ismeretszerzés képessége, illetve a Nemzeti alaptanterv bevezetőjében definiált kulcskompetenciák többsége is.

### A tantárgy órakerete:

<i>Évfolyam</i>	<i>Heti órakeret</i>	<i>Évi órakeret</i>	<i>Kerettantervi órakeret</i>	<i>Helyi tervezésű órakeret</i>
3.	1	36	0	36
4.	1	36	32	4

Az informatika tantervben a Nemzeti alaptanterv műveltségterületeinek rövidítései:

Magyar nyelv és irodalom = Ma, Idegen nyelvek = Idny, Matematika = Mat, Ember és társadalom = ETá, Ember és természet = ETe, Földünk-környezetünk (Környezetismeret) = Kö, Művészetek = Mű, Informatika = Inf, Életvitel és gyakorlat = Égy, Testnevelés és sport = Te, Erkölcstan = Er

A tananyag tartalmához és a tanulói tevékenységekhez közvetlenül kapcsolódó kulcskompetenciákat, illetve kiemelt fejlesztési területeket/nevelési célokat az alábbi rövidítésekkel tüntettük fel a táblázatban:

AnyK = anyanyelvi kommunikáció, IdK = idegen nyelvi kommunikáció, MatK = matematikai kompetencia, TerT = természettudományos és technikai kompetencia, DigK = digitális kompetencia, HÖT = hatékony, önálló tanulás, SzoÁ = szociális és állampolgári kompetencia, VáK = kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia, EszK = esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség

Er = Erkölcsei nevelés, NemH = nemzeti öntudat, hazafias nevelés, ÁD = állampolgárságra, demokráciára nevelés, ÖT = önismeret és társas kultúra, Csa = családi életre nevelés, TeLe = testi és lelki egészségre nevelés, FelÖ = felelősségvállalás másokért, önkéntesség, FeKö = fenntarthatóság, környezettudatosság, Pá = pályorientáció, GaP = gazdasági, pénzügyi nevelés, Mé = médiatudatosságra nevelés, TanT = a tanulás tanítása.

