

PREDMET : Informatická výchova

Vzdelávacia oblasť	Matematika a práca s informáciami
Štátny vzdelávací program	ISCED 1
Povinné hodiny	3
Počet hodín spolu podľa ŠkVP pre I. stupeň	3

CHARAKTERISTIKA UČEBNÉHO PREDMETU

Informatika má dôležité postavenie vo vzdelávaní, pretože podobne ako matematika rozvíja myslenie žiakov, ich schopnosť analyzovať a syntetizovať, zovšeobecňovať, hľadať vhodné stratégie riešenia problémov a overovať ich v praxi. Vede k presnému vyjadrovaniu myšlienok a postupov a ich zaznamenaniu vo formálnych zápisoch, ktoré slúžia ako všeobecný prostriedok komunikácie.

Na 1. stupni ZŠ sa budujú základy predmetu informatika, a preto sa názov predmetu prispôbil na informatická výchova.

Poslaním vyučovania informatiky/informatickej výchovy je viesť žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník používaných pri práci s údajmi a toku informácií v počítačových systémoch. Buduje tak informatickú kultúru, t.j. vychováva k efektívnemu využívaniu prostriedkov informačnej civilizácie s rešpektovaním právnych a etických zásad používania informačných technológií a produktov. Toto poslanie je potrebné dosiahnuť spoločným pôsobením predmetu informatika/informatická výchova a aplikovaním informačných technológií vo vyučovaní iných predmetov, medzipredmetových projektov, celoškolských programov a pri riadení školy.

Systematické základné vzdelanie v oblasti informatiky a využitia jej nástrojov zabezpečí rovnakú príležitosť pre produktívny a plnohodnotný život obyvateľov SR v informačnej a znalostnej spoločnosti, ktorú budujeme.

Oblasť informatiky zaznamenáva mimoriadny rozvoj, preto v predmete informatika/informatická výchova je potrebné dôkladnejšie sa zamerať na štúdium základných univerzálnych pojmov, ktoré prekračujú súčasné technológie. Dostupné technológie majú poskytnúť vyučovaniu informatiky/informatickej výchovy široký priestor na motiváciu a praktické projekty.

CIELE UČEBNÉHO PREDMETU

Cieľom informatickej výchovy na 1. stupni ZŠ je zoznámenie sa s počítačom a možnosťami jeho využitia v každodennom živote.

Prostredníctvom aplikácií obsahom aj ovládaním primeraných veku žiakov získať základné zručnosti v používaní počítača. V rámci medzipredmetových vzťahov si žiaci pomocou rôznych aplikácií precvičujú základné učivo z matematiky, slovenského a cudzieho jazyka, získavajú vedomosti za podpory edukačných programov z prírodovedy a vlastivedy a rozvíjajú svoju tvorivosť a estetické cítenie v rôznych grafických editoroch.

Dôraz klásť pri tom nie na zvládnutie ovládania aplikácie, ale na pochopenie možností, ktoré môžeme využiť pri každodenných činnostiach. Najvhodnejšie sa javí využitie programov určených špeciálne pre žiakov, prostredníctvom ktorých by sa zoznámili s najbežnejšími činnosťami vykonávanými na počítači (aplikácie určené pre dospelých nie sú vhodné kvôli ich prílišnej komplexnosti).

OBSAH VZDELÁVANIA – OBSAHOVÝ A VÝKONOVÝ ŠTANDARD

Vzdelávací obsah informatiky v Štátnom vzdelávacom programe je rozdelený na päť tematických okruhov:

- **Informácie okolo nás**
- **Komunikácia prostredníctvom IKT**
- **Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie**
- **Princípy fungovania IKT**
- **Informačná spoločnosť**

Učivo v tematickom okruhu **Informácie okolo nás** je kľúčové už aj pre nižšie stupne vzdelávania. Pojem informácia, typy informácií (textová, multimediálna, atď.), aplikácie na spracovávanie špecifických informácií sú veľmi dôležité pre pochopenie mechanizmov pri riešení najrôznejších problémov pomocou, resp. prostredníctvom IKT. Žiaci by sa už od prvej triedy mali učiť pracovať so základnými počítačovými aplikáciami, aby

- ✓ vedeli základné postupy pri práci s textom a jednoduchou prezentáciou,
- ✓ získali prvé zručnosti pri kreslení v grafickom prostredí a spracovávaní grafických informácií,
- ✓ porozumeli nahrávaniu a prehrávaniu zvukov a videí,
- ✓ pochopili spôsoby reprezentácie základných typov informácií (reprezentovanie farieb a obrázkov),
- ✓ pomocou IKT dokázali realizovať čiastkové úlohy a výstupy z projektového vyučovania.

Ďalší tematický okruh **Komunikácia prostredníctvom IKT** sa venuje využitiu nástrojov internetu na komunikáciu, na vlastné učenie sa a aj na riešenie školských problémov, na získavanie a sprostredkovanie informácií. Žiaci

- ✓ by sa mali naučiť pracovať s elektronickou poštou,
- ✓ by mali pochopiť spôsob a mechanizmy vyhľadávania informácií na internete,
- ✓ by si mali uvedomovať bezpečnostné riziká pri práci s internetom,
- ✓ by mali pochopiť spôsob definovania kľúčového slova, vyhľadávanie podľa kľúčového slova,
- ✓ by mali zvládnuť výber potrebných informácií.

V tematickom okruhu **Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie** sa žiaci zoznámia so špecifickými postupmi riešenia problémov prostredníctvom IKT. Zoznámia sa s pojmami ako algoritmus, program, programovanie. Najväčším prínosom tohto okruhu bude to, že žiaci získajú základy algoritmického myslenia a schopnosť uvažovať nad riešením problémov pomocou IKT. Naučia sa uvažovať nad rôznymi parametrami efektívnosti rôznych riešení problémov, naučia sa rôzne postupy a mechanizmy pri riešení úloh z rôznych oblastí.

