



**A Szekszárdi I. Béla Gimnázium Bezerédj
István Általános Iskolája
Helyi Tanterve**

Digitális kultúra

**Készítette: az alsó tagozat szakmai
munkaközössége**

2020

Tartalom

3-4. évfolyam bevezetés.....	2
3. évfolyam	4
4. évfolyam	10
Sajátos nevelési igényű tanulók fejlesztési célkitűzések.....	17

3-4. évfolyam bevezetés

Célok és feladatok

Az információs társadalom, a digitális kor olyan lehetőségekkel és kihívásokkal jár együtt, melyek alapjaiban változtatják meg a tanulási környezetet, a tudásépítés színtereit, lehetőségeit és módszereit, valamint a tanító szerepét is más megvilágításba helyezik. A tanulás-tanítás egyik célja, hogy a korábban megszerzett alapkészségek mellett a digitális kompetenciák is beépüljenek a tanulók tudásrendszerébe. Az adott életkori szakaszban fontos feladat az is, hogy azok a tanulók is részesüljenek a fejlesztésből, akik otthoni körülményeik miatt még nem kerültek kapcsolatba a digitális környezettel, eszközökkel, lehetőségekkel.

A *digitális világ körülöttünk* témakör a problémamegoldást tartja szem előtt. Elsősorban nem a tárgyi feltételekről, hanem a technológiai megoldásokról, digitális írástudásról, kultúráról, műveltségről van szó. A hangsúly itt nem a konkrét probléma technikai megoldásán van, hanem egy olyan szemléletmód kialakításán, melynek keretében a digitális környezet, az információs társadalom gyakran felmerülő problémáit, összefüggő problémacsoportjait tudják megérteni a gyerekek.

A *digitális eszközök használata* témakör tanításával elsősorban az a célunk, hogy a tanulók átfogó képet kapjanak arról, milyen feladatok megoldására alkalmasak az élet minden területét behálózó digitális eszközök, és nem utolsósorban tisztában legyenek alkalmazásuk szükségességével. Megértik, hogy ezek az eszközök megkönnyítik az életünket, bizonyos tevékenységeket gyorsabbá tesznek, több ember számára földrajzi távolságokat, időbeni távolságokat hidalnak át, olcsóbbá teszik a kommunikációt, és nem utolsósorban mindenki számára elérhetővé teszik a feladatok megoldásának folyamatát.

Az *Alkotás digitális eszközökkel* témakör tanítása során áttekintjük azokat a területeket, ahol valamilyen digitális megoldást alkalmazunk, azonban ezt mindig problémaszituációban, a gyerekek életéből vett feladatok megoldása során végezzük. Rendkívül fontosnak tartjuk azt is, hogy nem önmagukban álló kész megoldásokat mutatunk be, hanem egy olyan repertoárt adunk a gyerekek kezébe, hogy a digitális eszközök segítségével inspiráló informatikai környezetben tudják megoldani a felmerülő problémákat. E folyamatot minden esetben a konkrét és gyermekközeli valóságból vett példákkal illusztráljuk.

Az Információszerzés az e-Világban témakörben az információval, annak megszerzésével, tárolásával, értékelésével és kreatív felhasználásával foglalkoznak a tanulók. Betekintést nyernek a különböző infokommunikációs technológiákba, megtanulnak az őket érdeklő témakörökben, más tantárgyak tanulása során felmerülő kérdésekben egyszerű információkat keresni és felhasználni, pl. kiselőadások, gyűjtőmunka, projektek alkalmával.

A Védekezés a digitális világ veszélyei ellen témakörnél kerülnek szembe a gyerekek azzal a problémával, hogy a fellelhető információk között sok hamis és félrevezető is található, valamint, hogy a digitális térnek veszélyei is lehetnek. Kialakítjuk a digitális világ veszélyei elleni védekezést lehetővé tevő tudáselemeket és védekezési stratégiákat, melyekkel tanítói és szülői segítséggel, valamint biztos háttérrel képesek felismerni, blokkolni és jelezni az őket ért kedvezőtlen hatásokat.

A robotika és a kódolás alapjai témakör újonnan jelenik meg az oktatásban. Megközelítésmódja egyértelműen problémacentrikus, középpontjában az áll, hogy hogyan lehet egy adott problémát felismerni, a problémához megfelelő megoldási módot találni, illetve más problémákhoz kidolgozott megoldási algoritmusokat az adott problémához alakítani, a probléma kisebb mértékű változása esetén az algoritmust hozzáigazítani. Ehhez a témakörhöz nem feltétlenül szükséges számítógép és informatikai környezet, legalábbis annak alapozó szakaszában. Olyan problémákat és a problémák megoldásához szükséges algoritmusokat kell gyűjtenünk a gyerekek életéből, melyek segítségével jól felismerhetők az algoritmus azon ismérvei, melyek ebben az életkorban megtanítandók. Úgymint az elemi lépések egymásutánisága, a lépések kötött sorrendje, illetve az azonos bemenő adatok esetén az algoritmus rendre azonos kimenő adatainak létrehozása. Különböző szituációkat, játékhelyzeteket kell biztosítanunk, hogy ezeket az algoritmusokat el is játsszák, át is éljék a gyerekek. Ez lehet a hétköznapi, gyakran ismétlődő tevékenység eljátszása, azok lépéseinek megbeszélése, vicces szituációkban az egyes lépések kihagyása vagy felcserélése és ennek alapján az algoritmus végkimenetének megítélése. Érdekes különböző tantárgyakban, cselekvésekben algoritmusokat keresni, miután az algoritmus természetével természetesen nem definíció szinten, hanem a tapasztalat alapján tisztában vannak a gyerekek. Minden egyes alsó tagozatos tantárgy tananyagában található algoritmusok, melyeket a tanulókkal most már érdemes ezen a szűrőn keresztül megfigyeltetni. Például matematikából a szöveges feladatok megoldásának algoritmusai, a próbálgatással történő nyitott mondat megoldásának algoritmusai, az írásbeli műveletek végzése mind egy-egy algoritmus.

