

# Osztályozó vizsgakövetelmények

## Informatika

### 5-8. évfolyam

#### 1. 5. ÉVFOLYAM

##### 1.1. I. FÉLÉV

#### KÖVETELMÉNYEK

Rajzok készítése, a Paint használata

Mappák, állományok létrehozása, mentés, megnyitás

Rajzolás és színezés, szöveg a rajzon, képrészlet másolása

Forgatás, tükrözés, méretezés, döntés

A szövegszerkesztés alapjai, szöveg javítása

Szöveg másolása és áthelyezése, módosítása

Karakterformázás

Bekezdésformázás

Képek a dokumentumban

## 1.2. II. FÉLÉV

### KÖVETELMÉNYEK

Algoritmusok, kódolás

Térbeli tájékozódás, kódolás, egyszerű utasítások, az Imagine Logo használata

Egyszerűbben is lehet, ismétlődések, eljárások

Színes ábrák készítése, eljárásoki megírása

A web

Térképek használata a weben

Keresés a weben

Az információ feldolgozása

Elektronikus könyvtár

Hasznos webhelyek

Az elektronikus levelezés

Oktatóanyagok az interneten

## 2. 6.A OSZTÁLY

### 2.1. I. FÉLÉV

#### KÖVETELMÉNYEK

Teremrend, balesetvédelmi rendszabályok, mindennapi eszközünk a számítógép

A rendszer, amely a számítógépet irányítja, a számítógép részei, be és kiviteli perifériák, operációs rendszer

Jelek, adatmennyiség, a számítógép működése és használata

Állományok és mappák, műveletek állományokkal, mappákkal, tárhelyek

Szöveg a rajzon, képrészlet másolása, képszerkesztő program használata, rajzok készítése a Paint programmal

Forgatás, tükrözés, méretezés, döntés, műveletek mappákkal és fájlokkal

Szövegszerkesztés alapjai

Szöveg javítása, módosítása, szöveg másolása és áthelyezése

Karakterformázás

Bekezdésformázás

Képek a dokumentumban

Könyvtári szolgáltatások, könyvtári médiumok

## 2.2. II. FÉLÉV

### KÖVETELMÉNYEK

Problémamegoldás, algoritmusok

Térbeli tájékozódás, rajzolás utasításokkal

Egyszerűbben is lehet

Színek használata

A teknőc tanítható

Számítógépes előadás, a bemutató követelményei, bemutató készítése

Képek használata a bemutatóban

Szemléletes ábrázolás

Hálózatok, az internet használata, informatikai biztonság

Az információ feldolgozása, az internetes keresés lehetőségei, feladatmegoldást segítő programok

Elektronikus levelezés, a levelezés etikai feltételei és veszélyei regisztráció e-mail felületen

A levél részei, küldése, fogadása, rendszerezése

### 3. 6.B OSZTÁLY

#### 3.1. I. FÉLÉV

#### KÖVETELMÉNYEK

Teremrend, balesetvédelmi rendszabályok
Az információ
Jelek és adatok
Adatmennyiség,
A számítógép működése és használata
Állományok és mappák
Műveletek mappákkal és állományokkal
Könyvtártípusok
Információkeresés, Dokumentumtípusok, kézikönyvek
Forráskiválasztás, a könyvtárhasználati és informatikai alapokra építő információgyűjtést igénylő feladatok.
Problémamegoldás, algoritmusok, kódolás
Térbeli tájékozódás, rajzolás utasításokkal, kódolás
Egyszerűbben is lehet
Színek, használata
Eljárások
Paraméteres eljárások
Adatok, összetett adatok
Elöltesztelő ciklusok, összetett adatok
Feltételvizsgálat
Több technóc használata
Szövegszerkesztés, karakter és bekezdésformázás,

## KÖVETELMÉNYEK

Wordart használata, kép beszúrása, formázása

Szegély és mintázat

Felsorolás, számozás

Adjunk hírt magunkról! Névjegykártya, képeslap, plakát szerkesztése, kiadványszerkesztő

### 3.2. II. FÉLÉV

#### KÖVETELMÉNYEK

Animációk megtekintése, értelmezése, tervezése, készítése (logomotion)

Médialejátszó alkalmazása. Hangállományok lejátszása, hangfelvételek készítése, lejátszása

Hangszerkesztés, megfelelő alkalmazói környezet használata (Audacity)

Tantárgyakhoz kapcsolódó feladatok megoldása informatikai környezetben.