Tematický okruh **Princípy fungovania IKT** sa venuje popisu a pochopeniu mechanizmov informačných a komunikačných technológií. Žiaci by sa mali zoznámiť

- ✓ s možnosťami vstupných a výstupných zariadení,
- ✓ rôznych oblastí určenia softvéru,
- ✓ so získavaním základných zručností pri práci so súbormi a priečinkami,
- ✓ s elementárnymi funkciami lokálnej siete a internetu.

Tematický okruh **Informačná spoločnosť** sa zaoberá etickými, morálnymi a spoločenskými aspektmi informatiky. Oboznamuje s možnými rizikami a metódami na riešenie týchto rizík. Žiaci by mali

- ✓ sa oboznámiť s ukážkami využitia IKT v bežnom živote,
- ✓ pochopiť, že používanie IKT si vyžaduje kritický a zvažujúci postoj k dostupným informáciám,
- ✓ viesť k zodpovednému používaniu interaktívnych médií – rozumieť rizikám, ktoré sa tu nachádzajú.

Informácie okolo nás

Pojmy:

- textový dokument, čísla a znaky, slová, vety, jednoduché formátovanie, textové efekty
- zvuk, zvukový súbor, prehrávač, nahrávanie, efekty
- animácia

Vlastnosti a vzťahy, postupy a metódy:

- ukladanie rôznych informácií do súborov (text, obrázkov, zvuk),
- jednoduché nástroje na úpravu textových dokumentov (zmena veľkosti písma, hrúbka a kurzíva),
- dodržiavanie základných zásad písania textu,
- kombinácia textu a obrázka,
- základy kreslenia v grafickom prostredí (farby a hrúbky čiar, jednoduché nástroje), úprava obrázkov (kopírovanie, otáčanie),
- tvorba jednoduchých animácií,
- počítačové didaktické hry, ktoré obsahujú rôzne typy informácií (matematické hlavolamy s číslami, hádanie slov, dopĺňanie písmen, dokresľovanie do obrázkov do mapy),
- prezentovanie výsledkov vlastnej práce.

Komunikácia prostredníctvom IKT

Pojmy:

- e-mail, poštový program, e-mailová adresa, adresár,
- www, webový prehliadač, webová stránka, odkaz, vyhľadávanie na webe,
- bezpečnosť, zásady správania sa v prostredí internetu.

Vlastnosti a vzťahy, postupy a metódy:

- správne posielanie a prijímanie jednoduchých listov (rodičom, učiteľke, spolužiakom...),
- bezpečné a etické správanie v e-mailovej komunikácii (ochrana osobných údajov),
- žiaci zistia e-mailové adresy rodičov a kamarátov (využitie adresára),
- detské webové stránky (rozprávky, obrázky), on-line hry, zásady správania sa na portáloch,
- vyhľadávanie informácií a obrázkov na internete a ich správne použitie,
- práca s kľúčovým slovom,
- výber vhodnej informácie.

Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie

Pojmy:

- postup, návod, recept,
- riadenie robota, obrázková stavebnica, postupnosť krokov,
- detský programovací jazyk, elementárne príkazy, program,
- robotická stavebnica.

Vlastnosti a vzťahy, postupy a metódy:

- skladanie podľa návodov (stavebnice, hlavolamy, origami),
- zápis/vytvorenie postupu, receptu, návodu a práca podľa návodu,
- v počítačovom prostredí riešenie úloh pomocou robota, skladanie obrázkov z menších obrazcov, okamžité vykonávanie príkazov, vykonanie pripravenej postupnosti príkazov,
- riešenie jednoduchých algoritmov v detskom programovacom prostredí (kreslenie obrázkov, pohyb animovaných obrázkov).

Princípy fungovania IKT

Pojmy:

- základné periférie na ovládanie počítača, myš, klávesnica,
- tlačiareň, skener,
- CD, USB – pamäťový kľúč, CD mechanika,
- ukladanie informácií, súbor, meno súboru,
- vytváranie priečinkov, ukladanie do priečinkov,
- digitálny fotoaparát, mikrofón, slúchadlá.

Vlastnosti a vzťahy, postupy a metódy:

- funkcie vybraných klávesov,
- práca s tlačiarňou, skenerom,
- práca s rôznymi médiami – čítanie CD, čítanie a zapisovanie na USB kľúč,
- uloženie informácií do súboru, otvorenie, premenovanie, zrušenie,
- vytváranie a pomenovanie priečinkov, ukladanie do priečinkov,
- základy ovládania digitálneho fotoaparátu, presun fotografie z fotoaparátu do počítača.

Informačná spoločnosť

Pojmy:

- informačné technológie v škole (edukačné programy, komunikácia)
- voľný čas a IKT (počítačové hry, hudba, filmy),
- bezpečnosť počítača, správne používanie hesiel

Vlastnosti a vzťahy, postupy a metódy:

- objavovanie a využívanie rôznych typov edukačných programov pre rôzne predmety
- využitie komunikačných možností IKT v škole
- aké rôzne profesie sú pri tvorbe edukačných programov a počítačových hier (výtvarník, skladateľ, animátor, scenárista, rozprávač, ...)
- prečo a pred kým treba chrániť počítač

Požiadavky na výstup pre 1. stupeň ZŠ

Obsahový štandard

Oboznámenie sa s počítačom, ovládanie klávesnice, myši, tlačiarne, skenera. Oboznámenie s prostredím jednoduchého grafického editora – kreslenie obrázka voľnou rukou, s použitím nástrojov, efektívne využívanie nástrojov grafického editora pri kreslení obrázkov (kreslenie pomocou geometrických tvarov, priamok, výberu, kopírovania, presúvania...). Vytváranie jednoduchých animácií. Práca s textovým editorom, jednoduché formátovanie textu, vkladanie obrázkov do textu, kopírovanie, mazanie, presúvanie. Vytváranie, ukladanie, mazanie dokumentu, vytváranie priečinkov. Oboznámenie sa s nástrojmi a prezeranie a vyhľadávanie, využívanie internetu ako zdroj zábavy, ale aj informácií v textovej i obrazovej podobe, využívanie e-mailovej pošty, bezpečné správanie na internete, základy slušného správania na internete. Spúšťanie hry a hudby z CD a internetu, ovládanie jednoduchých hier. Práca s multimédiami, nahrávanie zvukov. Získanie základov algoritmického myslenia. Využívanie možností IKT pri riešení úloh v rámci projektového vyučovania, prezentovaní projektov.