A digitális kultúra az alsó tagozaton megalapozza azokat a tudáselemeket, attitűdöket, melyekre egyrészt a tárgy későbbi tanulása során lesz szükségük a tanulóknak, másrészt lehetővé teszi a digitális kompetencia más tudásterületeken történő alkalmazását. A megvalósítás során fő alapelvnek a tevékenység-központúság, az életkori sajátosságok figyelembevétele tekinthető, hiszen ebben az életkori szakaszban a közvetlen tapasztalás kulcsfontosságú. Igen lényeges, hogy a tanulók olyan példákkal, lehetőségekkel szembesüljenek, melyeket közvetlen környezetükben is megtapasztalhatnak, illetve mindennapi életük szerves részét képezik. E környezetből kiindulva valósul meg az a fejlesztési folyamat, melynek eredményeképpen képesek lesznek a digitális környezetben tanulni, szórakozni, játszani, kísérletezni oly módon, hogy ismerik a digitális technológia előnyeit, veszélyeit, és képesek azt integrálni más tantárgyak tudáselemei közé. Kapcsolatba kerülnek olyan digitális tananyagokkal, portálokkal, tudásbázisokkal és fejlesztőalkalmazásokkal, melyek a 8-10 éves korosztály sajátosságait figyelembe véve segítik önálló és csoportos tanulásukat, egyéni érdeklődésük kielégítését, a tehetségfejlesztést és a felzárkóztatást egyaránt. Az algoritmikus gondolkodás életkori sajátosságoknak megfelelő tevékenység-központú fejlesztése a tanulás tanulását, a tanulási eredményt és a tanulással kapcsolatos attitűdöket is pozitív irányba befolyásolja.

Kapcsolódás a kompetenciákhoz

A digitális kultúra tantárgy a Nemzeti alaptantervben rögzített kulcskompetenciákat az alábbi módon fejleszti:

A tanulás kompetenciái: A digitális kultúra tanulása során a tanuló képessé válik a digitális környezetben, felhőalapú információmegosztó rendszerekben megszerezhető tudáselemek keresésére.

A kommunikációs kompetenciák: A digitális kultúra tantárgy fejleszti az eszközhasználatot, így különösen a kommunikációs eszközök használatát.

A digitális kompetenciák: A digitális kultúra tantárgy elsősorban a digitális kompetenciákat fejleszti. Ezeket a tanuló képes lesz egyéb tudásterületeken, a mindennapi életben is alkalmazni. A tantárgy segíti a kreatív alkotótevékenységhez szükséges képességek kialakítását és fejlesztését is.

A matematikai, gondolkodási kompetenciák: A digitális kultúra keretében végzett tevékenység fejleszti a tanulónak a problémák megoldása során szükséges analízis és szintetizáló gondolkodását.

A személyes és társas kapcsolati kompetenciák: A digitális kultúra tantárgy keretében végzett tevékenység elősegíti az online térben való szerepelvárásoknak megfelelő kommunikációs stílus kialakítását.

A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái: A digitális kultúra tantárgy keretében végzett tevékenység kialakítja azokat a biztos és koherens kompetenciákat, melyek birtokában lehetőség nyílik az önkifejezési tevékenységek szélesebb körben történő bemutatására.

Munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák: A digitális kultúra tantárgy keretében végzett tevékenység fejleszti a tanuló azon képességét, hogy alkalmazkodni tudjon a változó környezethez, képes legyen tudását folyamatosan felülvizsgálni és frissíteni, alkalmazni a problémák megoldására.

3. évfolyam

A 3. évfolyamon a digitális kultúra tantárgy alapóraszám: 36 óra.

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör neve	Javasolt óraszám
A digitális világ körülöttünk	6
A digitális eszközök használata	12
Alkotás digitális eszközökkel	8
Információszerzés az e-Világban	6
Védekezés a digitális világ veszélyei ellen	4
Összes óraszám:	36

TÉMAKÖR: A digitális világ körülöttünk

JAVASOLT ÓRASZÁM: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

társaival együttműködve online és offline környezetben egyaránt megold különböző feladatokat, ötleteit, véleményét megfogalmazza, részt vesz a közös álláspont kialakításában.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

közvetlen otthoni vagy iskolai környezetéből megnevez néhány informatikai eszközt, felsorolja fontosabb jellemzőit;

önállóan vagy tanítói segítséggel választ más tantárgyak tanulásának támogatásához applikációkat, digitális tananyagot, oktatójátékot, képességfejlesztő digitális alkalmazást;

kezdetben tanítói segítséggel, majd önállóan használ néhány, életkorának megfelelő alkalmazást, elsősorban információgyűjtés, gyakorlás, egyéni érdeklődésének kielégítése céljából.

ismer néhány, kisiskolások részére készített portált, információforrást, digitálistananyag-lelőhelyet.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

A digitális környezet elemeinek megnevezése

Az online és az offline környezet összehasonlítása

A digitális világ alapvető összefüggéseinek megértése

Digitális tananyagok, gyermekeknek készített alkalmazások használata

FOGALMAK

internet, digitális, számítógép, mobileszközök, információ, program, okoseszközök, adatok, tárolás, keresés, applikáció, oktatóprogram

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Digitális tananyagok alkalmazása különböző tudáselemek feldolgozásához, gyakorlásához

Programok futtatása, ezekben személyre szabott beállítások elvégzése

A tanuló környezetében található digitális eszközök megnevezése, funkcióik körülírása

Szituációs játékok során néhány információs társadalomra jellemző élethelyzet eljátszása

Más tantárgyak tanulásakor digitális eszközök alkalmazása a differenciált tanulásszervezés során

Kisiskolások számára készült portálok látogatása, az ott található alkalmazások használata

TÉMAKÖR: A digitális eszközök használata

JAVASOLT ÓRASZÁM: 12 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

kiválasztja az általa ismert informatikai eszközök és alkalmazások közül azokat, amelyek az adott probléma megoldásához szükségesek.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

megfogalmazza, néhány példával alátámasztja, hogyan könnyíti meg a felhasználó munkáját az adott eszköz alkalmazása;

a feladathoz, problémához digitális eszközt, illetve alkalmazást, applikációt, felhasználói felületet választ; felsorol néhány érvet választásával kapcsolatosan;

egyszerű feladatokat old meg informatikai eszközökkel. Esetenként tanítói segítséggel összetett funkciókat is alkalmaz;

közvetlen tapasztalatokat szerez a digitális eszközök használatával kapcsolatban.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

Digitális eszközök és főbb funkcióinak megnevezése

A digitális eszközök használatával összefüggő balesetvédelmi szabályok ismerete

Digitális eszközök használata

Digitális eszközök védelme

Problémamegoldás digitális eszközzel

A digitális eszköz használatának korlátai

Applikációk alkalmazása, programok futtatása telefonon, tableten, notebookon vagy asztali számítógépen

Digitális eszközök egyszerűbb beállítási lehetőségei

FOGALMAK

digitális eszköz, számítógép, tablet, okostelefon, nyomtató, monitor, digitális fényképezőgép, digitális kamera, adattárolás, egér, billentyűzet, háttértár, projektor, laptop, mentés, ki- és bekapcsolás, újraindítás, beállítások, függőség, menü

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Digitális eszközök üzembe helyezése, rendeltetésüknek megfelelő használata