### 3. évfolyam

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	1. Az informatikai eszközök használata		Órakeret 3 óra
Előzetes tudás	---		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Ismerkedés az informatikai környezettel. A számítógéppel való interaktív kapcsolattartás, programok futtatása.		
Témakörök	Tartalmak	Tanulói tevékenységek	Kapcsolódás
Ismerkedés az adott informatikai környezettel.	Az informatika-terem használatának szabályai, a számítógép üzemeltetése, balesetvédelmi tudnivalók. A számítógép fő részei, perifériái.	Ismerkedés az informatikai környezettel. A számítógéppel „párbeszéd” ismert programok segítségével. Programok indítása, futtatása, a menüpontok felfedezése és használata.	Ma, Mat, Kö, Idny, Mű  TeLe, FeKö
A számítógéppel való interaktív kapcsolattartás ismert programokon keresztül	A billentyűzet és az egér használata.	Egyszerű készségfejlesztő szoftverek megismerése, didaktikai célú játékok, multimédia oktatóprogramok használata.	ErN, TanT, DigK
Alkalmazások kezelésének megismerése.	A jelek és a számítógép kapcsolata.	Gyakorlás az ismert szoftverekkel, a felhasználói felület kezelése, a jelek/ikonok értelmezése, csoportosítása. A hálózati bejelentkezés gyakorlása.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	2. Alkalmazói ismeretek		Órakeret 12 óra
Előzetes tudás	---		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Egyszerű, rajzos dokumentumok, zenés alkalmazások, animációk készítése. Az alkalmazói környezet használata. Az adatkezelés, adatfeldolgozás, információ-megjelenítés alapjainak megismerése. Ismerkedés néhány közhasznú információforrással.		
Témakörök	Tartalmak	Tanulói tevékenységek	Kapcsolódás
Egyszerű, rajzos és személyhez kötődő dokumentumok készítése. A rajzeszközök megfelelő használata	Egyszerű szövegíró/szerkesztő és rajzoló program kiválasztása, elindítása. Rövid szöveges dokumentum készítése. A szöveg begépelése, javítása. Egyszerű rajzok, ábrák elkészítése.	A választott szövegszerkesztő- és rajzoló program alapszintű kezelése: a legfontosabb elemek, funkciók, megismerése, kiválasztása. Kreatív alkotás a számítógéppel: egyszerű rajzos dokumentumok készítése, „kép- és betűnyomdák” segítségével. Személyes dokumentumok létrehozása (pl. füzetcímké, képes meghívó).	Ma, Kö, Mű, Égy  AnyK, EszK  TanT, SzoÁ, EszK, ÖT
Egyszerű zenés alkalmazások, animációk elkészítése és használata	Zenék meghallgatása, animációk megtekintése, készítése. Zenefelvétel és meghallgatás.	Médialejátszó alkalmazása. Dallamok, animációk tervezése, kreatív szoftverek kipróbálása. Egyszerű animációs technikával mozgókép készítése.	
A feladat megoldásához szükséges alkalmazói környezet használata	A rajzos dokumentum nyomtatása.	Az iskolai és mindennapi élethez kapcsolódó tematikus rajzok, szövegek készítése. A dokumentumok mentése és nyomtatása segítségével.	
A környezetünkben lévő személyek, tárgyak jellemzőinek kiválasztása, rögzítése	Adatok gyűjtése, értelmezése.	Mindennapi adatok gyűjtése és lejegyzése (szöveggel, számmal, rajzzal), különféle szempontok alapján.	Mat, Ma, Kö  AnyK, matK, DigK
Adatok csoportosítása, értelmezése	Adatok csoportosítása és feldolgozása: keresés és rendezés.	Ötletek gyűjtése az önálló információszerzéshez. Az adatok csoportosítása, válogatása, rendezése. Adatkeresés, információgyűjtés a rendelkezésre álló adathalmazból.	ErN, GaP, VáIK, ÁD
Néhány közhasznú információforrás megismerése	Egyes közhasznú információforrások, mindennapi adatbázisok bemutatása, megismerése.	Közös információkeresés (pl. mese, játéktár)	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	3. Problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel		Órakeret 12 óra
Előzetes tudás	---		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A számítógépes problémamegoldás tervezésének, megvalósításának alapjai. Algoritmusok megismerése, technógrafika készítése. Mindennapi tevékenységek algoritmizálható részeinek megfogalmazása. Egyszerű fejlesztőrendszer használata. Hétköznapi modellek tanulmányozása		
Témakörök	Tartalmak	Tanulói tevékenységek	Kapcsolódás
Információ kifejezése beszédvel, írással, rajzzal, jelekkel	Az információ különféle megjelenési formái. A mindennapi életben előforduló információs jelek, szimbólumok.	Információgyűjtés változatos forrásokból. Az információ kifejezése többféle módon: beszédvel, írással, rajzzal, jelekkel, mozgással stb.	Kö, Mat, Te, Égy, Mű  AnyK, MatK, TerK
Az algoritmus hétköznapi fogalmának megismerése.	Mindennapi folyamatok megbeszélése, értelmezése.	Ismert folyamatok, cselekvések lépésekre bontása, egyszerű lejegyzetelése szöveggel, rajzzal.	TanT, Er
Problémák megoldása részben tanári segítséggel, részben önállóan	Egyszerű problémára megoldási javaslatok megfogalmazása, a problémamegoldás gyakorlása informatikai eszközökkel.	A pedagógus által felvetett problémához gyűjtőmunka: Milyen informatikai eszközt érdemes használni? Megoldási terv készítése segítséggel. A terv és a megvalósítás összehasonlítása.	
Ábra készítése technógrafikával.	A technógrafika alapfogalmai. Egyszerű ábra rajzolása.	Egy választott algoritmus rajzos megvalósítása Logo- környezetben.	
Egyszerűbb algoritmusok felismerése, megfogalmazása, végrehajtása	Mindennapi algoritmusok elemzése, készítése. Az algoritmus adatai. Az informatikai környezet algoritmusai. Algoritmusok a számítógépen.	A mindennapi élet algoritmusainak felismerése, megfogalmazása, egyszerű lejegyzése és/vagy eljátszása. („Robotjátékok”) Egyes algoritmusok kipróbálása, az utasítások változtatásának megfigyelése.	Ma, Mat, Te, Égy  MatK, DigK, HÖT, TerT, EszK  TeLe, FeKö, TanT
Egy egyszerű automata elví fejlesztő rendszer használata	A fejlesztőrendszer alaputasításainak megismerése. Algoritmusok kipróbálása. Sorrend, részek kapcsolata.	Alkotás a korosztálynak megfelelő fejlesztőrendszer segítségével. Egyszerű ábrák tervezése, megrajzolása (pl. a teknőc háza). Programírás: az algoritmus végrehajtása a számítógépen, az eredmény értelmezése.	