Számítógépes multimédiás oktatójátékok, alkalmazások

Számítógépes előadás, a bemutató követelményei, bemutató készítése

Képek használata a bemutatóban

Szemléletes ábrázolás

Hangok és mozgóképek a bemutatóban

Informatikai biztonság

Hálózatok, a web, feladatmegoldást segítő programok

Az információ feldolgozása, az internetes keresés lehetőségei

Elektronikus levelezés, a levelezés etikai feltételei és veszélyei

Regisztráció e-mail felületen

A levél részei, küldése, fogadása, rendszerezése

További lehetőségek a kommunikációra

Médiainformatika, hang, kép és video-anyagok, médiumok elérése, használata

## 4. 7. ÉVFOLYAM

### 4.1. I. FÉLÉV

#### KÖVETELMÉNYEK

Teremrend, balesetvédelem

A számítógép működése, operációs rendszerek feladatai

Hálózatok

Informatikai eszközök fő részegységei. Perifériák, adathordozó eszközök működési elvei. Digitalizálás

Számítógép felépítése, segédprogramok,

Az informatikai eszközfüggőség és a megelőzés lehetőségei

Iskolai feladatok elkészítésére alkalmas eszközök kiválasztása, használata

Könyvtártípusok, funkcionális terek

Könyvtári szolgáltatások

Információkeresés, hatékony, céltudatos információszerzés

A dokumentumtípusok megismerése, bemutató készítése

Szemléletes ábrázolás, rajzok, alakzatok, képek használata a bemutatóban

Táblázatok a bemutatóban

Táblázatok formázása



## 4.2. II. FÉLÉV

### KÖVETELMÉNYEK

Diagramok a bemutatóban

Műveletek médiaelemekkel

Hangok és mozgóképek a dokumentumokban, bemutatóban

Prezentációkészítés szempontok alapján

Véletlen jelenségek

Véletlenszám generálása

Tantárgyi szimulációs programok használata

Keresés a weben

Hasznos webhelyek

A mobilkommunikációs eszközök megismerése, IKT eszközök

A hagyományos médiumok modern megjelenési formái

Oktatóanyagok az interneten

Online dokumentumok, megosztások

## 5. 8. ÉVFOLYAM

### 5.1. I. FÉLÉV

#### KÖVETELMÉNYEK

Teremrend
Szöveg módosítása
Karakter és bekezdésformázás ismételése
Szegély és mintázat, felsorolás, számozás
Élőfej, élőláb
Hasábok
Tabulátorok használata
Alakzatok rajzolása és módosítása, Word art, meghívó, oklevél tervezése
Táblázatok beszúrása, formázása
Könyvtárhasználati ismeretek
A weblapszerkesztés alapfogalmai. A HTML dokumentumok szerkezete, tag-ek.
Weblapszerkesztés: egyszerű formázások, bekezdések, színek beállítása, háttér
Képek beillesztése, átalakítása, hiperhivatkozás
Táblázatok, felsorolás, számozás
Összetett feladatok megoldása

## 5.2. II. FÉLÉV

### KÖVETELMÉNYEK

Táblázat készítése, a táblázatkezelő főbb részei, Táblázat módosítása, formázása (Excel)

Egyszerű képletek, adattípusok

Függvényekről általában, függvények csoportosítása

Függvények használta

Diagramok

Algoritmusok, problémamegoldás

Játék készítése valamely fejlesztői környezetben, a paraméterértékek változtatása

Algoritmus kódolása

Rajzoló robot (Logo, Scratch) állapotának változtatása, állapotjellemzőinek ismerete