Digitális eszközök használata egyszerű tantárgyi feladatok megoldásához

Az egyéni érdeklődésnek megfelelő ismeretek gyűjtése digitális eszköz segítségével

Érvelés a tudatos digitális eszköz-használat mellett, az értelmetlen túlzott használat ellen

Beállítások elvégzése digitális eszközökön

Néhány digitális eszköz kezelőszerveinek megnevezése, bemutatása és biztonságos használata

Adott probléma megoldásához digitális eszköz kiválasztása, érvelés a választás mellett

TÉMAKÖR: Alkotás digitális eszközökkel

JAVASOLT ÓRASZÁM: 8 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

megvizsgálja és értékeli az általa vagy társai által alkalmazott, létrehozott, megvalósított eljárásokat;

társaival együttműködve online és offline környezetben egyaránt megold különböző feladatokat, ötleteit, véleményét megfogalmazza, részt vesz a közös álláspont kialakításában.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

adott szempontok alapján megfigyel néhány, grafikai alkalmazással készített produktumot, személyes véleményét megfogalmazza;

grafikai alkalmazással egyszerű, közvetlenül hasznosuló rajzot, grafikát, dokumentumot hoz létre;

adott szempontok alapján megfigyel néhány, grafikai alkalmazással készített produktumot, személyes véleményét megfogalmazza;

egy rajzos dokumentumot adott szempontok alapján értékel, módosít;

egyszerű prezentációt, ábrát, egyéb segédletet készít.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

Képes dokumentum létrehozására alkalmas szoftver alkalmazása

Képes dokumentum módosítási lehetőségeinek ismerete és alkalmazása

Az elkészített produktum mentésének és megnyitásának ismerete

Alkalmazói készségek alapozása és fejlesztése

Azonos funkciójú alkalmazások összehasonlítása

Egy adott szoftver funkcióinak és lehetőségeinek értelmezése

Rajzolóprogram alapfunkciói, rajzeszközök alkalmazása

FOGALMAK

rajzolóprogram, mentés, mentés másként, menü, rajzeszköz, alkalmazás, szerkesztés, visszavonás, módosítás, képfájl, digitális fotó

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Az iskolai feladatoknak és az egyéni érdeklődésnek megfelelő rajz készítése digitális eszközzel

Az adott célnak megfelelő digitális produktumok létrehozása önállóan, illetve projekt keretében

Választás az adott program által biztosított lehetőségek közül

Az adott alkalmazás beállításainak használata

Az elkészült alkotások mentése

Korábban elkészített digitális alkotások megnyitása, módosítása

A saját és az osztálytársak digitális alkotásainak értékelése több szempont alapján

Az alkalmazott grafikai megoldások értelmezése

Mérlegelés, indoklás az adott probléma megoldása során megvalósított digitális eszköz-használattal kapcsolatban

TÉMAKÖR: Információszerzés az e-Világban

JAVASOLT ÓRASZÁM: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

a rendelkezésére álló eszközökkel, forrásokból meggyőződik a talált vagy kapott információk helyességéről.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

információt keres az interneten más tantárgyak tanulása során, és felhasználja azt.

állításokat fogalmaz meg grafikonokról, infografikákról, táblázatokról; a kapott információkat felhasználja napi tevékenysége során;

információkat keres, a talált adatokat felhasználja digitális produktumok létrehozására;

kiválasztja a számára releváns információt, felismeri a hamis információt;

képes feladat, probléma megoldásához megfelelő applikáció, digitális tananyag, oktatójáték, képességfejlesztő digitális alkalmazás kiválasztására.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

Alkalmazói készségek fejlesztése

Böngészőprogram alapfunkcióinak ismerete

Egyszerű kulcsszavas keresés alkalmazása

Példák, tapasztalatok elemzése a hamis információkkal, azok felismerésével kapcsolatban

Véleményalkotás a keresés eredményének hitelességével kapcsolatban

Egyszerű infografika, diagram értelmezése, állítások megfogalmazása a leolvasott adatokkal kapcsolatban

FOGALMAK

böngészőprogram, keresés, hamis információ, nem megbízható weboldalak, kulcsszó, keresőkifejezés, álhír, infografika, adat, grafikon, címsor, weboldal, webhely, URL, pontos kifejezés, találat

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Adatok gyűjtése az interneten személyekkel, jelenségekkel, állatokkal, növényekkel, eseményekkel kapcsolatban

Információkeresés kulcsszavak segítségével

Állítások megfogalmazása, érvelés egy infografika, táblázat, grafikon alapján

Az interneten gyűjtött információk felhasználása érveléshez, véleményalkotáshoz

Ellenőrzések végzése egy talált információ hitelességével kapcsolatban

TÉMAKÖR: Védekezés a digitális világ veszélyei ellen

JAVASOLT ÓRASZÁM: 4 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

egyszerű eljárásokkal meggyőződik néhány, az interneten talált információ igazságértékéről.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

tisztában van a személyes adat fogalmával, törekszik megőrzésére, ismer néhány példát az e-Világ veszélyeivel kapcsolatban;

ismeri és használja a kapcsolattartás formáit és a kommunikáció lehetőségeit a digitális környezetben;

ismeri a mobileszközök alkalmazásának előnyeit, korlátait, etikai vonatkozásait;

közvetlen tapasztalatokkal rendelkezik a mobileszközök oktatási célú felhasználásával kapcsolatban.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

A személyes adat fogalmának értelmezése

Az online zaklatás felismerése, a segítségkérés lehetőségeinek bemutatása és gyakorlása

Közvetlen tapasztalatok szerzése az álhírekkel, manipulált képekkel, videókkal kapcsolatban

Az online kommunikáció etikai és biztonsági szabályrendszerének bemutatása

Az online függőség jellemzőinek ismerete

A személyes adatok védelme

A mobileszközök alkalmazásának előnyei és veszélyei

FOGALMAK

internetes zaklatás, internetfüggőség, játékküggőség, álhír, blokkolás, kizárás, jelentés, bizalmas információk, jelszó, személyes adat

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Érvelés egy információ hitelességével kapcsolatban

Példák gyűjtése az internetes zaklatások néhány megjelenési formájáról

Szituációs játék eljátszása az internetes támadások, zaklatások esetén történő segítségkérés néhány formájáról

Tanácsok megfogalmazása, napirend készítése a túlzott digitális eszköz-használat ellensúlyozására, kiküszöbölésére

Olyan érzékeny, személyes adatok megnevezése, melyeket fokozottan óvni szükséges a digitális kommunikáció során

4. évfolyam

A 4. évfolyamon a digitális kultúra tantárgy alapóraszám: 36 óra.

