

ELTE Tanító- és Óvóképző Kar

Tematikus terv

A Paint rajzolóprogram funkcióinak megtanítása 4. osztályban

Informatika műveltségterület

4. osztály számára



Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
Az osztály bemutatása	3
A téma elhelyezése	4
Óravázlatok	5

Bevezetés

Az osztály bemutatása

Az osztály, melyben az általam tervezett órákat megvalósítottam, 8 főből áll. Egy olyan magániskolában tanulnak ezek a gyerekek, ami valamilyen tanulási vagy magatartási nehézségekkel, illetve nem megfelelő mozgáskoordinációval rendelkező tanulók gondozását tartja szem előtt. Ebből kifolyólag ilyen problémákkal küszködő diákokból tevődik össze a kis csapat.

A 7 gyermek nagyon jó, életkorának megfelelő informatikai háttérismerettel rendelkezik, teljes mértékben érdeklődik az informatikai környezet iránt. Akad azonban egy olyan tanuló, aki az elmúlt időszakban nagyon keveset, inkább egyáltalán nem foglalkozott a számítógép témakörével. Elmondása szerint „nem köti le”. Lassú, egyéni tempóban tud haladni, tart az informatika oktatásától. Egyszerre kellett megszeretnem vele magát az órát, és a számítógép használatát, ami azért volt nehézkes, mert félt hozzányúlni az eszközhöz. Ezért igyekeztem minden tervezett órában neki külön, könnyebb feladatokat adni, amivel nemcsak a rajzolóprogramot ismerhette meg, de az egérhasználatot is jelentősen fejlesztette, mivel ezzel is problémája adódott.

Az osztály ebben az évben kezdte az informatika tanulását, eddig az állománykezeléssel foglalkoztak részletesen, valamint belekóstoltak az internetes keresésbe. Ezután következett a rajzprogram megismerése, melyet a szövegszerkesztés követ majd. A Paint programmal ekkor ismerkedtek meg először, azonban az előzetes témákból adódóan az alapvető fájlműveleteket már jól kezelték (mentés, megnyitás, nyomtatás).

A terem jól felszerelt, elegendő (minden tanuló saját) számítógépe van. Rendelkezésemre állt egy tanári gép, valamint egy hozzá csatlakoztatott projektor és nyomtató, ami jelentősen megkönnyítette a tanításban való előrehaladást.

A téma elhelyezése

Témám az informatika-alkalmazói ismeretek fejlesztési feladatához, azon belül az írott és audiovizuális dokumentumok elektronikus létrehozása témaköréhez kapcsolódik.

Véleményem szerint ez a téma nagyon praktikus, hasznos ismereteket ad át, hiszen szükséges, hogy a gyermek még a megismerés időszakában, minél egyszerűbb, gyermekközelibb programokkal ismerkedjen meg. „Előnyt élveznek a játékos didaktikai szoftverek [...] egyszerű kezelésű, „felhasználóbarát”, gyermekeknek készített programok, amelyekkel alkotni lehet¹. Ezáltal elősegítjük az önálló alkotásra, elképzeléseik kifejezésére, esetleg az esztétikus forma megláttatására.

Legfőbb célom, hogy minden tanuló biztonságosan használhassa a Paint programot, bátran készíthessen bármilyen rajzot, a szövegbevitellel pedig előkészítsem a következő témát, a szövegszerkesztést.

¹ http://www.nefmi.gov.hu/letolt/kozokt/kerettanterv/mk68/MK68_1_03-1.mell-p8-91-kerettanterv_1-4o.pdf

Óravázlatok

Osztály: 4. osztály

Tantárgy: Informatika

Témakör: Alkalmazói ismeretek

Téma: Paint rajzolóprogram funkcióinak megtanítása

Időtartam: 4 óra

Célok és feladatok:

- Alkalmazói készség fejlesztése egyszerű rajzos dokumentumok készítésével.
- Információ kifejezése egy számítógépes rajzoló program segítségével.
- Számítógépes problémamegoldás gyakorlása a Paint programmal.
- Digitális kompetencia fejlesztése rajzolóprogram megismerésével.
- Az egyéni orientáció kompetenciájának fejlesztése egy rajzoló program alkalmazói szintű használatával.
- Kommunikációs képesség fejlesztése a személyes élmények kifejezésével.
- A toleranciára, kooperativitásra nevelés a páros munkával.
- Esélyegyenlőség biztosítása azoknak, akiknek nincs lehetősége elegendő számítógépes környezetben való éléshez.
- Differenciált tanulás biztosítása a nehezen felzárkózó tanulók számára.