Začlenenie prierezových tém

Mediálna výchova

Jedným z významných socializačných faktorov ovplyvňujúcich hodnoty, postoje a správanie jedinca sú médiá. Osvojenie schopnosti kompetentného zaobchádzania s médiami je cieľom mediálnej výchovy ako prierezovej témy.

Cieľom prierezovej tematiky je, aby žiaci:

- ✓ lepšie porozumeli pravidlám fungovania mediálneho sveta a priemerne veku sa v ňom orientovali,
- ✓ dokázali posudzovať mediálne šírené posolstvá, objavovať v nich to hodnotné, pozitívne formujúce ich osobnostný a profesionálny rast,
- ✓ dokázali si uvedomiť si negatívne mediálne vplyvy na svoju osobnosť a snažiť sa ich zodpovedným prístupom eliminovať,
- ✓ vedeli tvoriť mediálne produkty

Tematické celok	Vzdelávacia stratégia
Informácia okolo nás – Internet	Práca a hľadanie internetom
Princípy fungovania	Informačné prostriedky v praxi. Nahrávanie zvuky videa, používanie DC, DVD, USB Spúšťanie hry a hudby z CD, ukladanie informácie pomocou USB kľúča

Ochrana života a zdravia

Povinné učivo, ktoré nie je samostatným predmetom je súčasťou výchovy a vzdelávania žiakov základných škôl. Poskytuje žiakom potrebné teoretické vedomosti, praktické poznatky a formuje ich vzťah k problematike ochrany svojho zdravia a života, tiež zdravia a života iných ľudí.

Formatívna a informatívna zložka učiva sa prezentuje činnosťou žiakov:

- morálnou, ktorá tvorí základ ich vlasteneckého a národného cítenia;
- odbornou, ktorá im umožňuje osvojenie vedomostí a zručností v sebaochrane a poskytovaní pomoci iným v prípade ohrozenia zdravia a života;
- psychologickou, ktorá pôsobí na proces adaptácie v požiadavkách záťažových situácií;
- fyzickou, pre ktorú je charakteristická tvorba predpokladov na dosiahnutie vyššej telesnej zdatnosti a celkovej odolnosti organizmu na fyzickú a psychickú záťaž náročných životných situácií.

Kompetencie preberaného učiva zahŕňajú individuálne, medziľudské aspekty a pokrývajú formy správania, ktoré jednotlivec využíva na efektívnu a konštruktívnu účasť na spoločenskom živote v prípadoch riešenia konfliktov. Základné zručnosti v rámci tejto kompetencie zahŕňajú schopnosť účelne komunikovať v rozličných prostrediach a situáciách ohrozujúcich život a zdravie človeka. Tieto spoločenské a občianske kompetencie by mali ovplyvniť schopnosť žiakov zvládať stres a frustráciu, komunikáciu s inými ľuďmi a solidaritu pri riešení problémov širšej komunity ľudí.

Možno predpokladať, že rozvíjaním týchto vlastností sa utvárajú požadované schopnosti potrebné pre občana v oblasti ochrany života a zdravia (OZO) a to nielen v aktuálnom čase počas vzdelávania v škole, ale aj v úlohe perspektívnej v dospelosti v rôznych zamestnaniach.

Mimoriadna udalosť môže vzniknúť v rôznych častiach štátu kedykoľvek.

žiaci by mali teoreticky a prakticky ovládať vybrané úlohy:

- z tematiky riešenia mimoriadnych situácií – civilná ochrana;
- zo zdravotnej prípravy vedieť poskytnúť predlekársku prvú pomoc;
- vedieť zvládnuť základné činnosti pri pohybe a pobyte v prírode;
- vzhľadom na vek a pohlavie optimálne zvyšovať psychickú, fyzickú pripravenosť a odolnosť pre prípad vzniku predpokladaných mimoriadnych situácií.

Tematický celok	Vzdelávacia stratégia
Bezpečnosť	Osvojiť si bezpečnostné práce na PC, zaobchádzanie s osobnými údajmi, ochrana počítača pred negatívnymi vplyvmi

Tvorba projektu a prezentačné zručnosti

Naučia sa prezentovať svoju prácu písomne aj verbálne s použitím informačných a komunikačných technológií.