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>4. Infokommunikáció</b>		<b>Órakeret 6 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	---		
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Információk hatékony keresésének megismerése Az infokommunikáció előnyeinek és veszélyeinek megismerése A digitális média lehetőségeinek megismerése		
<b>Témakörök</b>	<b>Tartalmak</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Kapcsolódás</b>
Egyszerű helyzetekkel kapcsolatos kérdések megfogalmazása	Információk keresése, pontos kérdések megfogalmazása.	Szituációs játék az információ adása-vétele kapcsán. Kérdések feltétele adott információ megszerzéséhez.	Ma, Er  AnyK, SzoÁ, VálK,
<b>Irányított információkeresés</b>	<b>Információközlő rendszerek bemutatása. Keresőrendszerek megfigyelése.</b>	<b>Információszerzés az interneten, a pedagógus által irányított keresés segítségével. A megtalált információ közös értelmezése.</b>	NemH, ÁD, Pá
Az elterjedt infokommunikációs eszközök lehetőségeinek és kockázatainak megismerése	Információ küldése és fogadása a digitális technika segítségével. A digitális kommunikáció eszközei, lehetőségei.	Beszélgetés a hagyományos és virtuális világ jellemzőiről, eltéréseiről, a kommunikációt segítő technikai eszközökről, módszerekről (pl. mobiltelefon, chat, e-mail, blog), használatuk szabályairól és veszélyeiről. E-mail küldése.	Ma, Er  AnyK, SzoÁ  ErN, ÖT, FeKö, Mé
Az informatikai eszközöket alkalmazó média egyes lehetőségeinek megismerése	A digitális média lehetőségei, eszközei (közösségi portálok, interaktív média, e-könyv)	Ismerkedés a digitális média lehetőségeivel, bemutatás, elemzés. Digitális reklámok fajtáinak megtekintése, az online veszélyek megbeszélése, a segítségkérés lehetőségei.	Ma, Mű  SzoÁ, DigK  ErN, TeLe, Mé

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>5. Az információs társadalom</b>		<b>Órakeret 1 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	---		
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Felkészítés a személyes információk használatára Az elektronikus ügyintézés, vásárlás feltételeinek és biztonságának alapszintű megismerése		
<b>Témakörök</b>	<b>Tartalmak</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Kapcsolódás</b>
A személyi információk és személyes adatok fogalmának megismerése	Személyes adataink fogalma. Internetes adatgyűjtés, kérdőívek, közösségi oldalak.	Szituációs játékok adatgyűjtésre és -közlésre. Mit adhatunk meg és mit nem az interneten?	Er, Égy AnyK, VáK, HÖT
A netikett alapjainak megismerése	Az internethasználat szabályai, illemtana. Helyes viselkedés a kommunikáció során.	Szituációs játék és vita az internethasználat illemtanáról, jó és rossz példák gyűjtése.	ÖT, NemH, GaP, TeLe, Mé
A gyerekeknek szóló legelterjedtebb elektronikus szolgáltatások megismerése.	Elektronikus szolgáltatások tanulóknak. Digitális napló, e-ellenőrző. Vásárlás, megrendelés a neten.	Népszerű, gyerekeknek szóló honlapok közös meglátogatása. Beszélgetés a netes ügyintézés előnyeiről. Regisztráció bemutatása, szabályainak megbeszélése.	ETá, Ete DigK, SzoÁ GaP, FelÖ, Mé

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>6. Könyvtári informatika</b>		<b>Órakeret 2 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	---		
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A tanulók könyvtárhasználati műveltségének fejlesztése, a könyvtári információkeresés lehetőségeinek megismerése		
<b>Témakörök</b>	<b>Tartalmak</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Kapcsolódás</b>
Az iskolai könyvtár tér- és állományszerkezetében való eligazodás	Az iskolai könyvtár tér- és állományszerkezete. Főbb állományrészek a dokumentumok tartalmának és használati sajátosságainak megfelelően.	Tájékozódás a könyvtárban a feliratok segítségével. Könyvek keresése segítséggel, majd önállóan a szabadpolcon szerző, cím és téma szerint.	Ma, Ete, Etá, Kö, Mű, Er  AnyK, IdK, HÖT
A könyvtárak alapszolgáltatásainak ismerete, a használat szabályainak betartása	A könyvtár szolgáltatásai, használati szabályai (kölcsonzés, helyben használat), viselkedési normák. A könyvtári keresés algoritmusai.	Beiratkozás, kölcsönzés. A könyvtári helyes viselkedés megbeszélése példák alapján.	ErN, NemH, ÁD, TanT
Elterjedt dokumentumtípusok formái, tartalmi jellemzőinek megismerése, megkülönböztetése, használatuk alapjai.	A főbb dokumentumtípusok (folyóirat, audiovizuális és elektronikus ismerethordozók) jellemzői (a használatukhoz szükséges eszközök bemutatásával). A különböző médiumok szerepe az ismeretszerzésben.	Azonos tantárgyi témákról szóló különböző információhordozók keresése. A kiválasztott ismerethordozók összehasonlítása.	

### **Követelmények a 3. évfolyam végén:**

A tanuló

- ismerje fel és nevezze meg a számítógép fő részeit. Legyen képes kezelni a billentyűzetet és az egeret, használatukkal a számítógéppel kommunikálni, és életkorának megfelelő oktatási célú programokkal tevékenykedni. Elakadás, hibaüzenet esetén tudjon segítséget kérni.
- ismerje meg egy szövegszerkesztő és rajzoló szoftver alapvető szolgáltatásait, alkalmazásukkal tudjon (tanári segítséggel) egyszerű szöveges dokumentumot létrehozni, illetve ábrát, rajzot, illusztrációt készíteni.
- legyen képes egyszerű, hétköznapi, illetve térbeli tájékozódási képességet fejlesztő algoritmusokat értelmezni, illetve végrehajtani. Tudjon technográfikával egyszerű ábrát készíteni.
- ismerje néhány infokommunikációs eszköz lehetőségét és a legelterjedtebb elektronikus szolgáltatásokat. legyen képes segítséggel információt keresni a világhálón, ismerje a netikett alapjait.
- tudjon tájékozódni az iskolai könyvtár szabadpolcos állományában és innen dokumentumot választani.



#### 4. évfolyam

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>1. Az informatikai eszközök használata</b>		<b>Órakeret</b> 5 óra
<b>Előzetes tudás</b>	---		
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Ismerkedés az informatikai környezettel. A számítógéppel való interaktív kapcsolattartás, programok futtatása.		
<b>Témakörök</b>	<b>Tartalmak</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Kapcsolódás</b>
Ismerkedés az adott informatikai környezettel.	Az informatika-terem használatának szabályai, a számítógép üzemeltetése, balesetvédelmi tudnivalók. A számítógép fő részei, perifériái.	Ismerkedés az informatikai környezettel. A számítógéppel „párbeszéd” ismert programok segítségével. Programok indítása, futtatása, a menüpontok felfedezése és használata.	Ma, Mat, Kö, Idny, Mű  TeLe, FeKö
A számítógéppel való interaktív kapcsolattartás ismert programokon keresztül	A billentyűzet és az egér használata.	Egyszerű készségfejlesztő szoftverek megismerése, didaktikai célú játékok, multimédia oktatóprogramok használata.	ErN, TanT, DigK
Alkalmazások kezelésének megismerése.	A jelek és a számítógép kapcsolata.	Gyakorlás az ismert szoftverekkel, a felhasználói felület kezelése, a jelek/ikonok értelmezése, csoportosítása. A hálózati bejelentkezés gyakorlása.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	2. Alkalmazói ismeretek		Órakeret 10 óra
Előzetes tudás	---		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Egyszerű, rajzos dokumentumok, zenés alkalmazások, animációk készítése. Az alkalmazói környezet használata. Az adatkezelés, adatfeldolgozás, információ-megjelenítés alapjainak megismerése. Ismerkedés néhány közhasznú információforrással.		
Témakörök	Tartalmak	Tanulói tevékenységek	Kapcsolódás
Egyszerű, rajzos és személyhez kötődő dokumentumok készítése. A rajzeszközök megfelelő használata	Egyszerű szövegíró/szerkesztő és rajzoló program kiválasztása, elindítása. Rövid szöveges dokumentum készítése. A szöveg begépelése, javítása. Egyszerű rajzok, ábrák elkészítése.	A választott szövegszerkesztő- és rajzoló program alapszintű kezelése: a legfontosabb elemek, funkciók, megismerése, kiválasztása. Kreatív alkotás a számítógéppel: egyszerű rajzos dokumentumok készítése, „kép- és betűnyomdák” segítségével. Személyes dokumentumok létrehozása (pl. füzet címke, képes meghívó).	Ma, Kö, Mű, Égy  AnyK, EszK  TanT, SzoÁ, EszK, ÖT
Egyszerű zenés alkalmazások, animációk elkészítése és használata	Zenék meghallgatása, animációk megtekintése, készítése. Zenefelvétel és meghallgatás.	Médialejátszó alkalmazása. Dallamok, animációk tervezése, kreatív szoftverek kipróbálása. Egyszerű animációs technikával mozgókép készítése.	
A feladat megoldásához szükséges alkalmazói környezet használata	A rajzos dokumentum nyomtatása.	Az iskolai és mindennapi élethez kapcsolódó tematikus rajzok, szövegek készítése. A dokumentumok mentése és nyomtatása segítségével.	