Idő	Tananyag	Az oktatás menete	Módszer	Munkaforma	Eszközök
1. óra	Képzés- készítés (kijelölés, áthelyezés, másolás, beillesztés, mérétezés) egyszerű alak- zatokkal	<p>1. Figyelem felkeltése Egy lapra rajzolnak egy házat, majd kiszínezik színes ceruzával. <i>Hogyan lehetne egyszerűbben? Ha szabályos alakzatokat szeretnének rajolni, egységesen kiszínezní? Stb.</i></p> <p>2. Tanulók informálása a célról</p> <p>3. Beszélgetés az eddigi ismeretekről <i>Ki használta eddig a Paint programot? Mire használták? Milyen eszközöket használtak?</i></p> <p>4. Az új ismeret elsajátítása</p> <ul style="list-style-type: none"> Kijelölés <i>Hogyan / hol érik el?</i> <i>Téglalapalakú, szabadkézi, átlátszó kijelölés tulajdonságainak megbeszélése.</i> Áthelyezés <i>Hol érik el? Mire való? Hogyan lehetséges?</i> Feladat: Négyzet rajzolása, kijelölése, áthelyezése különböző pontokra. Másolás, beillesztés <i>Mire való ez a két funkció? Hogyan tudnak másolni, beilleszteni?</i> Feladat: Több négyzet készítése egyetlen alakzat felhasználásával. Mérétező pontok <i>Mik azok a méretező pontok? Hogyan tudunk kicsinyíteni / nagyítani?</i> Feladat: pöttyös labda készítése egyetlen körből. 	<p>motiválás</p> <p>közlés</p> <p>irányított beszélgetés</p> <p>irányított beszélgetés</p> <p>cselekedtetés</p> <p>irányított beszélgetés</p> <p>cselekedtetés</p> <p>irányított beszélgetés</p> <p>cselekedtetés</p>	<p>egyéni munka</p> <p>frontális munka</p> <p>frontális munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>frontális munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>frontális munka</p> <p>egyéni munka</p>	<p>írólap, színes ceruza</p> <p>projektor, számítógép</p> <p>számítógép</p> <p>projektor, számítógép</p> <p>számítógép</p> <p>projektor, számítógép</p> <p>számítógép</p>

<p>5. A tanultak rögzítése Olyan feladatlapot oldanak meg a tanulók, mely az órán megismert új elemeket foglalja össze.</p> <p>6. Az órán tanultak alkalmazása Egy falu rajzának készítése Paint programmal: egy ház megrajzolása, azok másolása, méretezése, elhelyezése a megfelelő helyre. Tetszés szerint díszíthetik útvonalal, fákkal, színekkel.</p> <p><u>Differenciálás</u> Egy ház megrajzolása, ennek két példányban történő másolása, beillesztése különböző méretben. A keletkezett rajzokat egymás mellé növekvő sorrendben kell elhelyeznie a gyerekeknek.</p> <p>7. Az órai teljesítmény értékelése A tanulók körbejárják a tantermet, megnézik osztálytársaik munkáját, majd közösen megbeszéljük, kinek melyik falu tetszik a legjobban, miért. A tanító is mond néhány minősítő szót a diákok órai teljesítményéről.</p>	selekedtetés	egyéni munka	feladatlap
	cselekedtetés	egyéni munka	számítógép
	ellenőrzés értékelés		elkészült falvak

Idő	Tananyag	Az oktatás menete	Módszer	Munkaforma	Eszközök
2. óra	Eszköztári elemek használata (ecsetek, kitöltés, alakzatok, vonalméret, színezés, hibajavítás)	<p>1. Figyelem felkeltése Páralkotas az előző órán tanult elemek csoportosításával. Minden diák kap egy zöld vagy egy piros szókártyát. Miután párba álltak, felolvassák, így ellenőrizzük a feladat megoldásának helyességét. A kártyákon a következők közül az egyik szerepel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kijelölés – szabadkézi..., téglalap alakú..., átlátszó... • méretező pont – segítségével nagyíthatunk, vagy kicsinyíthetünk • áthelyezés – oda helyezzük az alakzatot, ahova szeretnénk • másolás – egy alakzattól többet készíthetünk <p>2. Tanulók informálása a célról</p> <p>3. Az új ismereteket megalapozó tények biztosítása: Egyszerű akváriumot készítenek a kialakult párok. Egyetlen halat rajzolnak, a többi másolják, igény szerint méretezik, díszítik. A feladatokat / lépéseket önállóan oszthatják fel egymás között, de mindenkinek dolgoznia kell a rajzon.</p> <p>4. Az új ismeret elsajátítása:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kitöltés, színek szerkesztése <i>Melyik ikon segítségével érhetjük el? Hogyan készíthetünk új színt?</i> <p>Feladat: egy kört rajzolnak, amelyen kipróbálják tanulók ezt a funkciót.</p>	<p>motiválás</p> <p>közlés</p> <p>cselekedtetés</p> <p>irányított beszélgetés</p> <p>cselekedtetés</p>	<p>csoport munka</p> <p>páros munka</p> <p>frontális munka</p> <p>egyéni munka</p>	<p>szókártyák</p> <p>páronként egy számítógép</p> <p>projektor, számítógép</p>

