

Fenyős Zoltán
Fenyősné Kircsi Amália

Tanmenet
informatika
általános iskola 4. osztály

ÉVES ÓRASZÁM

36 ÓRA

AJÁNLOTT TANKÖNYVEK ÉS MUNKAFÜZET

Fenyős Zoltán – Fenyősné Kircsi Amália:

Gyöngyforrás (Játékos informatika 4.)

PD 244

Pedellus Tankönyvkiadó, Debrecen, 2007


TANKÖNYVKIADÓ

I. témakör: Az informatikai eszközök használata

Tartalom: A számítógép fő részei, az egér és a billentyűzet használata

Óra sorszáma	Gyöngyforrás feladat	Tartalma	Tanulói tevékenység
1. óra		A számítógép-terem használata, balesetvédelem.	Ismerkedés az informatikai környezettel. Beszélgetés az informatikai eszközök túlzott használatának veszélyeiről.
2. óra	Belépés Mese	A számítógép fő részei.	Ismerkedés a számítógéppel. Bekapcsolás. Gyöngyforrás indítása, bejelentkezés, kilépés. Kikapcsolás.
3. óra	1. lecke 1. feladat „Szótagfüzér” Szótagokból egymáshoz kapcsolódó szavak láncának összeállítása.	Az egér használata, kattintás nem mozgó célpontra.	Az 1/1. feladat megoldása. Program indítása, ismerkedés a program felületével. Segítség kérése Csipesztől Az informatikai eszközök, a hálózat használatának gyakorlása.
4. óra	1. lecke 2. feladat „Ültesd le!” Szöveges leírás alapján gyerekek sorba ültetése.	Az egér használata, kattintás nem mozgó célpontra. A görgetősáv használata.	Az 1/3. feladat megoldása. Az informatikai eszközök, a hálózat használatának gyakorlása.
5. óra	1. lecke 3. jutalom „Ki nem szerepelt?” Arcképek megfigyelése után eldönteni, hogy korábban melyiket nem láttuk.	Az egér használata, kattintás nem mozgó célpontra.	Az 1/3. feladat megoldása. Az informatikai eszközök, a hálózat használatának gyakorlása.
6. óra	2. lecke 1. feladat „Számkotyvasztó” Matematikai művelet eredményének kiválasztása több lehetséges megoldás közül.	Az egér használata, kattintás mozgó célpontra.	A 2/1. feladat megoldása. Menüpontok felfedezése és használata. Ismerkedés az elektronikus tankönyvvel.
7. óra	2. lecke 2. feladat „Gumiszalag” Betűk, számok, tárgyak, stb. csoportosítása	Az egér használata, kattintás mozgó célpontra. A jelek típusai. Keresés, rendezés.	A 2/2. feladat megoldása. A jelek értelmezése, csoportosítása. Az egész számok, szövegek és rajzos adatok megkülönböztetése

	megadott szempont alapján.		
--	----------------------------	--	--

8. óra	2. lecke 3. feladat „Üvegyűjtő” Azonos vagy különböző színű, alakú, mintájú üvegek kiválogatása.	Az egér használata, kattintás mozgó célpontra. Azonos, hasonló, különböző jelek felismerése.	A 2/3. feladat megoldása. A jelek értelmezése, hasonló jelek megkülönböztetése.
9. óra	3. lecke 1. feladat „A kovácsmester ajándéka” Megjelenő városnév begépelése adott idő alatt.	A billentyűzet használata. Alfanumerikus billentyűzet.	A 3/1. feladat megoldása. Szavak írása, javítása, kis- és nagybetűk.
10. óra	3. lecke 2. feladat „Gyöngylottó” Logikai útvonalkereső játék, majd betűkből számnév összerakása.	A billentyűzet használata. Kurzormozgató billentyűk. Alfanumerikus billentyűzet.	A 3/2. feladat megoldása. Kurzor mozgatása. Szavak írása, javítása. A problémamegoldás gyakorlása informatikai eszközökkel.
11. óra	3. lecke 3. feladat „Keresztrejtvény” Szöveges meghatározások alapján keresztrejtvény megfejtése, majd képre történő asszociáció.	A billentyűzet használata. Kurzormozgató billentyűk. Alfanumerikus billentyűzet.	A 3/3. feladat megoldása. Kurzor mozgatása. Szavak írása, javítása. Képi és szöveges információ párosítása.
12. óra	1-3. leckéből szabadon választott	Az eddig tanult informatikai ismeretek összegzése az elektronikus tankönyv segítségével.	Az elektronikus tankönyv használata. Szabad játék az eddigi programokkal. (Lemaradók esetén felzárkóztatás.)

