

Vzdělávací oblast : **INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE**

Vyučovací předmět: **INFORMATIKA – 2.stupeň ZŠ**

## CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU

### Obsahové, časové a organizační vymezení

Ročník	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Dotace		0	0	0	0+1	1	1	0	0	0
Povinnost (skupina)					povinný	povinný	povinný			

Vyučovací předmět informatika je zařazen samostatně ve 6. ročníku v hodinové dotaci 1 hod. týdně. Výuka probíhá ve třídách dělených na dvě skupiny v počítačové učebně. Výuka na 2. stupni navazuje na výuku 1. stupně.

Žáci 6. ročníku si prohlubují získané vědomosti a dovednosti při práci s informačními a komunikačními technologiemi. Sledují vývojové trendy v oblasti hardware i software, učí se využívat možnosti, které jim nabízejí textové, tabulkové a grafické editory. Žáci svedou odhadnout důležitost, věrohodnost a "nezávadnost" obsahu zdrojů informací z internetu. Internet se pro žáky stává důležitým komunikačním prostředkem při využití příslušných programů a nástrojů. Z průřezových témat, která jsou zahrnuta v předmětu informatika, nalezneme zejména mediální výchovu, osobnostní a sociální výchovu. Při výuce se využívají metody a formy práce založené převážně na individuálním řešení problému, který může být součástí většího celku, zpracovávání informací a následné prezentaci vlastního řešení.

Hodnocení sleduje schopnosti žáků realizovat získané dovednosti a vědomosti v praktických úlohách a jejich prezentaci.

## **Výchovné a vzdělávací strategie pro rozvoj klíčových kompetencí žáků**

### **KOMPETENCE K UČENÍ**

#### **UČITELÉ**

- zadávají úkoly, při kterých žáci kombinují informace z různých zdrojů
- vedou žáky k plánování, organizování a vyhodnocování jejich činností

#### **ŽÁCI**

- pracují s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, vyhledává souvislosti, které propojuje
- zadávanými úkoly jsou vedeni k samostatnému objevování možností využití informačních a komunikačních technologií v praktickém životě, pro toto poznávání využívají zkušeností se SW, spoluprací s ostatními žáky, nápovědu u jednotlivých programů, literaturu apod.

### **KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ**

#### **UČITELÉ**

- vedou k plánování úkolů a postupů
- vedou žáky k tomu, aby problém chápali jako výzvu

#### **ŽÁCI**

- jsou vedeni zadáváním úloh a projektů k tvořivému přístupu při jejich řešení, učí se chápat, že v životě se při práci s informačními a komunikačními technologiemi bude často setkávat s problémy, které nemají jen jedno správné řešení, ale že způsobů řešení je více
- jsou vedeni nejen k nalézání řešení, ale také k jeho praktickému provedení a dotažení do konce

### **KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ**

#### **UČITELÉ**

- vytvářejí podmínky pro vzájemnou komunikaci žáků

#### **ŽÁCI**

- učí se v komunikaci na dálku využívat vhodné technologie – některé práce odevzdávají prostřednictvím elektronické pošty, komunikují elektronickou poštou
- při komunikaci se učí dodržovat vžitá konvence a pravidla ( forma vhodná pro danou technologii, náležitosti apod. )

## **KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ**

### **UČITELÉ**

- vybízejí žáky, aby kladli otázky k věci
- umožňují diferencované učení, podle individuálních schopností žáků

### **ŽÁCI**

- při práci jsou vedeni ke kolegiální radě či pomoci, případně při projektech se učí pracovat v týmu, rozdělit a naplánovat si práci, hlídat časový harmonogram apod.
- jsou přizváni k hodnocení prací - učí se hodnotit svoji práci i práci ostatních, při vzájemné komunikaci jsou vedeni k ohleduplnosti a taktu, učí se chápat, že každý člověk je různě chápavý a zručný

## **KOMPETENCE OBČANSKÉ**

### **UČITELÉ**

- důsledně vyžadují dodržování pravidel
- zajímají se o názory, náměty a zkušenosti žáků

### **ŽÁCI**

- jsou seznamováni 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 ...)
- při zpracovávání informací jsou vedeni ke kritickému myšlení nad obsahy sdělení, ke kterým se mohou dostat prostřednictvím Internetu i jinými cestami

## **KOMPETENCE PRACOVNÍ**

### **UČITELÉ**

- vyžadují dokončování práce v dohodnuté kvalitě a termínech
- vedou žáky ke správným způsobům využití výpočetní techniky

### **ŽÁCI**

- dodržují bezpečnostní a hygienická pravidla pro práci s výpočetní technikou
- využívají ICT pro hledání informací důležitých pro svůj další profesní růst

## 6. ROČNÍK - DOTACE: 1, POVINNÝ

### DÍLČÍ VÝSTUPY ŽÁKA

- umí zapnout a vypnout počítač, přihlásit se a odhlásit ze sítě
- pojmenuje a zařadí nejběžnější součásti a zařízení počítače HW
- dokáže vytvořit složku nebo prázdný soubor, přejmenovat je, zkopírovat, přesunout, případně odstranit
- dokáže otevřít existující soubor upravit, vložit obrázek, text
- navrhne z obrázků a písma jednoduchý plakát, přání, pozvánku apod.
- při práci uplatní základní estetická a typografická pravidla
- dokáže z obrázků a písma vytvořit jednoduchý plakát apod.
- na webu dokáže vyhledat stránku o určitém tématu, uložit ji, uložit pouze obrázek
- ověřuje věrohodnost informací
- užívá různé způsoby vyhledávání
- respektuje zásady vlastnictví a autorského práva
- uvádí prameny informací dokáže vyhledat stránku s určitým tématem
- dokáže napsat zprávu, přečíst s i došlou zprávu, odpovědět, přiložit soubor, poslat kopii
- užívá „adresář“, ukládá nové kontakty
- dodržuje pravidla slušné komunikace

vzdělávací oblast	vyučovací předmět	ročník
<b>INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE</b>	<b>INFORMATIKA</b>	<b>6.</b>

OČEKÁVANÉ VÝSTUPY	UČIVO	PRŮŘEZOVÁ TÉMATA PŘESAHY
<p>- ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost</p> <p>- ovládá práci s textovými a grafickými editory i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací</p> <p>- uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem</p> <p>- pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví</p> <p>- používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji</p> <p>- zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ PC</li> <li>▪ SOUBORY A SLOŽKY</li> <li>▪ INTERNET</li> <li>▪ ELEKTRONICKÁ POŠTA</li> <li>▪ TEXTOVÝ A GRAFICKÝ EDITOR</li> </ul>	<p><b><u>MV:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fungování a vliv médií ve společnosti</li> <li>- interpretaci vztahu mediálních sdělení a reality</li> <li>- práce v realizačním týmu</li> <li>- stavba a tvorba mediálních sdělení</li> </ul> <p><b><u>OSV:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- řešení problémů a rozhodovací dovednosti</li> <li>- komunikace (<i>pravidla e-mailové komunikace</i>)</li> <li>- mezilidské vztahy</li> <li>- sebepoznání a sebepojetí</li> <li>- kreativita</li> </ul> <p><b><u>VMEGS:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evropa a svět nás zajímá</li> </ul> <p><b><u>EV:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vztah člověka k prostředí (<i>život ve společnosti</i>)</li> </ul> <p><b>PŘESAHY:</b> ČJ (6. ročník) : KSV: písemný projev</p>