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör neve	Javasolt óraszám
A digitális világ körülöttünk	4
A digitális eszközök használata	8
Alkotás digitális eszközökkel	10
Információszerzés az e-Világban	4
Védekezés a digitális világ veszélyei ellen	4
A robotika és a kódolás alapjai	6
Összes óraszám:	36

TÉMAKÖR: A digitális világ körülöttünk

JAVASOLT ÓRASZÁM: 4 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

társaival együttműködve online és offline környezetben egyaránt megold különböző feladatokat, ötleteit, véleményét megfogalmazza, részt vesz a közös álláspont kialakításában.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

közvetlen otthoni vagy iskolai környezetéből megnevez néhány informatikai eszközt, felsorolja fontosabb jellemzőit;

önállóan vagy tanítói segítséggel választ más tantárgyak tanulásának támogatásához applikációkat, digitális tananyagot, oktatójátékot, képességfejlesztő digitális alkalmazást;

kezdetben tanítói segítséggel, majd önállóan használ néhány, életkorának megfelelő alkalmazást, elsősorban információgyűjtés, gyakorlás, egyéni érdeklődésének kielégítése céljából.

ismer néhány, kisiskolások részére készített portált, információforrást, digitálistananyag-lelőhelyet.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

A digitális környezet elemeinek megnevezése

Az online és az offline környezet összehasonlítása

A digitális világ alapvető összefüggéseinek megértése

Digitális tananyagok, gyermekeknek készített alkalmazások használata

FOGALMAK

internet, digitális, számítógép, mobil eszközök, információ, program, okos eszközök, adatok, tárolás, keresés, applikáció, oktatóprogram

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Digitális tananyagok alkalmazása különböző tudáselemek feldolgozásához, gyakorlásához

Programok futtatása, ezekben személyre szabott beállítások elvégzése

A tanuló környezetében található digitális eszközök megnevezése, funkcióik körülírása

Szituációs játékok során néhány információs társadalomra jellemző élethelyzet eljátszása

Más tantárgyak tanulásakor digitális eszközök alkalmazása a differenciált tanulásszervezés során

Kisiskolások számára készült portálok látogatása, az ott található alkalmazások használata

TÉMAKÖR: A digitális eszközök használata

JAVASOLT ÓRASZÁM: 8 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

kiválasztja az általa ismert informatikai eszközök és alkalmazások közül azokat, amelyek az adott probléma megoldásához szükségesek.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

megfogalmazza, néhány példával alátámasztja, hogyan könnyíti meg a felhasználó munkáját az adott eszköz alkalmazása;

a feladathoz, problémához digitális eszközt, illetve alkalmazást, applikációt, felhasználói felületet választ; felsorol néhány érvet választásával kapcsolatosan;

egyszerű feladatokat old meg informatikai eszközökkel. Esetenként tanítói segítséggel összetett funkciókat is alkalmaz;

közvetlen tapasztalatokat szerez a digitális eszközök használatával kapcsolatban.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

Digitális eszközök és főbb funkcióinak megnevezése

A digitális eszközök használatával összefüggő balesetvédelmi szabályok ismerete

Digitális eszközök használata

Digitális eszközök védelme

Problémamegoldás digitális eszközzel

A digitális eszköz használatának korlátai

Applikációk alkalmazása, programok futtatása telefonon, tableten, notebookon vagy asztali számítógépen

Digitális eszközök egyszerűbb beállítási lehetőségei

FOGALMAK

digitális eszköz, számítógép, tablet, okostelefon, nyomtató, monitor, digitális fényképezőgép, digitális kamera, adattárolás, egér, billentyűzet, háttértár, projektor, laptop, mentés, ki- és bekapcsolás, újraindítás, beállítások, függőség, menü

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Digitális eszközök üzembe helyezése, rendeltetésüknek megfelelő használata

Digitális eszközök használata egyszerű tantárgyi feladatok megoldásához

Az egyéni érdeklődésnek megfelelő ismeretek gyűjtése digitális eszköz segítségével

Érvelés a tudatos digitális eszköz-használat mellett, az értelmetlen túlzott használat ellen

Beállítások elvégzése digitális eszközökön

Néhány digitális eszköz kezelőszerveinek megnevezése, bemutatása és biztonságos használata

Adott probléma megoldásához digitális eszköz kiválasztása, érvelés a választás mellett

TÉMAKÖR: Alkotás digitális eszközökkel

JAVASOLT ÓRASZÁM: 10 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

megvizsgálja és értékeli az általa vagy társai által alkalmazott, létrehozott, megvalósított eljárásokat;

társaival együttműködve online és offline környezetben egyaránt megold különböző feladatokat, ötleteit, véleményét megfogalmazza, részt vesz a közös álláspont kialakításában.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

adott szempontok alapján megfigyel néhány, grafikai alkalmazással készített produktumot, személyes véleményét megfogalmazza;

grafikai alkalmazással egyszerű, közvetlenül hasznosuló rajzot, grafikát, dokumentumot hoz létre;

adott szempontok alapján megfigyel néhány, grafikai alkalmazással készített produktumot, személyes véleményét megfogalmazza;

egy rajzos dokumentumot adott szempontok alapján értékel, módosít;

egyszerű prezentációt, ábrát, egyéb segédletet készít.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

Képes dokumentum létrehozására alkalmas szoftver alkalmazása

Képes dokumentum módosítási lehetőségeinek ismerete és alkalmazása

Az elkészített produktum mentésének és megnyitásának ismerete

Alkalmazói készségek alapozása és fejlesztése

Azonos funkciójú alkalmazások összehasonlítása

Egy adott szoftver funkcióinak és lehetőségeinek értelmezése

Rajzolóprogram alapfunkciói, rajzeszközök alkalmazása

FOGALMAK

rajzolóprogram, mentés, mentés másként, menü, rajzeszköz, alkalmazás, szerkesztés, visszavonás, módosítás, képfájl, digitális fotó

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Az iskolai feladatoknak és az egyéni érdeklődésnek megfelelő rajz készítése digitális eszközzel

Az adott célnak megfelelő digitális produktumok létrehozása önállóan, illetve projekt keretében

Választás az adott program által biztosított lehetőségek közül

Az adott alkalmazás beállításainak használata

Az elkészült alkotások mentése

Korábban elkészített digitális alkotások megnyitása, módosítása

A saját és az osztálytársak digitális alkotásainak értékelése több szempont alapján

Az alkalmazott grafikai megoldások értelmezése

Mérlegelés, indoklás az adott probléma megoldása során megvalósított digitális eszköz-használattal kapcsolatban

TÉMAKÖR: Információszerzés az e-Világban

JAVASOLT ÓRASZÁM: 4 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

a rendelkezésére álló eszközökkel, forrásokból meggyőződik a talált vagy kapott információk helyességéről.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

információt keres az interneten más tantárgyak tanulása során, és felhasználja azt.