II. témakör: Dokumentumkészítés

Tartalom: Egyszerű rajzos, szöveges dokumentumok készítése, nyomtatása

13. óra	4. lecke 1. feladat „Az építőmester segédje” Térbeli alakzat elől- oldal-felülnézeti képének megszerkesztése.	Egyszerű rajzok, ábrák készítése. A térbeli tájékozódási algoritmusok előkészítése	A 4/1. feladat megoldása. Algoritmikus képszerkesztés irányítottan.
14. óra	4. lecke 2. feladat „Hol van a képen?” Hiányzó képrészlet kiválasztása több lehetőség közül.	Egyszerű rajzok, ábrák készítése.	A 4/2. feladat megoldása. Képi információ felismerése. Kép összeillesztése elemeiből.

15. óra	4. lecke 3. feladat „Képkalkotó” Kép alkotása előre elkészített elemekből.	Egyszerű rajzos dokumentum készítése.	A 4/3. feladat megoldása. Kreatív alkotás „képnymodák” segítségével. A rajz nyomtatása segítséggel.
16. óra	5. lecke 1. feladat „Kis térképész” Városkép alapján térkép készítése.	Egyszerű rajzos dokumentum készítése, képszerkesztés.	A 5/1. feladat megoldása. Tájékozódás a térben a számítógép segítségével. Információgyűjtés, képi információ átalakítása. A mindennapi élethez kapcsolódó tematikus rajz készítése.
17. óra	5. lecke 2. feladat „Kis építész” Térkép alapján város építése előre elkészített elemekből.	Egyszerű rajzos dokumentum készítése, képszerkesztés.	A 5/2. feladat megoldása. Tájékozódás a térben a számítógép segítségével. Információgyűjtés, képi információ átalakítása. A mindennapi élethez kapcsolódó tematikus rajz készítése.
18. óra	5. lecke 3. feladat „Polgármester” Előre elkészített elemekből tetszőleges város építése.	Egyszerű rajzos dokumentum készítése, képszerkesztés.	A 5/3. feladat megoldása. Tájékozódás a térben a számítógép segítségével. A mindennapi élethez kapcsolódó tematikus rajz készítése. Kreatív alkotás.
19. óra	6. lecke 1. feladat „Írogató” Szövegszerkesztési feladat	Egyszerű szövegszerkesztő program használata. Rövid szöveges dokumentum készítése.	A 6/1. feladat megoldása. A szövegszerkesztő alapszintű kezelése, a legfontosabb funkciók megismerése.
20. óra	6. lecke 2. feladat „Fejtsd meg a titkot” Titkosírással megadott mondat megfejtése, majd asszociáció szólásra, közmondásra.	Egyszerű szövegszerkesztő program használata. Rövid szöveges dokumentum készítése.	A 6/2. feladat megoldása. Az információ kifejezése írással, jelekkel, Ezek átalakítása. A problémamegoldás gyakorlása informatikai eszközökkel
21. óra	6. lecke 3. feladat „Plakátfestő” Jeles napokhoz kapcsolódó plakátok, képeslapok készítése szöveges, és előre elkészített rajzos elemekből.	Egyszerű szövegszerkesztő program használata. Rövid szöveges-rajzos dokumentum készítése.	A 6/3. feladat megoldása. Az iskolai és mindennapi élethez kapcsolódó tematikus dokumentumok készítése. Nyomtatás segítséggel.

