

Vzdělávací oblast	Informační a komunikační technologie
Vzdělávací obor	Informační a komunikační technologie
Vyučovací předmět	INFORMATIKA

Cíle vzdělávací oblasti

- ✦ poznání úlohy informací
- ✦ porozumění práci s informací – vznik, uložení, přenos, zpracování, vyhledávání, praktické využití
- ✦ využívání moderních informačních a komunikačních technologií
- ✦ schopnost ověřit věrohodnost získané informace využitím více zdrojů
- ✦ schopnost formulovat svůj požadavek
- ✦ výpočetní techniku a výukový software využívat ke zvýšení efektivity učení
- ✦ dokázat prezentovat výsledky své práce s využitím vhodného softwaru
- ✦ respektování práv duševního vlastnictví
- ✦ zaujetí odpovědného přístupu k nevhodným obsahům vyskytujícím se na internetu nebo jiných médiích
- ✦ šetrná práce s výpočetní technikou

Charakteristika vyučovacího předmětu

Vzdělávací oblast Informační a komunikační technologie umožňuje všem žákům získat základní dovednosti v ovládnutí výpočetní techniky, orientovat se ve světě informací, zpracovat získané informace a využít je v dalším vzdělávání i v praktickém životě. Získané dovednosti jsou nezbytným předpokladem uplatnění na trhu práce, podmínkou k profesnímu růstu, rozvíjení zájmové činnosti. Zvládnutí výpočetní techniky, vyhledávání informací na internetu a jejich zpracování umožňuje realizovat metodu „učení kdekoliv a kdykoliv“, umožňuje využití mnohonásobně většího počtu dat a informací bez zatížení paměti a vhodně doplňuje běžné učební texty a pomůcky. Dovednosti získané v tomto vzdělávacím oboru umožňují žákům aplikovat výpočetní techniku ve všech oblastech celého základního vzdělávání a stávají se jejich součástí.

Výchovné a vzdělávací strategie pro rozvoj klíčových kompetencí

1. **Kompetence k učení**

- ✦ Žák samostatně objevuje možnosti využití informačních a komunikačních technologií v praktickém životě
- ✦ učí se pořizovat si takové poznámky, které mu pak pomohou při praktické práci s technikou
- ✦ užívá správnou terminologii
- ✦ zažívá úspěch při splnění svých úkolů

2. **Kompetence k řešení problémů**

- ✦ žák tvořivě přistupuje k řešení zadaných úkolů a projektů
- ✦ učí se chápat, že v životě se při práci s informačními a komunikačními technologiemi budou často setkávat s problémy, které nemají jen jedno správné řešení, ale že způsobů řešení je více
- ✦ nalézá nejen řešení, ale také praktické provedení a dotažení do konce
- ✦ vykazuje pokrok

3. **Kompetence komunikativní**

- ✦ žák využívá pro komunikaci na dálku vhodné technologie – elektronická pošta
- ✦ dodržuje vžitá konvence a pravidla (forma vhodná pro danou technologii, náležitosti apod.)
- ✦ projevuje zájem o náměty, názory a zkušenosti druhých žáků

✚ příležitostně komunikuje s ostatními žáky prostřednictvím elektronické pošty

✚ **Kompetence sociální a personální**

✚ žák si kolegiálně radí a pomáhá s ostatními

✚ pracuje v týmu, rozdělí a naplánuje si práci, hlídá časový harmonogram apod.

✚ hodnotí svoji práci i práci ostatních

✚ vzájemně naslouchá, je ohleduplný a taktní

✚ bere ohled na druhé

4. **Kompetence občanská**

✚ žák se seznamuje s vazbami na legislativu a obecné morální zákony (SW pirátství, autorský zákon, ochrana osobních údajů, bezpečnost, hesla) tím, že je musí dodržovat (citace použitého pramene, ve škole není žádný nelegální SW, žáci si chrání své heslo)

5. **Kompetence pracovní**

✚ žák dodržuje bezpečnostní a hygienická pravidla pro práci s výpočetní technikou –

✚ využívá ICT pro hledání informací důležitých pro svůj další profesní růst

✚ vykazuje pokrok v práci s PC

✚ používá obecně známé termíny, znaky a symboly

Průřezová témata

Osobnostní a sociální výchova (OSV)