<ul style="list-style-type: none"> Vonalvastagság, ecsethasználat <i>Milyen ikonnal változtathatunk méreter? Hol találjuk meg az ecsetek fajtáit?</i> <p>Feladat: a gyerekek önállóan felfedezik, hogy melyik ecsetnevezés mit jelent.</p> <ul style="list-style-type: none"> Hibajavítás <p>Egy videó bemutatása, amely a hibajavítási lehetőségeket mutatja be. Közösen megbeszéljük a látottakat / hallottakat, majd a tanuló is kipróbálja ezeket a módszereket. (forrás: http://www.youtube.com/watch?v=XYxnjL6lIK8)</p>	<p>frontális munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>videó, projektor számítógépek</p>	<p>irányított beszélgetés</p> <p>felfedeztetés</p> <p>bemutató cselekedtetés</p>	<p>frontális munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>videó, projektor számítógépek</p>
<p>5. A tanultak rögzítése</p> <p>Feladatlap a tanult elemek eléréséhez, melyeket a mellettük ülő társukkal közösen oldanak meg.</p>	<p>páros munka</p> <p>feladatlapok</p>	<p>cselekedtetés</p> <p>cselekedtetés</p>	<p>páros munka</p> <p>egyéni munka</p> <p>számítógépek</p>
<p>6. A tanultak alkalmazása</p> <p>Egy megadott kép (egy állatról) kiszínezése, tetszés szerinti kiegészítése az órán tanult elemekkel.</p> <p><u>Differenciálás</u></p> <p>Egy megadott kép (egy állatról) kiszínezése.</p>	<p>egyéni munka</p> <p>projektör</p>	<p>ellenőrzés értékelés</p>	<p>projektör</p>
<p>7. A teljesítmény értékelése</p> <p>Néhány mondatban összefoglalják az órán tanultakat, majd a tanító értékeli a gyerekek teljesítményét, majd kivétítenek néhány kész munkát.</p>			

Idő	Tananyag	Az oktatás menete	Módszer	Munkaforma	Eszközök
3. óra	Szövegbevitel Paintbe	<p>1. Figyelem felkeltése Keresztrejtvény, melynek megfejítése „meghívó”. A meghatározások az előző órán tanultakból vannak összeválogatva.</p> <p>2. Tanulók informálása a célról</p> <p>3. Az új ismereteket megalapozó tények biztosítása: Különböző meghívók megfigyeltetése, közös elemek megkeresése.</p> <p>4. Az új ismeret elsajátítása:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Billentyűzet átbeszélése <i>Melyik billentyű segítségével írhatunk nagy kezdőbetűt? Melyikkel tudunk szünetet hagyni? Melyikkel kezdünk új sort?</i> • Szövegdoboz beillesztése <i>Melyik ikon segítségével érhetjük el? Mi mire való, mit hogyan állíthatunk be?</i> <p>Betűformázások: betűtípus, betűméret, betűszín, betűstílus (aláhúzott, félkövér, dőlt)</p> <p>5. Rendszerezés és rögzítés Összefoglaló táblázat az eddig tanult elemekből, majd ezek átbeszélése.</p> <p>6. A tanultak alkalmazása Egy meghívó készítése: a rajzlapot két részre osztják a tanulók. Az egyik felére a meghívó szövegét szerkesztik, másikkra egy rajzot készítenek. Kidíszítik tetszésük szerint.</p>	motiválás közlés megfigyelés irányított beszélgetés irányított beszélgetés irányított beszélgetés cselekedtetés	egyéni munka frontális munka frontális munka frontális munka frontális munka egyéni munka	keresztrejtvények meghívók billentyűzet számítógép, projektor táblázat számítógép

		ellenőrzés értékelés	<p><u>Differenciálás</u> Egy előre elkészített meghívót kell szöveggel feltölteni, a rajzokat kiszínezni.</p> <p>7. A teljesítmény értékelése Minden meghívót készítője kinyomtat, felragasztjuk a táblára, és közösen átbeszélik a tanulókat, látottakat.</p>	
--	--	-------------------------	---	--