22. óra	4-6. leckéből szabadon választott	Az eddig tanult informatikai ismeretek összegzése az elektronikus tankönyv segítségével.	Szabad játék az eddigi programokkal. (Lemaradók esetén felzárkóztatás.) Az eredmények figyelése.
---------	-----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. témakör: Adatok, algoritmusok

Tartalom: Adatok gyűjtése, csoportosítása, feldolgozása. Egyszerű algoritmusok

23. óra	7. lecke 1. feladat „Időjós” Időjárési adatok leolvasása térképről, táblázatba rendezése.	Adatok gyűjtése, értelmezése, csoportosítása.	A 7/1. feladat megoldása. Időjárési adatok gyűjtése és lejegyzése különböző típusú adatokkal.
24. óra	7. lecke 2. feladat	Adatok gyűjtése, értelmezése, feldolgozása.	A 7/2. feladat megoldása.
25. óra	7. lecke 3. feladat „Böngésző” Böngészés összekapcsolt lapokban, majd kérdésekre válaszadás.	Információszerzés a programba épített weblapról.	A 7/3. feladat megoldása. Irányított keresés, ugrópont felismerése és használata.
26. óra	8. lecke 1. feladat „Zenélő gyöngyök” Különböző alakú, színű gyöngyökből álló sor hangsorrá alakítása.	Az információ különböző megjelenési formái. Zene a számítógépen.	A 8/1. feladat megoldása. Hangzóanyag készítése és lejátszása. A hangszóró kezelése.
27. óra	8. lecke 2. feladat	Animáció készítése	A 8/2. feladat megoldása.
28. óra	8. lecke 3. feladat „Dianézó” Diafilm készítése	Egyszerű rajzok, animáció készítése.	A 8/3. feladat megoldása. Diaképekből animáció létrehozása és lejátszása.
29. óra	9. lecke 1. feladat	Egyszerű algoritmusok értelmezése, megfogalmazása. Algoritmusok a számítógépen.	A 9/1. feladat megoldása. Az algoritmus adatainak értelmezése, leírása.
30. óra	9. lecke 2. feladat	Egyszerű algoritmusok értelmezése, megfogalmazása. Algoritmusok a számítógépen.	A 9/2. feladat megoldása. Egyszerű algoritmusok megfogalmazása. Az algoritmus végrehajtása a számítógépen.

31. óra	9. lecke 3. feladat	Egyszerű algoritmusok értelmezése, megfogalmazása. Algoritmusok a számítógépen.	A 9/3. feladat megoldása.
32. óra	7-9. leckéből szabadon választott	Az eddig tanult informatikai ismeretek összegzése az elektronikus tankönyv segítségével	Szabad játék a Gyöngyforrás feladataival. (Lemaradók felzárkóztatása.)
33. óra		Az iskolai könyvtár használati szabályai. Keresés, kölcsönzés.	A könyvtár alapvető szolgáltatásainak igénybevétele, eligazodás a szabadpolcos rendszerben. Keresés a korosztálynak megfelelő dokumentumok között.
34. óra		Fontosabb dokumentumtípusok (könyv, folyóirat, elektronikus, audiovizuális adathordozók) sajátosságai.	Azonos témákról szóló különböző információhordozók keresése. A felhasznált dokumentum tartalmának és főbb azonosítási adatainak megállapítása, feljegyzése
35. óra	Szabadon választott		Szabad játék a Gyöngyforrás feladataival, vagy a könyvtár használata, tájékozódás segédkönyvekben.
36. óra	Más oktató vagy játékprogramok		Szabad játék tetszőlegesen választott programmal. Oktatási célú multimédia programok, játékos oktatóprogramok használata.