Rozvoj zrakového vnímání, rozvoj pozornosti při získávání nových poznatků, cvičení soustředění při práci na počítači, procvičování dovednosti zapamatování jak pracovat s různými programy a jak ovládat počítač. Cvičení sebekontroly a sebeovládání při samostatné práci na počítači. Naučit se zorganizovat čas v hodině, po splnění zadaných úkolů si žáci mohou zahrát hry. Vedení k pozitivnímu naladění mysli a dobrému vztahu k sobě samému. Chápání počítače jako pomocníka v práci a v učení. Naučit se hlídat si strávený čas **při** hrách na počítači, abychom se nestali otrokem počítače. Rozvoj kreativity při kreslení na počítači. Zdokonalování se ve verbální i neverbální komunikaci. Slušná omluva, rozvoj slovní zásoby používané při práci s počítačem. Naučit se spolupracovat při práci na počítači ve dvojicích, umět dát prostor i druhému. Žáci se učí odpovědnosti za své postupy práce na počítači, uvědomují si, že jejich nezodpovědná práce může poškodit počítač. Žáci se učí nezištně pomáhat slabším spolužákům.

Výchova demokratického občana (VDO)

Motivace žáků k uplatňování svých názorů v třídním kolektivu, ochota pomáhat, být ohleduplný. Svoboda slova i jeho nebezpečí. Znat svá práva a povinnosti a nést odpovědnost za své činy.

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech (VMEGS)

Využíváme zeměpisné programy o Evropě. Žáci využívají internet k získávání poznatků o státech Evropy, kořeny evropské civilizace, principy fungování EU.

Multikulturní výchova (MkV)

Vztah k jiným etnickým skupinám nebo cizím státním příslušníkům. Vedení k nekonfliktnímu životu ve třídě, jejíž součástí jsou i cizí státní příslušníci nebo členové jiných etnických skupin, a to i při práci na počítači.

Environmentální výchova (EV)

Zamyšlení se nad vztahy člověka a prostředí. Poznávání jednotlivých ekosystémů, zařazování rostlin a živočichů do ekosystémů pomocí počítačových programů. Seznámení se s recyklací (nevydařený tisk na papír a jeho následné třídění), s ekologicky šetrnou likvidací starého počítače a jeho příslušenství.

Mediální výchova (MdV)

Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení, interpretace vztahu mediálních sdělení a reality. Fungování a vliv médií ve společnosti. Tvorba mediálního sdělení. Příspěvky do školního časopisu, na web. stránky školy. Práce v realizačním týmu, schopnost domluvit se, společně třídit a poté realizovat myšlenky.

Charakteristika vyučovacího předmětu informatika 3. ročník – 1. období

Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu informatika

3. ročník 1 hodina týdně

Očekávané výstupy na konci 1. období

1. žák využívá základní standardní funkce počítače a jeho nejběžnější periferie
2. respektuje pravidla bezpečné práce s počítačem
3. chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím
4. při vyhledávání informací na internetu používá jednoduché a vhodné cesty
5. spustí a vypne program podle návodu učitele
6. pracuje sám s výukovými programy určenými pro 2. a 3. ročník
7. dokáže nakreslit jednoduchý obrázek a uložit
8. nezasahuje dovnitř, ani se nedotýká zadní strany skříně počítače a jeho periferií

Charakteristika vyučovacího předmětu informatika 4. a 5. ročník – 2. období

Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu informatika

4. ročník 1 hodina týdně

5. ročník 1 hodina týdně

Očekávané výstupy na konci 2. období

1. žák využívá základní standardní funkce počítače a jeho nejběžnější periferie
2. respektuje pravidla bezpečné práce s hardware i software a postupuje poučeně v případě jejich závady
3. chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím
4. při vyhledávání informací na internetu používá vhodné cesty
5. pracuje s obrázkem v textovém a grafickém editoru
6. pracuje sám s výukovými programy určenými pro 4. a 5. ročník
7. nezasahuje dovnitř ani se nedotýká zadní strany skříně počítače a jeho periferií
8. ovládá práci s textovými a grafickými editory i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
9. uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
10. používá informace z různých informačních zdrojů
11. komunikuje pomocí internetu či jiných běžných komunikačních zařízení