Idő	Tananyag	Az oktatás menete	Módszer	Munkaforma	Eszközök
4. óra	Gyakorlás	<p>1. Figyelem felkeltése Egy képet mutat be a tanító Pumukliról. <i>Ki van a képen? Mit csinálhat éppen? Honnan tudhatjuk? Mit mondhat? Hogyan válhatna még egyértelműbbé?</i></p> <p>2. Előzetes ismeretek felidézése Tanult ismeretek felidézése tanulói munkák elemzésével. <i>Milyen eszköztári elemet használtál a labda készítése során? Milyen műveleteket alkalmaztál a halak méretezésénél? Hogyan színezted ki a hátteret? Hogyan rajzoltál virágot a meghívóra?</i></p> <p>3. Tanulók informálása a célról</p> <p>4. Ismereteket megalapozó tények biztosítása</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rövid mese felolvasása • A meghallgatott mese értelmezése (szereplők, helyszín, cselekmény megbeszélése) <p>5. A tanultak alkalmazása</p> <ul style="list-style-type: none"> • Két képkockás képregény készítése az előzőleg meghallgatott meséről. Minden olyan elemet, amelyet előző órákon tanultak a gyerekek, meg kell jelenítenüik. • <u>Értékelési szempontok:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Meghallgatott meséről szóljanak a képkockák! ✓ Arányosak legyenek a szereplők! ✓ Minden tanult műveletet alkalmazzi! ✓ A színek legyenek összhangban! ✓ Jelenjen meg a szövegbuborék a képeken! 	motiválás irányított beszélgetés közlés irányított beszélgetés cselekedtetés	egyéni munka frontális munka frontális munka egyéni munka	kép Pumukliról előző órákon készített munkák meserészlet

		<p>ellenőrzés értékelés</p>	<p>matricák, képregények</p>
<p><u>Differenciálás</u> Egy eseménykép készítése, mely kapcsolódik a meséhez. Ugyanazok az értékelési szempontok vonatkoznak erre a feladatra is.</p>	<p>6. A teljesítmény értékelése Három matricát kapnak a tanulók. Ezeket kell kiosztaniuk a társaik között aszerint, hogy kinek melyik képregény tetszik. Egy tanulónak csak egyet lehet adni, majd összeszámolják, hogy ki hány matricát kapott.</p>		

BEVEZETÉS

- o Az osztály bemutatása
 - Differenciálás
- o A téma elhelyezése

CÉLOK ÉS FELADATOK (I.)

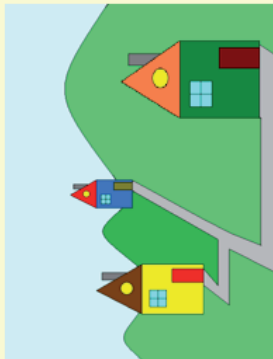
- o Alkalmazói készség fejlesztése egyszerű rajzos dokumentumok készítésével.
- o Információ kifejezése egy számítógépes rajzoló program segítségével.
- o Számítógépes problémamegoldás gyakorlása a Paint programmal.
- o Digitális kompetencia fejlesztése rajzolóprogram megismerésével.
- o Az egyéni orientáció kompetenciájának fejlesztése egy rajzoló program alkalmazói szintű használatával.

CÉLOK ÉS FELADATOK (II.)

- o Kommunikációs képesség fejlesztése a személyes élmények kifejezésével.
- o A toleranciára, kooperativitásra nevelés a páros munkával.
- o Esélyegyenlőség biztosítása azoknak, akiknek nincs lehetősége elegendő számítógépes környezetben való éléshez.
- o Differenciált tanulás biztosítása a nehezen felzárkózó tanulók számára.

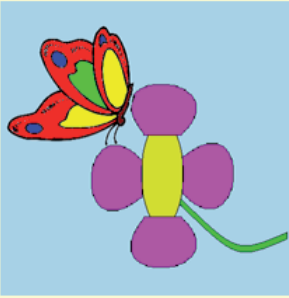
1. ÓRA

- Egy falu készítése egyetlen házból:



2. ÓRA

- Egy megadott kép kiszínezése, kiegészítése:



3. ÓRA

- Egy meghívó készítése:



4. ÓRA

- Két képkockás képregény készítése:

