

# Tudnivalók

## az „Informatika oktatása” tárgyról

a 2018/19-es tanévben  
(2. félév)

### A gyakorlati jegyről

Gyakorlati jegyet az kaphat, aki időre beadja a kért dokumentumokat.  
A legalább elégséges gyakorlati jegyhez szükséges, hogy az összes beadott dolgozat legalább elégséges legyen. Ekkor a gyakorlati jegy értéke a dolgozatok értékeinek átlaga, kerekítve.

### Követelmények





1. **Tankönyv-fejezet** egy leckéjének (egy 45 perces órájához tartozó anyag) írása.
2. Hogyan készíteném föl diákjaimat egy adott informatikai versenyre? (Mi ez a verseny? Milyen tematikával, milyen feladatokon keresztül készítem föl a diákokat? **Figyelem: nem lehet azonos az Informatikai versenyfeladatok tárgybeli hasonló témájú beadott dolgozattal!**)

**A fenti anyagokat az eredeti (szerkesztett, pl. doc) dokumentumok formájában (tehát nem pl. pdf-ben) kell beküldeni, majd egyetlen tömörített, a feltöltő területen meghatározott nevű állományba csomagolva kell feltölteni. A feltöltő terület címe:**

<http://szlavip.web.elte.hu/infoktl/>.

**A beküldés végső határideje: 2019. május 19., vasárnap éjfélig.**

### Tematika

Óra	Téma	Letöltés
1.	Tantervfelepítés, tantárgyfelepítés. Az informatika tantervi szabályozása, a szabályozás szintjei: Nemzeti Alaptanterv, kerettanterv, helyi tanterv.	
2.	Az informatika tanítási módszerei: Programozás tanítási módszerek. Programozási nyelv tanítási módszerek. Alkalmazás tanítási módszerek.	
3.	Oktató programok értékelése. Számítógép modellek: „Lóti Futó”-modell, és a modell felhasználása a számítógépes alapfogalmak bevezetésére.	
4.	Számonkérési formák informatikából. Kimenet-szabályozás: érettségi vizsga. Informatikai szakképzés, az Országos Képzési Jegyzék (OKJ), speciális szakképzések. Az Európai Számítógép-használói Jogosítvány (ECDL). Tipikus hibák a programozásban, alkalmazásban.	
5.	Az informatika és nyelv. A programozás egyes módszertani kérdései.	