A környezetünkben lévő személyek, tárgyak jellemzőinek kiválasztása, rögzítése	Adatok gyűjtése, értelmezése.	Mindennapi adatok gyűjtése és lejegyzése (szöveggel, számmal, rajzzal), különféle szempontok alapján.	Mat, Ma, Kö  AnyK, matK, DigK
Adatok csoportosítása, értelmezése	Adatok csoportosítása és feldolgozása: keresés és rendezés.	Ötletek gyűjtése az önálló információszerzéshez. Az adatok csoportosítása, válogatása, rendezése. Adatkeresés, információgyűjtés a rendelkezésre álló adathalmazból.	ErN, GaP, VáIK, ÁD
Néhány közhasznú információforrás megismerése	Egyes közhasznú információforrások, mindennapi adatbázisok bemutatása, megismerése.	Közös információkeresés (pl. TV-műsor, moziműsor, tudakozó, telefonkönyv, teletext, gyermeklexikonok)	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	3. Problémamegoldás informatikai eszközökkel és módszerekkel		Órakeret 10 óra
Előzetes tudás	---		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A számítógépes problémamegoldás tervezésének, megvalósításának alapjai. Algoritmusok megismerése, technógrafika készítése. Mindennapi tevékenységek algoritmizálható részeinek megfogalmazása. Egyszerű fejlesztőrendszer használata. Hétköznapi modellek tanulmányozása		
Témakörök	Tartalmak	Tanulói tevékenységek	Kapcsolódás
Információ kifejezése beszéddel, írással, rajzzal, jelekkel	Az információ különféle megjelenési formái. A mindennapi életben előforduló információs jelek, szimbólumok.	Információgyűjtés változatos forrásokból. Az információ kifejezése többféle módon: beszéddel, írással, rajzzal, jelekkel, mozgással stb.	Kö, Mat, Te, Égy, Mű  AnyK, MatK, TerK
Az algoritmus hétköznapi fogalmának megismerése.	Mindennapi folyamatok megbeszélése, értelmezése.	Ismert folyamatok, cselekvések lépésekre bontása, egyszerű lejegyzése szöveggel, rajzzal	TanT, Er
Problémák megoldása részben tanári segítséggel, részben önállóan	Egyszerű problémára megoldási javaslatok megfogalmazása, a problémamegoldás gyakorlása informatikai eszközökkel.	A pedagógus által felvetett problémához gyűjtőmunka: Milyen informatikai eszközt érdemes használni? Megoldási terv készítése segítséggel. A terv és a megvalósítás összehasonlítása.	
Ábra készítése teknógrafikával.	A technógrafika alapfogalmai. Egyszerű ábra rajzolása.	Egy választott algoritmus rajzos megvalósítása Logo- környezetben.	
Egyszerűbb algoritmusok felismerése, megfogalmazása, végrehajtása	Mindennapi algoritmusok elemzése, készítése. Az algoritmus adatai. Az informatikai környezet algoritmusai. Algoritmusok a számítógépen.	A mindennapi élet algoritmusainak felismerése, megfogalmazása, egyszerű lejegyzése és/vagy eljátszása. („Robotjátékok”) Egyes algoritmusok kipróbálása, az utasítások változtatásának megfigyelése.	Ma, Mat, Te, Égy  MatK, DigK, HÖT, TerT, EszK  TeLe, FeKö, TanT
Egy egyszerű automata elvű fejlesztő rendszer használata	A fejlesztőrendszer alaputasításainak megismerése. Algoritmusok kipróbálása. Sorrend, részek kapcsolata.	Alkotás a korosztálynak megfelelő fejlesztőrendszer segítségével. Egyszerű ábrák tervezése, megrajzolása (pl. a teknőc háza). Programírás: az algoritmus végrehajtása a számítógépen, az eredmény értelmezése.	
A tanuló által a hétköznapiokban használt modell vizsgálata eltérő paraméterekkel	Az algoritmusokban használt adatok értelmezése. Paraméterek használatának bemutatása.	Az algoritmusban használt adatok kigyűjtése. Az adatok változtatásának kipróbálása segítséggel, a hatás megfigyelése, a változások nyomon követése az adott fejlesztőrendszer használatával.	Mat, Kö  VálK  TanT

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	4. Infokommunikáció	Órakeret 5 óra
--------------------------------------	---------------------	-------------------

<b>Előzetes tudás</b>	---		
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Információk hatékony keresésének megismerése Az infokommunikáció előnyeinek és veszélyeinek megismerése A digitális média lehetőségeinek megismerése		
<b>Témakörök</b>	<b>Tartalmak</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Kapcsolódás</b>
Egyszerű helyzetekkel kapcsolatos kérdések megfogalmazása	Információk keresése, pontos kérdések megfogalmazása.	Szituációs játék az információ adása-vétele kapcsán. Kérdések feltétele adott információ megszerzéséhez.	Ma, Er  AnyK, SzoÁ, VáK,
Irányított információkeresés	Információközlő rendszerek bemutatása. Keresőrendszerek megfigyelése.	Információszerzés az interneten, a pedagógus által irányított keresés segítségével. A megtalált információ közös értelmezése.	NemH, ÁD, Pá
Az elterjedt infokommunikációs eszközök lehetőségeinek és kockázatainak megismerése	Információ küldése és fogadása a digitális technika segítségével. A digitális kommunikáció eszközei, lehetőségei.	Beszélgetés a hagyományos és virtuális világ jellemzőiről, eltéréseiről, a kommunikációt segítő technikai eszközökről, módszerekről (pl. mobiltelefon, chat, e-mail, blog), használatuk szabályairól és veszélyeiről. E-mail küldése.	Ma, Er  AnyK, SzoÁ  ErN, ÖT, FeKö, Mé
Az informatikai eszközöket alkalmazó média egyes lehetőségeinek megismerése	A digitális média lehetőségei, eszközei (közösségi portálok, interaktív média, e-könyv)	Ismerkedés a digitális média lehetőségeivel, bemutatás, elemzés. Digitális reklámok fajtáinak megtekintése, az online veszélyek megbeszélése, a segítségkérés lehetőségei.	Ma, Mű  SzoÁ, DigK  ErN, TeLe, Mé

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>5. Az információs társadalom</b>		<b>Órakeret 4 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	---		
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	Felkészítés a személyes információk használatára Az elektronikus ügyintézés, vásárlás feltételeinek és biztonságának alapszintű megismerése		
<b>Témakörök</b>	<b>Tartalmak</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Kapcsolódás</b>
A személyi információk és személyes adatok fogalmának megismerése	Személyes adataink fogalma. Internetes adatgyűjtés, kérdőívek, közösségi oldalak.	Szituációs játékok adatgyűjtésre és -közlésre. Mit adhatunk meg és mit nem az interneten?	Er, Égy AnyK, VáIK, HÖT
A netikett alapjainak megismerése	Az internethasználat szabályai, illemtana. Helyes viselkedés a kommunikáció során.	Szituációs játék és vita az internethasználat illemtanáról, jó és rossz példák gyűjtése.	ÖT, NemH, GaP, TeLe, Mé
A gyerekeknek szóló legelterjedtebb elektronikus szolgáltatások megismerése.	Elektronikus szolgáltatások tanulóknak. Digitális napló, e-ellenőrző. Vásárlás, megrendelés a neten.	Népszerű, gyerekeknek szóló honlapok közös meglátogatása. Beszélgetés a netes ügyintézés előnyeiről. Regisztráció bemutatása, szabályainak megbeszélése.	ETá, Ete DigK, SzoÁ GaP, FelÖ, Mé

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>6. Könyvtári informatika</b>		<b>Órakeret 2 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	---		
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	A tanulók könyvtárhasználati műveltségének fejlesztése, a könyvtári információkeresés lehetőségeinek megismerése		
<b>Témakörök</b>	<b>Tartalmak</b>	<b>Tanulói tevékenységek</b>	<b>Kapcsolódás</b>
Az iskolai könyvtár tér- és állományszerkezetében való eligazodás	Az iskolai könyvtár tér- és állományszerkezete. Főbb állományrészek a dokumentumok tartalmának és használati sajátosságainak megfelelően.	Tájékozódás a könyvtárban a feliratok segítségével. Könyvek keresése segítséggel, majd önállóan a szabadpolcon szerző, cím és téma szerint.	Ma, Ete, Etá, Kö, Mű, Er  AnyK, IdK, HÖT
A könyvtárak alapszolgáltatásainak ismerete, a használat szabályainak betartása	A könyvtár szolgáltatásai, használati szabályai (kölcsonzés, helyben használat), viselkedési normák. A könyvtári keresés algoritmusai.	Beiratkozás, kölcsönzés. A könyvtári helyes viselkedés megbeszélése példák alapján.	ErN, NemH, ÁD, TanT
Elterjedt dokumentumtípusok formái, tartalmi jellemzőinek megismerése, megkülönböztetése, használatuk alapjai.	A főbb dokumentumtípusok (könyv, folyóirat, audiovizuális és elektronikus ismerethordozók) jellemzői (a használatukhoz szükséges eszközök bemutatásával). A különböző médiumok szerepe az ismeretszerzésben. Szépirodalmi (mese, regény, vers) és ismeretterjesztő művek megkülönböztetése.	Azonos tantárgyi témákról szóló különböző információhordozók keresése. A kiválasztott ismerethordozók összehasonlítása.	
A források azonosító adatainak megállapítása	Segédkönyvek: lexikon, szótár, enciklopédia. Főbb jellemzőik, a tájékozódásban betöltött szerepük. Felfedező keresés az életkornak megfelelően, tantárgyi témákban.	Tájékozódási feladatok megoldása, tények, adatok keresése az életkori sajátosságoknak megfelelő segédkönyvekben, elektronikus adathordozókon, illetve az interneten. A kiválasztott dokumentum tartalmának és főbb azonosítási adatainak megállapítása, feljegyzése.	

