

1.28. Az otthoni szórakozás digitális lehetőségei

Óraszám: 8

Oktatás formája: online tanulás

csoportlétszám: n.r.

Modul célja:

A tananyagegység célja, hogy a résztvevő megismerje az okostévét és a streamingszolgáltatások működését és funkcióit, és használja azokat. A tananyagegység további célja, hogy a résztvevő megismerje, milyen típusú online játékok léteznek, és hogyan játszhat velük. A tananyagegység további célja, hogy a résztvevő elsajátítsa a letöltés és a telepítés menetét.

Modul célcsoportja:

A képzés célcsoportjához tartozik minden olyan személy, aki a belépési feltételeknek megfelel és a képzési programmal elérhető ismeretek, készségek és kompetenciák megszerzését tűzte ki célként maga elé.

Kiemelt célcsoportnak a középszintű digitális kompetenciákkal rendelkező állampolgárok tekintendők.

Modul tartalma:

- Az okostelevízió jellemzői
- Az okostelevízió használata
- Tudnivalók az online játékokról
- Online játékok használata

Megvalósítása során alkalmazott képzési módszerek:

Magyarázat, szemléltetés, rendszerezés, megfigyelés, önálló tananyag feldolgozás, feladatlap kitöltése, távoktatási tananyag feldolgozása tananyagba épített iránymutatással.