állításokat fogalmaz meg grafikonokról, infografikákról, táblázatokról; a kapott információkat felhasználja napi tevékenysége során;

információkat keres, a talált adatokat felhasználja digitális produktumok létrehozására;

kiválasztja a számára releváns információt, felismeri a hamis információt;

képes feladat, probléma megoldásához megfelelő applikáció, digitális tananyag, oktatójáték, képességfejlesztő digitális alkalmazás kiválasztására.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

Alkalmazói készségek fejlesztése

Böngészőprogram alapfunkcióinak ismerete

Egyszerű kulcsszavas keresés alkalmazása

Példák, tapasztalatok elemzése a hamis információkkal, azok felismerésével kapcsolatban

Véleményalkotás a keresés eredményének hitelességével kapcsolatban

Egyszerű infografika, diagram értelmezése, állítások megfogalmazása a leolvasott adatokkal kapcsolatban

FOGALMAK

böngészőprogram, keresés, hamis információ, nem megbízható weboldalak, kulcsszó, keresőkifejezés, álhír, infografika, adat, grafikon, címsor, weboldal, webhely, URL, pontos kifejezés, találat

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Adatok gyűjtése az interneten személyekkel, jelenségekkel, állatokkal, növényekkel, eseményekkel kapcsolatban

Információkeresés kulcsszavak segítségével

Állítások megfogalmazása, érvelés egy infografika, táblázat, grafikon alapján

Az interneten gyűjtött információk felhasználása érveléshez, véleményalkotáshoz

Ellenőrzések végzése egy talált információ hitelességével kapcsolatban

TÉMAKÖR: Védekezés a digitális világ veszélyei ellen

JAVASOLT ÓRASZÁM: 4 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

egyszerű eljárásokkal meggyőződik néhány, az interneten talált információ igazságértékéről.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

tisztában van a személyes adat fogalmával, törekszik megőrzésére, ismer néhány példát az e-Világ veszélyeivel kapcsolatban;

ismeri és használja a kapcsolattartás formáit és a kommunikáció lehetőségeit a digitális környezetben;

ismeri a mobileszközök alkalmazásának előnyeit, korlátait, etikai vonatkozásait;
közvetlen tapasztalatokkal rendelkezik a mobileszközök oktatási célú felhasználásával kapcsolatban.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

A személyes adat fogalmának értelmezése

Az online zaklatás felismerése, a segítségkérés lehetőségeinek bemutatása és gyakorlása

Közvetlen tapasztalatok szerzése az álhírekkel, manipulált képekkel, videókkal kapcsolatban

Az online kommunikáció etikai és biztonsági szabályrendszerének bemutatása

Az online függőség jellemzőinek ismerete

A személyes adatok védelme

A mobileszközök alkalmazásának előnyei és veszélyei

FOGALMAK

internetes zaklatás, internetfüggőség, játékküggőség, álhír, blokkolás, kizárás, jelentés, bizalmas információk, jelszó, személyes adat

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Érvelés egy információ hitelességével kapcsolatban

Példák gyűjtése az internetes zaklatások néhány megjelenési formájáról

Szituációs játék eljátszása az internetes támadások, zaklatások esetén történő segítségkérés néhány formájáról

Tanácsok megfogalmazása, napirend készítése a túlzott digitális eszköz-használat ellensúlyozására, kiküszöbölésére

Olyan érzékeny, személyes adatok megnevezése, melyeket fokozottan óvni szükséges a digitális kommunikáció során

TÉMAKÖR: A robotika és a kódolás alapjai

JAVASOLT ÓRASZÁM: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elmélyülten dolgozik digitális környezetben, önellenőrzést végez;

kiválasztja az általa ismert informatikai eszközök és alkalmazások közül azokat, melyek az adott probléma megoldásához szükségesek;

eredményétől függően módosítja a problémamegoldás folyamatában az adott, egyszerű tevékenységsorokat;

alkalmaz néhány megadott algoritmust tevékenység, játék során, és néhány egyszerű esetben módosítja azokat.

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

értelmezi a problémát, a megoldási lehetőségeket eljätssza, megfogalmazza, egyszerű eszközök segítségével megvalósítja;

felismer, eljätszik, végrehajt néhány hétköznapi tevékenysége során tapasztalt, elemi lépésekből álló, adott sorrendben végrehajtandó cselekvést;

egy adott, mindennapi életből vett algoritmust elemi lépésekre bont, értelmezi a lépések sorrendjét, megfogalmazza az algoritmus várható kimenetelét;

feladat, probléma megoldásához többféle algoritmust próbál ki;

a valódi vagy szimulált programozható eszköz mozgását értékeli, hiba esetén módosítja a kódsorozatot a kívánt eredmény eléréséig. Tapasztalatait megfogalmazza, megvitatja társaival;

adott feltételeknek megfelelő kódsorozatot tervez és hajtat végre, történeteket, meserészleteket jelenít meg padlórobottal vagy más eszközzel.

FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

Az algoritmikus gondolkodás fejlesztése

Egyszerű, hétköznapi algoritmusok felismerése, tevékenység útján történő megvalósítása

Algoritmusok összehasonlítása, elemzése

Algoritmus lépésekre bontása

Algoritmus kiválasztása

Algoritmusok megvalósítása, modellezése egyszerű eszközök segítségével

Egyszerű algoritmusok kódolása pl. padlórobottal

Adott problémához algoritmus választása

A robotok szerepének bemutatása

Kódolás tevékenységgel

Kódolás grafikus felületen

Néhány elemi lépésből álló algoritmus tudatos alkalmazása, módosítása

FOGALMAK

robot, elemi lépések, sorrend, eseménysor, program, programozás, kód, kódolás, végrehajtás, módosítás, utasítás, elágazás

JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK

Néhány olyan algoritmus eljätssza, kirakása, melyet mindennapi tevékenységeink során alkalmazunk

Adott utasításoknak megfelelő mozgás (lépegetés) egy kijelölt területen, robotpályán

Algofejtörők megoldása modell segítségével

A robot adott feltételek alapján végzendő mozgásának megtervezése, kirakása jelekkel, a mozgások lelépegetése

Útvonalak tervezése, kódolása adott feltételek alapján

Egyszerű mozgások kódolása padlórobottal

A robot mozgásának elemzése

Az adott kódsor módosítása újabb feltételek alapján

Történetek mesélése a robot mozgásával kapcsolatban

Önálló történetek kódolása robot segítségével

Sajátos nevelési igényű tanulók fejlesztési célkitűzések

Az egyéb pszichés fejlődési zavarral küzdő tanulók iskolai nevelésének-oktatásának irányelvei

Kiemelt feladatok a nevelés-oktatás során

Az iskolai nevelés-oktatás során kiemelt feladat a tantervi előírásoknak megfelelő sikeres továbbhaladás biztosítása, vagyis a tananyag-feldolgozásnál a pedagógusnak figyelembe kell vennie a tantárgyi tartalmaknak a tanulói sajátosságokhoz való illesztését, az esetleges adaptálás lehetőségeit, tekintetbe véve azon tananyagrészeket, amelyek egyéni vagy kiscsoportos korrepetálással, fokozatos felzárkóztatással, kompetenciafejlesztéssel és az így irányított otthoni gyakorlással az osztályfoknak megfelelő ismeretszerzés és –alkalmazás a tanulónál eredményesnek bizonyul.

A pozitív énkép és önértékelés kialakítása érdekében a tanulóval szemben támasztott elvárások egyértelműek és már a tanulási folyamat elején ismertek legyenek!

A NAT kiemelt célkitűzése az aktív tanulás, az egyénre szabott tanulási utak, a tanulói sokféleség figyelembevétele. A egyéb pszichés fejlődési zavar alapján SNI tanulóknál mindezen célok megvalósulását támogatja a rugalmas tanulásszervezés, a heterogén tanulócsoportok, a tanulók közötti kooperációra építő módszerek, a minden szempontból akadálymentes és minden tanuló számára egyformán hozzáférhető tanulási környezet létrehozása, a differenciált célkijelölés, a többszintű tervezés, a differenciáló módszerek a feladatra vonatkozó instrukciók adásában és az értékelésben, valamint szükség szerint adaptált tananyag használata.

A helyes módszertan megválasztásában fontos a tanulókat nevelő, oktató pedagógusok, a szülők és a szakszolgálatok közötti széles körű szakmai együttműködés, a tapasztalatok cseréje, a jó gyakorlatok megosztása (kölsönös együttműködés, partneri, bizalmi kapcsolat kialakítása).

Kulcskompetenciák fejlesztése

Alapkompetenciák

Az egyéb pszichés fejlődési zavarral küzdő tanulók esetében kiemelt jelentőségű az alapkompetenciák kialakítása.

Az alapkompetenciák fejlesztése elsősorban az alapozó négy évfolyam feladata, ugyanakkor az érintett gyermekeknél a felsőbb évfolyamokon átívelve szükséges e kompetenciák stabilizálása, a lemorzsolódás, a korai iskolaelhagyás csökkentése érdekében is.

A tanulás kompetenciái

Kiemelt fejlesztési terület az érintett gyermekek aktív, önirányított tanulási kompetenciájának kialakítása a tanulási területeken átívelve. Tudatosítani kell a tanulóban az erősségeit és gyengeségeit/ nehézségeit, valamint hangsúlyozni szükséges, hogy az eltérő információfeldolgozási stratégia és tanulási stílus nem feltétlenül hibás, csupán a megismerés másfajta útja. A tanulóval közösen meg kell találni azt a tanulási-kognitív stílust, mely illeszkedik képességmintázatához és személyiségéhez, s mellyel hatékony, önálló tanulóvá képes válni. A pedagógus a reális tanulási célok kitűzésében, a tanulási preferenciák megtalálásában támogathatja őt. Lépésekre bontott, idői ütemezést is tartalmazó, elérhető tanulási tervek összeállítása szükséges. Lényeges elem a kíváncsiság, önreflexió és önellenőrzés iránti igény felkeltése és fenntartása, valamint annak a megerősítése, hogy a tanulás természetes velejárója a hibázás, s ezt kellő belátással, türelemmel és probléma-érzékenységgel erőforrássá lehet tenni. Lényeges továbbá a saját tanulásért érzett felelősségvállalás kialakítása, a kitartás erősítése és az érintett gyermekek kimozdítása a tanult tehetetlenségből, azáltal, hogy megélik saját kompetenciájukat és kontrolljukat a tanulási tevékenységük felett.

A digitális kompetenciák

A digitális kompetenciák kiváló lehetőséget kínálnak az érintett tanulók hatékony információszerzésére, a kompenzációs utak megtalálására. A szövegszerkesztő, a bemutatókészítő, az adatkezelő, az adatfeldolgozó, a grafikus, hang-, videószerkesztők hatékonyan használhatók fel a tananyag adaptálására, ezáltal a nehézségek leküzdésére, valamint tehetséggondozásra. Az érintett gyermekek sérülékenysége miatt különösen fontos, hogy tisztában legyenek a digitális technológiák alkalmazásának jogi és etikai alapelveivel, megtanulják, hogyan lehet megvédeni a magánszférát, a személyes adatokat és a digitális identitást.

A digitális kultúra tanulási területre vonatkozó ajánlások

A digitális kultúra tantárgy tartalmának elsajátítása lehet a tanulók erőssége. A digitális kompetenciák elsajátítása és alkalmazása több szempontból is kiemelt szerepet játszhat az egyéb pszichés fejlődési zavarral küzdő tanulóknál. A digitális technológia nyújtotta lehetőségek egyfelől kiemelt jelentőséggel bírnak a tudásterületek, tananyagok egyéni szükségletekre, preferenciákra szabásában, adaptálásában, Másrészt a sokszor jól működő algoritmikus, komputációs gondolkodás fejlesztésének eszközei is. Az életpálya-építés, pályaorientáció szempontjából szintén kiemelt szerepe van a tantárgy tanulásának. Fokozott jelentőséggel bír a hétköznapi életet, ismeretszerzést és –elsajátítást, valamint a tanulást könnyítő alkalmazások készség szintű használatának elsajátítása.

Az enyhe értelmi fogyatékos tanulók iskolai fejlesztésének irányelvei

Nevelési-oktatási szakaszok és kiemelt pedagógiai feladatok

Az alapfokú képzés első szakaszának (alsó tagozat: 1-4. évfolyam) feladatai

Az enyhe értelmi fogyatékos gyermekek számára az óvoda-iskola átmenet megkönnyítésének lehetséges útja például az egyéni előrehaladású nevelés és oktatás vagy az egyes évfolyamok követelményeinek teljesítéséhez egy tanítási évnél hosszabb idő megjelölésének lehetősége.

Az enyhe értelmi fogyatékos tanulók számára az 1-4. évfolyamon a tanuláshoz nélkülözhetetlen pszichés funkciók fejlesztésére helyeződik a hangsúly. A tanulók között meglévő eltérések differenciált eljárások, tartalmak és oktatásszervezési megoldások alkalmazását teszik szükségessé. A képességfejlesztésben hangsúlyos szerepük van a közvetlen érzéketi tapasztalatoknak, a tárgyi cselekvéses megismerésnek, a céltudatosan kiválasztott tevékenységnek. A tanuló fejlesztésének hosszú folyamatában az aktuális igényeknek megfelelően kell módosítani a pedagógiai folyamatot. Az iskolába lépéskor a tanulók átlagosan 5-10 percet képesek koncentrálni, ezért a tanóra felépítésénél erre figyelemmel kell lenni. Várhatóan a 4. évfolyam végére sem tudnak egy teljes tanórát koncentráltan végigdolgozni. A tanulók iskolakészültsége eltérő, ezért a tanulási feladatok jellege, összetettsége és a megvalósításhoz szükséges idő különbözik. Az alsó tagozat 1. évfolyamánál javasolt – a Nemzeti alaptanterv által biztosított lehetőséggel élve – egy évfolyam tananyagának elsajátítására egy tanévnél hosszabb időtartamot tervezni. Érdemes élni az előkészítő szakasz meghosszabbításával is. A nagyobb időkeret nagyobb esélyt nyújt az alapvető kultúrtechnikák eszközszintű elsajátítására, amennyiben megfelelő motiváltság mellett, ismétlődő tanulási folyamatban, állandó aktivitásban, egyre önállóbb tanulási tevékenységekre készíti a tanulókat. A nevelésnek az egész személyiség fejlesztésére kell törekednie.

Kiemelt kompetenciaterületek

A NAT-ban alapvető célként meghatározott kiemelt kompetenciaterületek fejlesztése az enyhe értelmi fogyatékos tanulók integrált (inkluzív) és a gyógypedagógiai intézményekben megvalósuló nevelési formáiban egyaránt fontos nevelési-oktatási elvárásként jelenik meg. Ennek biztosítása elengedhetetlen a társadalmi integráció szempontjából, s különös hangsúlyt kap az önálló életvezetés, a munka világába való beilleszkedés érdekében.

Alapkompetenciák

Az alapkompetenciák teszik lehetővé a többi kompetenciaterület fejlesztését. Ezáltal a tanulók használható tudáshoz jutnak, ami kiemelten fontos az enyhe értelmi fogyatékos tanulók esetében is. Az IKT-eszközök alapszintű használata lehetővé teszi, hogy az enyhe értelmi fogyatékos tanuló képes legyen önálló ismeretszerzésre. Fontos a tanuló pozitív viszonyulásának kialakítása a feladatokhoz és az élethelyzetekhez. Ezen feltételek megteremtése az egész nevelési folyamaton végighúzódik.

A tanulás kompetenciái

A hatékony, önálló tanuláshoz alapvető készségekkel, képességekkel kell rendelkezni, amit az alapkompentenciák biztosítanak. A tanulót támogatni kell abban, hogy megtalálja saját érdeklődési körét, hogy minél több tanulási technikát megismerjen, és ezek alapján képessé váljon majd saját tanulási stratégia kialakítására. Segíteni kell a tanulót abban, hogy lehetősége legyen a metakogníció (gondolkodásról való gondolkodás) gyakorlására, a tanuláshoz való pozitív viszony kialakítására.

Digitális kompetenciák

A digitális kompetenciák elsajátítása, felhasználói szintű alkalmazása az esélyegyenlőség megteremtése és a minél önállóbb életvitel támogatása szempontjából is kiemelkedő jelentőségű. Az online zaklatás gyakori megjelenése miatt a tanulóknak ismerniük kell a biztonságos eszközhasználatot, valamint a digitális tartalmak létrehozásával kapcsolatos etikai szabályokat is. A munka, a szabadidő és a tanulás egész életen át ívelő folyamatai során a digitális eszközök használata, az így megszerzett információk feldolgozása és alkalmazása is a digitális kompetenciákat igényli. A tanulók számára fontos a megbízható információk, az online biztonság, a digitális eszközök társadalmilag elfogadott formáinak alkalmazása a kommunikáció során, illetve azok alapvető szabályainak ismerete a társadalomban való részvétel érdekében.

Digitális kultúra tanulási terület

A tanulási terület középpontjába a munkához, az életvitelhez kapcsolódó praktikus ismeretszerzést és képességfejlesztést állítja. A tanulók megismerik a környezet szervezett átalakítását, megtanulják használni a korszerű eszközöket, megértik a kapcsolódó erkölcsi és etikai kérdéseket.

A digitális kompetenciák elsajátítása az esélyegyenlőség megteremtése, az életvitel kialakítása céljából is kiemelkedő jelentőségű. A tanulóknak képessé kell válniuk a digitális kompetenciák alkalmazására a tudás aktív bővítésében, az ismeretszerzésben és a hatékony kommunikációban. A tanulási terület tanítása-tanítása során kialakított kompetenciák messze túlmutatnak e tanulási terület keretein, mivel beágyazódnak más tantárgyak tanulásába is.

A tanulási terület kiemelt habilitációs/rehabilitációs feladatai:

Összehasonlítás, azonosítás, megkülönböztetés műveleteinek gyakorlása.

Szabályfelismerés, tervező, rendszerező, döntési képesség fejlesztése.

Csoportosítások, következtetések.

Algoritmikus és problémamegoldó gondolkodás fejlesztése.

Felismerő, rendszerező képesség, szerialitás fejlesztése.

Analízis, szintézis.

A gondolkodási funkciók, műveletek fejlesztése: azonosságok, különbségek, csoportosítások, szabálykeresések, analógiák felismerése, összefüggések megoldása, ok-okozat felfedezése.

A problémafelismerő, tervező, alakító, konstruáló képesség fejlesztése

Tanulási eredmények

Az enyhe értelmi fogyatékos tanuló:

felhasználja az infokommunikációs eszközöket a tudás bővítésére;

kezdetben segítséggel, majd önállóan információkat keres az interneten, később használja kapcsolatok építéséhez, problémák megoldásához;

megkülönbözteti a számára releváns információt a lényegtelenről, illetve a hamistól;

tisztában van a személyes adat fogalmával, törekszik megőrzésére;

egy adott feladat kapcsán önállóan hoz létre szöveges vagy multimédiás dokumentumokat;

önállóan használja az informatikai eszközök operációs rendszereinek felhasználói felületét, az operációs rendszer mappáit, fájljait és a felhőszolgáltatásokat;

digitális eszközökkel önállóan rögzít és tárol képet, hangot és videót

A beszéd fogyatékos tanulók iskolai nevelésének-oktatásának irányelvei

Nevelési-oktatási szakaszok és kiemelt pedagógiai feladatok

Az alapfokú képzés első szakaszának (1-4. osztály) feladatai

Az alsó tagozaton a tanulási folyamat sikeressége döntően a tanító és a gyermek szeretetteljes elfogadáson alapuló bizalmi kapcsolatán múlik. Ahol a tanuló oldott légkörben, az idő okozta nyomást a minimálisra csökkentve kellő gyakorlási lehetőséget kap, a tanító pedig a hibázást a

tanulási folyamat természetes velejárójaként értelmezi, ott egészséges önértékelés és önbizalom, ugyanakkor igényesség alakul ki a tanulóknál. Ha a tanító a tanterv lényeges elemeit képes kiemelni, és a tanulók egyéni adottságaihoz igazítva szervezi a nevelési-oktatási folyamatot, akkor a sajátos nevelési igényű tanulók is megfelelő lehetőséget kapnak a tanulásra és képességeik kibontakoztatására. Mindezek által megelőzhető a másodlagos viselkedési és magatartási zavarok kialakulása is.