## **Követelmények a 4. évfolyam végén:**

A tanuló

- ismerje fel és nevezze meg a számítógép fő részeit. Legyen képes kezelni a billentyűzetet és az egeret, használatukkal a számítógéppel kommunikálni, és életkorának megfelelő oktatási célú programokkal tevékenykedni. Elakadás, hibaüzenet esetén tudjon segítséget kérni. Ismerje a mindennapi életben leginkább elterjedt digitális eszközöket/adathordozókat, ezek funkcióit, alkalmazási területeit.
- ismerje meg egy szövegszerkesztő és rajzoló szoftver alapvető szolgáltatásait, alkalmazásukkal tudjon egyszerű szöveges dokumentumot létrehozni, illetve ábrát, rajzot, illusztrációt készíteni.
- legyen képes egyszerű, hétköznapi, illetve térbeli tájékozódási képességet fejlesztő algoritmusokat értelmezni, illetve végrehajtani. Tudjon technógrafikával egyszerű ábrát készíteni.
- ismerje néhány infokommunikációs eszköz lehetőségét és a legelterjedtebb elektronikus szolgáltatásokat. legyen képes segítséggel információt keresni a világhálón, ismerje a netikett alapjait.
- tudjon tájékozódni az iskolai könyvtár szabadpolcos állományában és innen dokumentumot választani. Legyen képes a választott dokumentum legfontosabb adatainak megnevezésére. Ismerje az információhordozók mindennapi életben leggyakrabban használt típusait. Legyen képes olvasmányairól röviden, szóban beszámolni.

## **Kulcsfogalmak a 4. évfolyam végén:**

- Kommunikáció, jel, ikon, piktogram. Számítógép, képernyő (monitor), billentyűzet, egér, nyomtató, projektor, interaktív tábla, program, szoftver, fájl, mappa, hálózat, jelszó, multimédia, prezentáció.
- Algoritmus, az információátvitel digitális eszközei, személyes adat, információ, e-mail, internet, honlap, portál, link, keresőprogram, számítógép-függőség.
- Könyvtár, katalógus, olvasójegy, e-könyv

## A tanulók értékelése

A tanulók tanórai munkájának értékelése **folyamatos, rendszeres** legyen. Minden esetben törekedjünk a tanulók önállóan vagy közösen végzett feladatainak szóbeli értékelésére, dicséretére. A tanórai munka szóbeli, összegző értékelése lehetőleg sose maradjon el, hiszen az eredmények ismerete, a pozitív megerősítés rendkívül motiváló hatású.

Bár a kisiskolások a tanórai játékos, korosztályhoz illő tevékenységek közben sok hasznos szakismeretet, új fogalmat is elsajátítanak, semmiképpen ne törekedjünk ezek definíciószerű felmondására, visszakérdezésére, pontos idézésére szóban vagy írásban. Ebben az életkorban még erőteljesebben kell érvényesülnie az informatika sokoldalú alkalmazhatóságának, gyakorlati jellegének. A továbbhaladás feltételeként ugyan nélkülözhetetlen egyes **informatikai alapfogalmak megértése**, ismerete (pl. a számítógép fő részei vagy a kezeléséhez szükséges tudnivalók), ezeknek ismeretét leginkább a **gyakorlati alkalmazások** során ellenőrizhetjük. Ha olyan feladatokat adunk, amelyek teljesítésekor a tanulók az IKT-eszközökkel tevékenykednek – információt gyűjtenek, kísérleteznek, saját ötleteik alapján alkotnak –, a legfontosabb fogalmak, tantárgyi ismeretek könnyen rögződnek, és a pedagógus számára a tevékenység megfigyelésével közvetlenül ellenőrizhetővé válnak.

Az önálló alkotásokat mindig értékeljük, az ügyes munkákat dicsérik, és a többi tantárgyban megszokott módon jutalmazzuk. A tanulócsoporttal közösen legjobbnak ítélt **produktumokat feltétlenül hasznosítsuk**, például: faliújság, iskolaújság, iskolai dekoráció/plakát, kiállítás, honlap, pályázat stb. A tanórai tevékenység elismerésének igen hatékony módja az, ha a diákok látják az eredményt, a hatást: saját alkotásuk hasznosulása kapcsán megérik az informatika mindennapi életben való alkalmazásának fontosságát. Az értékelésbe vonjuk be a tanulókat: kritikai gondolkodásuk fejlesztéséhez nélkülözhetetlen, hogy egymás tanórai munkáját, alkotását megismerjék, és szavakba öntve véleményezhessék.

A belépő, új tantárgy első félévében nem ajánlott érdemjegyet adni, ehelyett **rövid, szöveges értékelés** írása javasolt, amelyben leginkább a tanulók ötleteit, ügyességét, kreativitását, órai aktivitását „díjazzuk” az egyes feladatok megoldása, alkotások elkészítése során. Ezt a megfontolást az is indokolja, hogy a tanulók előismeretei eltérőek: alkalmazói tudásuk attól is függ, hogy például rendelkeznek-e otthoni számítógéppel, illetve volt-e már módjuk másutt „számítógépezni”. (Az eltérő otthoni feltételek miatt kerülendők a számítógéppel megoldandó házi feladatok.) Az értékelés egyik fajtája tehát az IKT-eszközök segítségével elvégzett konkrét feladatok, alkotások (szöveg, rajz, animáció, zene, kép stb.), illetve könyvtárhasználati tevékenységek szóbeli megítélése.

A 4. évfolyam végén az iskola pedagógiai programjában meghatározott módon értékeljük. A szöveges értékelés vagy az adott érdemjegy a tanév során végzett időszakos ellenőrzések eredményein alapuljon. Tükrözze **a tanuló egész évi tanórai munkáját** (alkotásait, aktivitását, társaival való együttműködési képességét a csoportos feladatokban), valamint **elsajátított ismereteinek szintjét és fejlődését** is a megszerzett készségek-képességek terén. A továbbhaladáshoz szükséges minimális ismeretanyag tudását és az alapvető képességek elsajátítását feltétlenül várjuk el minden tanulótól, mert a felső tagozatos tantárgy erre a megszerzett tudásra épül.

A 21. századi pedagógiai értékelés egyik újdonsága a **portfólió**, amely az iskolai munkában a **hosszabb időszakon át, céltudatosan gyűjtött dokumentumok** összességét jelenti (internetes publikálás során e-portfóliónak is nevezik). Alsó tagozaton a tanulók számítógépes alkotásait egész tanéven át, névre szólóan összegyűjthetjük. Legjobb, ha erre egy **név szerinti mappát** készítünk a számítógépen, illetve az iskolai hálózat valamelyik alkönyvtárában. Ide kerülhetnek mentéssel a diákok évközi produktumai: szöveges dokumentumai, rajzai, fotói,



filmjei, prezentációi stb. Az év végi értékelés során az egybegyűjtött anyag jó alapot szolgál a diákmunkák szemrevételezéséhez, összehasonlításához, majd – akár közösen történő – értékeléséhez. A mappa tartalmát a tanulók saját adathordozóikra (pendrájv) elmenthetik, megőrizhetik, családtagjaiknak is megmutathatják. A portfólióba más tantárgyak digitális alkotásai is bekerülhetnek: játékos feladatlapok, tudáspróbák, kiselőadások anyagai, szekennelt rajzok, képzőművészeti alkotások. A kiselőadások során tanúsított szorgalom és tevékenység, valamint a produktum külön jutalmazandó!

### **A tankönyvek kiválasztásának elvei**

A választott tankönyv

- megfelelő feldolgozásban tartalmazza a szükséges ismeretanyagot;
- adjon segítséget a gyakorlati munkához;
- ösztönözze a további önálló ismeretszerzést és számítógépes munkát;
- támogassa a csoportmunkát;
- korosztálynak megfelelő nyelvezetű és stílusú legyen;
- az ábrák és képek mennyisége, minősége és tartalma igazodjon a fejlesztési követelményekhez;
- változatos és többféle nehézségű feladatot tartalmazzon;
- hardver- és szoftverfüggetlen legyen;
- megfelelően kezelje az informatika gyorsan változó részeit.

A Nemzedékek Tudása Tankönyvkiadó – a fenti elvek figyelembe vételével – az alsó tagozat számára több változatban megjelentetett tankönyvet, feladatgyűjteményt, illetve ezekhez kapcsolódó módszertani útmutatókat, tematikát. A szerzők a korcsoportot jól ismerő gyakorló pedagógusok, kreatív feladatok és játékok segítségével vezetik be a kicsiket az informatika világába.

Az informatika tantárgy a 3. vagy a 4. évfolyamon lép be heti 1 vagy 2 órával, e tantervhez az alábbi tankönyv ajánlott:

- Kőrösné Mikis Márta: Informatikát tanulok. 3-4. osztály (11382), [módszertani útmutatóval](#) és tanmenettel.