

Tantárgyi tematika és félévi követelményrendszer

Szaktananyag 2. (OIN8002L)

levelező tagozat

TANTÁRGYLEÍRÁS

1. A tantárgy elsajátításának célja, a kialakítandó kompetenciák leírása:

A szaktananyag tanulmányozásánál a szakképzett digitális kultúra tanára felkészül arra, hogy az alapképzésű nevelés-oktatás 3-8. és a középképzésű nevelés-oktatás 9-12. évfolyamain egyaránt képes legyen magas színvonalon ellátni a nevelés-oktatás feladatait. Cél megismerni az oktató munkáját meghatározó intézményi és tantervi szabályozó dokumentumokat és azoknak a digitális kultúra területére vonatkozó tartalmait. Az iskolai digitális kultúra oktatásának eszközeit szakszerűen használja és bevonja az oktatómunkájába az IKT eszközöket. A digitális kultúra tantárgy sajátosságainak és a nevelési helyzetnek megfelelő ellenőrzési-értékelési módszerek változatos alkalmazására törekszik. Különböző Óratípusok, módszerek, munkaformák alkalmazására törekszik a tantárgyi sajátosságai életkori sajátosságoknak megfelelően. Didaktikai lépések (szervezés, motiváció, célkitűzés, új anyag ismertetése, részösszefoglalás, rendszerezés, lényegkiemelés, rögzítés, ellenőrzés, értékelés, óra végi összefoglalás).

Féléves tematika: 9 óra

1. óra	A szemeszteri célok, feladatok kitűzése, a tananyag beosztásának áttekintése és a követelmények ismertetése. Az informatika/digitális kultúra tantárgy központi tartalmi szabályozói: • NAT2020 • Kerettanterv elvárásai, témakörök és óraszámok az egyes évfolyamokon • helyi tanterv, készítésének szempontja, tartalmi, formai követelmények
2. óra	Az informatika/digitális kultúra tantárgy helyi tartalmi szabályozói: • Tematikus terv, tanmenet készítésének szempontja, tartalmi, formai követelmények • Óravázlat készítésének szempontja, tartalmi, formai követelmények
3. óra	A digitális kultúra tematikai elemei I. (3-4. évfolyam) • digitális világ körülöttünk • digitális eszközök használata • alkotás digitális eszközökkel • információszerezés az e-világban • védekezés a digitális világ veszélyei ellen • a robotika és kódolás alapjai (5-6. évfolyam) • robotika, algoritmizálás, programozás • bemutatókészítés, multimédiás elemek készítése • e-világ és online kommunikáció • a digitális eszközök használata • szövegszerkesztés

4. óra	A digitális kultúra tematikai elemei 2. (7-8. évfolyam) • az informatikai eszközök használata • infokommunikáció • alkalmazói ismeretek • problémamegoldás informatikai eszközökkel • információs társadalom • könyvtári ismeretek (9. évfolyam) • szövegszerkesztés • számítógépes grafika – képfeldolgozás • multimédiás dokumentumok készítése • számítógépes grafika – vektorgrafika • mobiltechnológiai ismeretek • publikálás a világhálón • táblázatkezelés • az információs társadalom, e-világ • online kommunikáció • a digitális eszközök használata
5. óra	A digitális kultúra tematikai elemei 3. (10-11. évfolyam) • online kommunikáció • publikálás a világhálón • az információs társadalom, e-világ • algoritmizálás és programozási nyelv használata • adatbázis-kezelés • a digitális eszközök használata
6. óra	Digitális kultúra kompetenciamérés eredményének értékelése és felkészülés a mérésre. A digitális kultúra tantárgy aktuális érettségi követelményei
7. óra	Digitális kultúra tantárgy főbb témaköreinek oktatási formái, módszertani sajátosságok. Digitális kultúra tankönyvek, okostankönyvek felépítése, elemzése.
8. óra	Mikrotanítás a digitális kultúra tantárgy főbb témaköreihez tartozó feladatok megoldása alapján.
9. óra	Mikrotanítás a digitális kultúra tantárgy főbb témaköreihez tartozó feladatok megoldása alapján. A szemeszteri munka értékelése, önértékelése.

Félévi követelmény: gyakorlati jegy

2. A tárgy teljesítésének követelményei:

I. A kitűzött feladatok megoldása, elküldése, „mikrotanítás”.

II. Beadandó (elküldendő) feladat:

- A minták alapján 1 saját tematikus terv
- A minták alapján 1 saját tanmenet
- A minták alapján 1 saját óravázlat
- Digitális kultúra tankönyv (kijelölt fejezetek) elemzése.

3. Az érdemjegy kialakításának módja:

A félévi gyakorlati jegyet a beadandó dolgozatok és a mikrotanítás érdemjegye határozza meg. Amennyiben a beadandó dolgozatok vagy mikrotanítás elégtelen minősítésű, a félév elégtelen gyakorlati jeggyel zárul. Elégtelen gyakorlati jegy javítása a Tanulmányi és vizsgaszabályzat szerint lehetséges.

4. Szakirodalom:

1. NAT 2020 Digitális kultúra tantárgy
<https://magyarkozlony.hu/dokumentumok/3288b6548a740b9c8daf918a399a0bed1985db0f/megtekintes>
2. A 2020-as NAT-hoz illeszkedő kerettantervek Digitális kultúra
https://www.oktatas.hu/kozneveles/kerettantervek/2020_nat
3. Zsakó László: Az informatika ismeretkörei – ELTE IK, 2006.
4. Farkas Csaba, Lénárd András, Siegler Gábor: Útmutató a digitális kultúra tantárgy tanításához, Oktatás 2030 Tanulástudományi Kutatócsoport, EKE, 2020
<https://www.oktatas2030.hu/wp-content/uploads/2020/10/utmutato-a-digitalis-kultura-tantargy-tanitasahoz.pdf> Középiskolai tankönyvek: <https://www.tankonyvkatalogus.hu/>
5. Okostankönyvek: <https://www.nkp.hu/>
6. Érettségi követelmények:
https://www.oktatas.hu/kozneveles/erettsegi/erettsegi_vizsgatargyak
7. feladatsorok honlapja: <https://www.oktatas.hu/kozneveles/erettsegi/feladatsorok>
8. Lénárd, F., 1984. A problémamegoldó gondolkodás. Budapest: Akadémiai Kiadó
9. Kiss, R. 2014. A MINDSTORMS EV3 robotok programozásának alapjai. [e-könyv] s.l.: H-Didakt Kft. Elérhető: https://hdidakt.hu/wp-content/uploads/2016/01/dw_74.pdf [Hozzáférés dátuma: 2023.02.01.].

Nyíregyháza, 2025. szeptember 15.

Molnárné Kiss Ildikó
kiss.ildiko@nye.hu