Az alsó tagozatos tanuló életkori sajátosságainak leginkább az aktív, cselekvéses tanulási helyzetek felelnek meg. Az ilyen változatos kihívások hosszabb ideig tartják fenn a tanulók motivációját, figyelmét, ezért a beszéd-/nyelvi zavarral küzdő tanuló számára is igen előnyösek. Az alsó szakaszban célszerű rövidebb feladatokat tervezni az érintett tanulók számára, és több feladatváltással fenntartani, „frissíteni” figyelmüket.

A beszéd/nyelv fejlődési vagy szerzett zavarával küzdő tanulók képességei egymástól is jelentősen eltérhetnek, ezért- főként az alsó tagozaton- a feladatadás, a módszerválasztás, a számonkérés és az értékelés egyéni differenciálását igénylik.

Kiemelt kompetenciatérületek

Alapkompetenciák

Az alapkompetenciák minősége az egész életre meghatározza az ember tanuláshoz, ezáltal az emberi kultúrához való viszonyát. Kialakításuk a beszéd- és a nyelvi zavarok többségénél tágabb időintervallumban, hézagmentesen, kis lépésekben, hosszabb gyakorlási és látenciaszakaszokkal valósul meg.

A tudásvágy és a tanulási motiváció megtartása érdekében sikerorientált, apró, de biztos lépésekben haladó stratégiát érdemes választani, sok gyakorlással, ismétléssel.

A tanulás kompetenciái

A beszédfejlődési zavarral küzdő tanulók tanulási kompetenciáinak fejlesztése nem tér el jelentősen a tipikus fejlődésű gyermekekétől. A nyelvfejlődési zavart mutató tanulók számára a zavar sokszínű tüneti képe miatt egyénileg szükséges azonosítani a hatékony tanulási utakat. Kisiskoláskorban az utánzásra épülő tanulási kompetenciából indulunk ki, ami a nyelvi zavarok egyes formáinál szintén sérül. A biztos utánzás kialakítása az alsó szakaszban még tart, de vele párhuzamosan egyre nagyobb jelentőségre tesz szert az önálló munka. A tanuló-önmaga erősségeinek és nehézségeinek megismerésén finoman, de folyamatosan dolgozva, sokféle megismerési-tanulási utat megmutatva- segítjük a számára leghatékonyabb tanulási formák felismeréséhez. Végül egy belső motivációval rendelkező, önreflexióra képes önálló tanulási potenciálhoz juttatjuk, mely a mai információalapú társadalomban elengedhetetlen élethosszig való tanulás alapjává válik. A tanulási folyamatok nehezítettsége

és „energiaigényessége” miatt kiemelten kell figyelni a tanuló motivációjának fenntartására, az érdeklődésére számot tartó tanulási célok megválasztására.

A digitális kompetenciák

A „Z generáció” és az azt követő generációk már „digitális bennszülöttként” élik meg gyermekkorukat. A digitális kompetenciák fejlesztése a beszédfigyatekos populáció szempontjából kiemelt feladat. Az egyre korábban rutinszerűvé váló eszközhasználat a kommunikációs akadálymentesítést jelentősen megkönnyíti. A különféle szövegszerkesztők, felolvasó programok, hangzóbeszédet felismerő applikációk, fordítóprogramok, szinonima -és idegennyelvi digitális szótárak, képszerkesztő alkalmazások széles tárháza áll rendelkezésre.

A célcsoport alapproblémáját jelenti a verbális információk szűrése, válogatása, feldolgozása, megértése, vagy éppen létrehozása. Különös gondot kell fordítani arra, hogy az információözből a tanuló képes legyen a szükséges információk kiszűrésére, rendszerezésére, más információkkal való összevetésére, és az érvényes, valamint az álinformációk elkülönítésére. Fokozottan kell ügyelni- és később megtanítani-, hogy a tanuló csak olyan és annyi információt gyűjtsön, amit nyelvi készségei, érzelmi és értelmi fejlődése aktuális szintjén képes feldolgozni, megérteni és alkalmazni.

A digitális kultúra tanulási területre vonatkozó ajánlások

A verbalitástól független tanulási folyamatokban tanulóink általában átlagosan teljesítenek. A digitális világ feldolgozása, a problémamegoldó gondolkodás lehet kifejezett erősségük is. A digitális kompetenciák minél jobb elsajátítása nyelvi zavar esetében kiemelkedő jelentőségű, mivel esélyegyenlőséget biztosít. A különböző technológiák segítségével kommunikációs-nyelvi akadálymentesítést érhetünk el (gépírás, felolvasó programok, jegyzetelő programok, digitális átalakító programok), és segíthetjük az önálló tanulás kialakulását.

Fontos, hogy ezek a kompetenciák már az általános iskola felső tagozatának végére tanulóink birtokába kerüljenek, hiszen a tanulnivaló mennyiségének növekedésével még differenciáltfeladatadás mellett is csak akkor van esélyük lépést tartani, hogyha a tipikus fejlődési társaikhoz hasonlóan férnek hozzá az ismeretekhez. A megfelelő eszköz kiválasztásában, az eszközhasználat tanításában a gyógypedagógus és az informatikatanár szoros együttműködésére van szükség. A technológiai lehetőségek kiaknázásával egyenrangúan fontos az etikus és felelősségteljes használat megértése és megvalósítása. További szempont az IKT-használattal kapcsolatban az additív magatartásformák elkerülése. E tekintetben a nyelvfeladási és beszédzavarral küzdő tanuló veszélyeztetett lehet, ha társas kapcsolatai eleve szűk körűek. A tantárgy feladata a biztonságos internethasználat tanítása. E területen a tanulók gyenge kommunikációs kompetenciájuk miatt veszélyeztetettek.