Tematický celok	Vzdelávacia stratégia
Informácia okolo nás – Jednoduché prezentácie	Vytvárať vlastné prezentácie na danú tému, prezentovať pred spolužiakmi svoju prácu

Vlastné ciele

Starostlivosť o talentovaných žiakov, rozvíjanie kreativity a myslenia a individuálnych schopností a zručností žiakov

Informácie okolo nás	Žiak ovláda zásady potrebných počítačových aplikácií, vie používať kreslenie a písanie na počítača
Komunikácie prostredníctvom IKT	Vie používať internet, rozumie možným rizikám, ktoré sú spojené s využ. internetu
Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Žiak dokáže komunikovať pomocou elektronických médií

Príprava žiakov na ďalšie vzdelávanie

Informačná spoločnosť	Žiak vie používať vybrané informačné technológie komunikačné technológie pri vyučovaní a učení
-----------------------	--

Osvojiť si živé cudzie jazyky a využívanie informačno-komunikačných technológií

Informácie okolo nás	Získanie prvej zručnosti pri kreslení v grafickom prostredí a spracovaní grafických informácií
Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Naučiť pracovať elektronickou poštou Používať detského programovacieho jazyka – algoritmické hry

Výkonový štandard

Žiak je schopný:

2.ročníku

- ✓ Dodržiavanie zásad bezpečnosti
- ✓ vymenovať z akých základných častí sa skladá počítač,
- ✓ samostatne zapnúť a vypnúť počítač,
- ✓ pracovať s myšou, klávesnicou,
- ✓ správnym spôsobom uchopiť a spustiť CD, DVD,
- ✓ minimalizovať a maximalizovať pracovné okno, zatvoriť ho,
- ✓ pracovať s jednoduchými hrami ovládateľným i myšou a klávesnicou,
- ✓ chápať rozdiel medzi ťahaním a klikaním myšou, rozdiel medzi dvojklikom a jedným kliknutím, stláčaním pravého a ľavého tlačidla,
- ✓ samostatne, ale i podľa návodu, nakresliť obrázok, vytvoriť návod a využiť jednotlivé nástroje,
- ✓ samostatne s obrázkom pracovať a používať operácie (kopírovanie, prilepenie, otáčanie, prevrátenie),
- ✓ nakresliť efektívne obrázok pomocou geometrických tvarov,

- ✓ obrázok uložiť a otvoriť,
- ✓ s pomocou učiteľa si založiť vlastnú e-mailovú schránku,
- ✓ e-maily posielat' a prijať,
- ✓ používať jednoduché zásady písania e-mailov, pozná nebezpečenstvo zverejňovania vlastných údajov,
- ✓ napísať v správnom tvare internetovú adresu webovej stránky,
- ✓ si samostatne spustiť hru z internetu,
- ✓ pracovať v prostredí jednoduchého textového editora,
- ✓ samostatne napísať, prepísať jednoduchý text,
- ✓ samostatne text uložiť a otvoriť,
- ✓ upravovať text – kopírovanie, mazanie, presúvanie,
- ✓ vysvetliť zásady správneho písania klávesnicou
- ✓ medzera za slovami, veľké písmená, malé písmená
- ✓ upraviť veľkosť písma, typ písma, farbu písma, farba, efekty,

3.ročník

- ✓ Časti počítača, prídavné zariadenia, starostlivosť o počítača
- ✓ minimalizovať a maximalizovať pracovné okno, zatvoriť ho,
- ✓ pracovať s jednoduchými hrami ovládateľným i myšou a klávesnicou,
- ✓ chápať rozdiel medzi ťahaním a klikaním myšou, rozdiel medzi dvojklikom a jedným kliknutím, stláčaním pravého a ľavého tlačidla,
- ✓ Prepínať medzi oknami, presúvať ich,
- ✓ Klávesy Enter, Backspace, Medzera, Delete
- ✓ Použiť Enter, CapsLock, Shift, Esc
- ✓ Písať malé a veľké písmena, čísla
- ✓ Vytvoriť priečinok na pracovnej ploche počítača, pomenovať, premenovať priečinok, správne ho uložiť
- ✓ Oboznámenie sa s prostredím grafického editora.
- ✓ Kreslenie voľnou rukou s využitím nástrojov
- ✓ Používať nástroje grafických programov, pracovať v grafickom editore
- ✓ Pochopiť podstatu reprezentácie obrázkov pomocou farebných geometrických tvarov
- ✓ Samostatne napísať list, pozvánku na akciu.
- ✓ Upraviť veľkosť a farbu písma
- ✓ Vyrobiť si vlastnú vizitku pomocou vkladania, úpravy obrázka
- ✓ Dokončiť prácu na výrobe vizitky pomocou kopírovania
- ✓ Vedieť vyhľadávať obrázky, ukladať ich,
- ✓ Pochopiť základné autorské práva pri kopírovaní textu, obrázkov, hier, CD
- ✓ Vytvoriť jednoduchý projekt
- ✓ Vytváranie vlastnej prezentácie na danú tému
- ✓ Využitie vlastnej jednoduchej prezentácie v praktickom živote
- ✓ Dokončiť začatú prácu a vedieť ju prezentovať pred spolužiakmi
- ✓ Spoznať emailové programy
- ✓ Založiť emailovú adresu, vedieť možnosti využitia, nebezpečenstvo zverejnenia osobných údajov
- ✓ Písanie emailov kamarátom z triedy po prihlásení na portál
- ✓ Možnosť dopisovania si aj s kamarátmi z inej školy (radšej na overené a vzájomne poskytnuté adresy)

- ✓ Stiahnuť, prečítať, vypracovať zadanie, úlohu, hlavolam a odoslať inému účastníkovi emailovej komunikácie(učiteľovi)
- ✓ Pustiť zvukové CD a uložiť zvukové informácie do súborov
- ✓ Pracovať so slúchadlami, zapojenie, hlasitosť
- ✓ Oboznámiť sa s nahrávaním a prehrávaním zvukov a videí.
- ✓ Realizovať čiastkové úlohy pri vytvorení jednoduchej animácia
- ✓ Vytvoriť animovaný pohyb obrázka, nastaviť počet fáz, vytvoriť animáciu kombinovaním obrázka a statického pozadia
- ✓ Vytvoriť jednoduchú animáciu v grafickom editore,
- ✓ Rozpoznať vhodné detské webové stránky – vzdelávacie, zábavné, náučné.
- ✓ Prečo a pred kým treba chrániť počítača
- ✓ Bezpečnosť počítača, správne používanie hesla
- ✓ Využívať rôzne edukačné programy a hry
- ✓ Využívať možnosť ITK pri riešení zadaných napr. domácich úloh

4. ročník

- ✓ Získať zručnosti pri práci s grafickou aplikáciou
- ✓ Orientovať sa v prostredí jednoduchého grafického editora, textového editora
- ✓ Zvukový záznam prehrať, uložiť, narábať s multimediálnou informáciou- prehrať video, zvuk, spustiť, zastaviť
- ✓ Samostatne prezentovať pred spolužiakmi svoju prácu- projekt
- ✓ Poznávať vhodné detské webové stránky: vzdelávacie, náučné, zábavné
- ✓ Samostatne napísať, prepísať jednoduchý text,
- ✓ Samostatne text uložiť a otvoriť,
- ✓ Upravovať text – kopírovanie, mazanie, presúvanie,
- ✓ Riešiť jednoduché problémy
- ✓ Postupovať podľa návodu, vytvoriť jednoduchý návod
- ✓ Za pomoci učiteľa skenovať,
- ✓ Digitálnym fotoaparátom odfotiť spolužiaka a fotku uložiť za pomoci učiteľa do priečinka,
- ✓ Dokument (fotografiu, obrázok) vytlačiť na tlačiarni,
- ✓ Ovládať samostatne výučbový SW,
- ✓ Spustiť CD, DVD cez tento počítač, -pracovať s USB kľúčom (vytvoriť priečinok, kopírovať dokumenty, obrázky),
- ✓ Sa orientovať v prostredí jednoduchého grafického editora,
- ✓ Samostatne pracovať s jednotlivými nástrojmi v grafickom editore,
- ✓ Upraviť alebo dotvoriť obrázok a fotografiu v jednoduchom grafickom editore,
- ✓ Vložiť obrázok cez schránku,
- ✓ Sa orientovať v jednoduchých hrách a hypertextoch na internete,
- ✓ Si samostatne nájsť a prečítať informáciu na internete,
- ✓ Na internete vyhľadávať obrázky, ukladať ich, kopírovať do priečinka a upravovať ich vo vhodnom prostredí,
- ✓ Pochopiť základné autorské práva pri kopírovať textu, obrázok, hier, CD...,
- ✓ Získať základy algoritmického myslenia – príkazy v priamom režime,
- ✓ Riešiť jednoduché algoritmy v detskom programovacom prostredí,
- ✓ Vytvoriť jednoduchý multimediálny projekt,
- ✓ Používať nástroje na úpravu textov,
- ✓ Vkladať obrázky do textu cez schránku,
- ✓ Vytvoriť pozvánku, oznam, plagát, príbeh, reklamu,
- ✓ Pracovať s dvoma oknami – kopírovanie z jedného do druhého,

- ✓ Narábať s multimediálnou informáciou – prehrať video, zvuk, spustiť, zastaviť,
- ✓ Zvuk nahráť prostredníctvom mikrofónu, ktorý vie zapojiť,
- ✓ Pracovať so slúchadlami – zapojenie, hlasitosť,
- ✓ Zvukový záznam prehrať, uložiť a využiť efekty,
- ✓ Pracovať samostatne a v skupine na projekte,

Kritériá a stratégie hodnotenia:

Pri hodnotení pristupujeme ku každému žiakovi individuálne. Nepochybujeme výsledky detí medzi sebou, ale hodnotíme každého podľa jeho možností a schopností. Snaha každého učiteľa je pozitívne hodnotenie (nielen slovom a známku). V danom predmete sú žiaci priebežne hodnotení podľa svojich výsledkov a snahy. Žiakov postupne vedieme, aby sa vedeli ohodnotiť sami, ale aj svojho spolužiaka.

Žiaci sú hodnotení a klasifikovaní v súlade s Metodickým pokynom č.22/2011-R na hodnotenie žiakov základnej školy.

Učiteľ posudzuje učebné výsledky žiaka objektívne a primerane náročne, pričom prihliada aj na jeho vynaložené úsilie, svedomitosť, individuálne schopnosti, záujmy . V prvom ročníku je na 1. mieste slovné hodnotenie s atribútmi: netransparentnosti, pozitívnosti, individuálneho prístupu. Veľký dôraz kladieme na kladné a motivujúce hodnotenie.

Prospech žiaka v jednotlivých vyučovacích predmetoch sa klasifikuje týmito stupňami:

- 1 – výborný,
- 2 – chválitebný,
- 3 – dobrý,
- 4 – dostatočný,
- 5 – nedostatočný.

Stupeň 1 (výborný)

Žiak ovláda poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a vie ich pohotovo využívať pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach. Samostatne a tvorivo uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí. Jeho ústny aj písomný prejav je správny, výstižný. Grafický prejav je estetický. Výsledky jeho činností sú kvalitné až originálne.

Stupeň 2 (chválitebný)

Žiak ovláda poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a vie ich pohotovo využívať. Má osvojené kľúčové kompetencie, ktoré tvorivo aplikuje pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach. Uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí samostatne a kreatívne alebo s menšími podnetmi učiteľa. Jeho ústny aj písomný prejav má občas nedostatky v správnosti, presnosti a výstižnosti. Grafický prejav je prevažne estetický. Výsledky jeho činností sú kvalitné, bez väčších nedostatkov.

Stupeň 3 (dobrý)

Žiak má v celistvosti a úplnosti osvojenie poznatkov, pojmov a zákonitostí podľa učebných osnov a pri ich využívaní má nepodstatné medzery. Má osvojené kľúčové kompetencie, ktoré využíva pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach s menšími nedostatkami. Na podnet učiteľa uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí. Podstatnejšie nepresnosti dokáže s učiteľovou pomocou

opraviť. V ústnom a písomnom prejave má častejšie nedostatky v správnosti, presnosti, výstižnosti. Grafický prejav je menej estetický. Výsledky jeho činností sú menej kvalitné.

Stupeň 4 (dostatočný)

Žiak má závažné medzery v celistvosti a úplnosti osvojenia poznatkov a zákonitostí podľa učebných osnov ako aj v ich využívaní. Pri riešení teoretických a praktických úloh s uplatňovaním kľúčových kompetencií sa vyskytujú podstatné chyby. Je nesamostatný pri využívaní poznatkov a hodnotení javov. Jeho ústny aj písomný prejav má často v správnosti, presnosti a výstižnosti vážne nedostatky. V kvalite výsledkov jeho činností sa prejavujú omyly, grafický prejav je málo estetický. Vážne nedostatky dokáže žiak s pomocou učiteľa opraviť.

Stupeň 5 (nedostatočný)

Žiak si neosvojil vedomosti a zákonitosti požadované učebnými osnovami, má v nich závažné medzery, preto ich nedokáže využívať. Pri riešení teoretických a praktických úloh s uplatňovaním kľúčových kompetencií sa vyskytujú značné chyby. Je nesamostatný pri využívaní poznatkov, hodnotení javov, nevie svoje vedomosti uplatniť ani na podnet učiteľa. Jeho ústny a písomný prejav je nesprávny, nepresný. Kvalita výsledkov jeho činností a grafický prejav sú na nízkej úrovni. Vážne nedostatky nedokáže opraviť ani s pomocou učiteľa.

Prospech z jednotlivých vyučovacích predmetov sa na vysvedčení pre prvý stupeň základnej školy uvádza arabskou číslicou, označujúcou klasifikačný stupeň.

Pri voľbe vyučovacích metód a foriem prihliadame na obsah vyučovania, na individualitu žiakov a klímu triedy tak, aby boli splnené stanovené ciele a rozvíjali sa kľúčové kompetencie žiakov pre daný predmet.

Pri výučbe informatickej výchovy využívame najmä:

- riadený rozhovor (aktivizovanie poznatkov a skúseností žiakov)
- výklad učiteľa
- problémová metóda (upútanie pozornosti prostredníctvom nastoleného problému)
- rozprávanie (vyjadrovanie skúseností a aktívne počúvanie)
- demonštračná metóda (demonštrácia s využitím dataprojektoru)
- prezentačná metóda (prezentácia s využitím dataprojektoru)
- kooperatívne vyučovanie (forma skupinového vyučovania – napr. vo dvojiciach)
- heuristická metóda (učenie sa riešením problémov)
- samostatná práca žiakov (s pracovným listom, s počítačom, s internetom)
- projektové, zážitkové vyučovanie

Názov predmetu: Informatická výchova			Ročník:2. Počet hodín týždenne: 1 Spolu: 33		
Tematický celok Medzipr. vzťahy Prierezové témy Počet hodín	Ciele/VCŠ Kompetencie	Učivo	Metódy a prostriedky	Očakávané vzdelávacie výstupy	Hodnotenie
Bezpečnosť Ochrana života a zdravia (3)	Osvojiť si bezpečnosť práce na PC Osvojiť si základné zručnosti v používaní počítača EV	Bezpečnostné pokyny pre prácu v učebni výpočtovej techniky. Základné časti počítača	Počítač Projektor Hry	Dodržiavanie zásad bezpečnosti Vedieť samostatne zapnúť a vypnúť počítač Správne vedieť pracovať s myšou, klávesnicou	praktické skúšanie súhrnné skúšanie
Program Skicár-Paint (15)	Osvojiť si zručnosť uložení súboru Osvojiť si kresbu voľnou rukou Osvojiť si kresbu geometrických tvarov Oboznámenie sa s písaním, veľkosťou, hrúbkou, tvarom a farby písma	Prostredie programu Uloženie súboru Skicár - myš, farba, ceruza, štetec Skicár - geometrické tvary, výplň, spray Skicár - písmo Skicár - guma, otáčanie Skicár - výber, lupa Skicár - kopírovanie	Počítač Projektor Tlačiareň samostatná práca s počítačom	Vedieť samostatne vytvoriť a uložiť súbor Vedieť samostatne nakresliť obrázok Vedieť nakresliť efektívny obrázok pomocou geom. tvarov Vedieť napísať pozvánku, názov obrázku Zväčšovanie a zmenšovanie Samostatné maľovanie a kopírovanie	metóda portfólia (projekt) kontrola projektov

Názov predmetu: Informatická výchova			Ročník: 3. Počet hodín týždenne: 1 Spolu: 33		
Tematický celok Medzipr. vzťahy Prierezové témy Počet hodín	Ciele/VCŠ Kompetencie	Učivo	Metódy a prostriedky	Očakávané vzdelávacie výstupy	Hodnotenie
PRINCÍPY FUNGOVANIA IKT: Ovládanie počítača 4 hodín	Vedieť povedať základné pravidlá v učebni. Poznať ich význam pre dobrú prácu. Vedieť správne zapnúť a vypnúť počítačovú mechaniku Nástenka do počítačovej učebne Poriadok v počítači.	O počítači Obrazovka, myš Ukladanie informácií	Prezentácia o častiach počítača Cvičenia na vyhľadávanie kláves Hry na klikanie Predmety na triedenie (kocky, fotografie, farby...) Hra Triedenie	Časti počítača, prídavné zariadenia, starostlivosť o počítač. Správne sedenie, psychohygienu pri práci Klikať(1,2krát), okno max., min., prepínať medzi oknami, presúvať ich; klávesy Enter, medzera, Delete, Backspace Použiť Enter, SHIFT, CapsLock, Esc, Písať malé a veľké písmená, čísla	Slovné hodnotenie Známky Ústne skúšanie Individuálne overenie vedomostí
		Vytváranie priečinkov, ukladanie priečinkov		Vytvoriť priečinkov na pracovnej ploche počítača, pomenovať, premenovať priečinkov, správne ho uložiť	

<p>INFORMÁCIE OKOLO NÁS: Práca s grafikou</p> <p>Mediálna výchova 2 hodín</p>	<p>Získať prvé zručnosti pri kreslení v grafickom prostredí, zopakovať si funkcie jednotlivých grafických nástrojov</p> <p>Získať prvé zručnosti pri kreslení v grafickom prostredí, sledovať podobnosť nástrojov rôznych grafických editorov, využívať nástroje rôznych efektov</p> <p>Základy kreslenia v grafickom prostredí a úprava obrázkov.</p> <p>Kreslenie podľa predlohy - Na ulici v meste, Parník</p>	<p>Kreslenie obrázka voľnou rukou</p> <p>Použitie nástrojov editora</p> <p>Pracovať v prostredí jednoduchého textového editora</p>	<p>Demonštráca, samostatná práca žiakov.</p> <p>Skicár (Maľovanie).</p> <p>Kreslíme strom v jeseni</p> <p>LogoMotion, Maľovanie, Drawing for children, Čiary - bludisko, labyrint</p> <p>Predloha na odkresľovanie</p>	<p>Oboznámenie sa s prostredím grafického editora.</p> <p>Kreslenie voľnou rukou s využitím nástrojov</p> <p>Používať nástroje grafických programov, pracovať v grafickom editore</p> <p>Pochopiť podstatu reprezentácie obrázkov pomocou farebných geometrických tvarov</p>	<p>Známky</p> <p>Individuálne overenie vedomostí</p> <p>Kontrola projektov</p> <p>Slovné hodnotenie</p> <p>Hromadné overenie vedomostí, zručností</p>
<p>INFORMÁCIE OKOLO NÁS: Práca s textom</p> <p>5 hodín</p>	<p>Práca s textovým editorom.</p> <p>Jednoduché formátovanie.</p> <p>Vytváranie a úprava dokumentu, ukladanie informácií do súborov</p> <p>Práca s textovým editorom a vkladanie a úprava obrázkov a písma</p> <p>Kopírovanie, mazanie, presúvanie textu aj obrázka</p>	<p>Textový editor</p> <p>Vkladanie obrázkov do textu.</p> <p>Práca s obrázkami</p>	<p>Metóda ukážky</p> <p>Metóda pozorovania.</p> <p>Kombinácia textu a obrázku</p> <p>Samostatná práca žiakov</p>	<p>Samostatne napísať list, pozvánku na akciu. Upraviť veľkosť a farbu písma</p> <p>Vyrobiť si vlastnú vizitku pomocou vkladania, úpravy obrázka</p> <p>Dokončiť prácu na výrobe vizitky pomocou kopírovania</p>	<p>Individuálne overenie vedomostí</p> <p>Kontrola projektov</p> <p>Slovné hodnotenie</p> <p>Známky</p>

<p>KOMUNIKÁCIA PROSTREDNÍCTVOM Riziká na internete 3 hodín</p>	<p>Oboznámiť sa s prostredím detskej webovej stránky a bezpečným správaním na internetete Pochopiť vyhľadávanie cez kľúčové slovo pomocou webu</p>	<p>Bezpečné správanie na internetete Webový prehliadač</p>	<p>Demonštrácia postupov učiteľa. Sam. práca žiakov s internetovým prehliadačom Google</p>	<p>Základy slušného správania sa na internete Správne písať adresu webovej stránky, poznať internetové časopisy a detské stránky, hlasovať v ankete, nájsť informáciu, spustiť hru z internetu</p>	<p>Slovné hodnotenie Ústne skúšanie</p>
	<p>Naučiť sa vyhľadávať obrázky na internete pomocou vyhľadávača obrázkov</p>	<p>Webová stránka, adresa, odkaz</p>	<p>Obrázky na prezentáciu Jedálny lístok</p>	<p>Vedieť vyhľadávať obrázky, ukladať ich, kopírovať do priečinka. Pochopiť základné autorské práva pri kopírovaní textu, obrázkov, hier, CD</p>	<p>Individuálne overenie zručností, vedomostí</p>
<p>INFORMÁCIE OKOLO NÁS: Jednoduchá prezentácia Tvorba projektu a prezentačné zručnosti 5 hodín</p>	<p>Oboznámenie sa so základnými postupmi pri práci s jednoduchou prezentáciou Realizácia čiastkových úloh pri tvorbe jednoduchej prezentácie Využívanie možností ITK pri riešení úloh v rámci tvorby jednoduchých projektov Realizácia čiastkových úloh pri tvorbe jednoduchej prezentácie</p>	<p>Softvér na vytváranie prezentácií Tvorba jednoduchej prezentácie Prezentácia výsledkov svojej práce</p>	<p>Využívanie obrázkov k vytvoreniu projektu Týždenný jedálny lístok - na každú stranu jeden deň aj s obrázkami jedál predtým vyhľadanými a uloženými.</p>	<p>Vytvoriť jednoduchý projekt Vytváranie vlastnej prezentácie na danú tému Využitie vlastnej jednoduchej prezentácie v praktickom živote Dokončiť začatú prácu a vedieť ju prezentovať pred spolužiakmi</p>	<p>Kontrola projektov Slovné hodnotenie Známky Individuálne overenie zručností, vedomostí</p>

	Využívanie možností ITK pri riešení úloh v rámci prezentácie svojej tvorby jednoduchých projektov				
POSTUPY, RIEŠENIE PROBLÉMOV, ALG. MYSLENIE: Kuchársky recept 1 hodín	Získanie algoritmického myslenia využiteľného aj v bežnom živote Získanie základov Algoritmického myslenia.	Algoritmy Zápis, vytvorenie receptu		Postupnosť krokov, návod pri vytváraní kuchárskeho receptu. Pochopiť a vytvoriť podľa prineseného receptu návod na prípravu jedla Vytvoriť postup na vykonanie nejakej činnosti - recept	Individuálne overenie zručností, vedomostí Slovné hodnotenie
KOMUNIKÁCIA PROSTREDNÍCTVOM Elektronická pošta 3 hodín	Kompetencie v oblasti ITK a sociálne komunikačné kompetencie Využívanie emailovej pošty a rýchlych správ	Emailový program Práca s elektronickou poštou Možnosti jednoduchej komunikácie		Spoznať emailové programy Založiť emailovú adresu, vedieť možnosti využitia, nebezpečenstvo zverejnenia osobných údajov Písanie emailov kamarátom z triedy po prihlásení na portál	Ústne skúšanie Slovné hodnotenie

	Komunikácia emailom medzi žiakmi navzájom i medzi učiteľom a žiakom			Možnosť dopisovania si aj s kamarátmi z inej školy (radšej na overené a vzájomne poskytnuté adresy) Stiahnuť, prečítať, vypracovať zadanie, úlohu, hlavolam a odoslať inému účastníkovi emailovej komunikácie (učiteľovi)	Individuálne overenie vedomosti
POSTUPY, RIES. PROBLÉMOV, ALG. MYSLENIE: Riešenie hlavolamov, bludiská, algoritmy 3 hodín	Získanie algoritmického myslenia využiteľného pri postupoch a mechanizmoch riešenia úloh Nadobúdanie základov algoritmického myslenia	Hlavolamy Algoritmické hry	Motivačná demonštrácia Vysvetlenie a kontrola emailov a určenie správnosti riešenia problému Pracovať v detskom programovacom jazyku Krajina podľa žiakových predstáv	Získať základy algoritmického myslenia. Využiť logické vedomosti na vyriešenie daných hlavolamov Riešiť jednoduché algoritmy v detskom programovacom prostredí Poznať elementárne príkazy, vykonanie postupnosti príkazov, cykly	Slovné hodnotenie Hromadné overenie vedomostí, zručností

	Získanie algoritmického myslenia			Ovládať detský programovací jazyk	
<p>INFORMÁCIE OKOLO NÁS: Zvuky a videá 3 hodín</p> <p>Mediálna výchova</p>	<p>Narábanie s multimedialnou informáciou Spúšťanie zvukov z CD a internetu Získanie prvých zručností pri kreslení v grafickom prostredí Baltik, Logo Motion Animovanie pohybu, rastu, deja prírodného javu</p>	<p>Hráme sa so zvukmi Pracujeme so zvukmi Grafický editor</p>	<p>Motivačná demonštrácia. Metóda ukážky Prinesené vlastné zvukové CD, vymeniť so spolužiakom Metóda napodobňovania. Počúvanie správnej výslovnosti ang. jazyka a individuálna forma práce - ústne opakovanie Motivačný výklad</p>	<p>Pustiť zvukové CD a uložiť zvukové informácie do súborov Pracovať so slúchadlami, zapojenie, hlasitosť Oboznámiť sa s nahrávaním a prehrávaním zvukov a videí. Využiť projekt Zvukový slovník - anglický jazyk Realizovať čiastkové úlohy pri vytvorení jednoduchej animácie Vytvoriť animovaný pohyb obrázka, nastaviť počet fáz, vytvoriť animáciu kombinovaním</p>	<p>Individuálne overenie zručností, vedomostí Slovné hodnotenie</p>

		Jednoduchá animácia	Vysvetľovanie, opis	obrázka a statického pozadia Vytvoriť jednoduchú animáciu v grafickom editore	Kontrola projektov
INFORMAČNÁ SPOLOČNOSŤ 3 hodín Ochrana života a zdravia	Bezpečné správanie a ochrana počítača. Rozlišovanie zodpovedného a nezodpovedného používania interaktívnych médií, rozumieť rizikám, ktoré sa tu nachádzajú Edukačné programy a hry. Bezpečné používanie médií Oboznámenie sa s ukázkami využitia ITK v bežnom živote	Bezpečnosť a riziká počítača ITK v škole Voľný čas a ITK	Detské webové stránky s hrami Náučné detské webové stránky	Rozpoznať vhodné detské webové stránky Prečo a pred kým treba chrániť počítač Bezpečnosť počítača, správne používanie hesiel Využívať rôzne edukačné programy a hry Využívať možnosť ITK pri riešení zadaných napr. domácich úloh	Individuálne overenie zručností, vedomostí Slovné hodnotenie

Názov predmetu: Informatická výchova			Ročník: 4 Počet hodín týždenne: 1 Spolu: 33 hodín		
Tematický celok Medzipredmetové vzťahy Prierezové témy	Ciele/VČŠ Kompetencie	Učivo	Metódy a prostriedky	Očakávané vzdelávacie výstupy	Hodnotenie
I. Informácie okolo nás -hudobná výchova -mediálna výchova 7 hodín	C:získanie prvé zručnosti pri kreslení v grafickom prostredí a spracovaní grafických informácií C: vytváraní e jednoduchých animácií -nahrávaníu zvukov a videí K:žiak ovláda zásady potrebných počítačových aplikácií, vie používať kreslenie a písanie na počítača Vcš: IKT,RK	Používanie grafického editora Používanie textového editora Používanie animácií Nahrávanie zvukov a videí	-samostatná práca	-získať zručnosti pri práci s grafickou aplikáciou -sa orientovať v prostredí jednoduchého grafického editora, textového editora -zvukový záznam prehrať, uložiť, narábať s multimedialnou informáciou- prehrať video, zvuk, spustiť, zastaviť	Ústne
	C: vedieť základné postupy pri práci s textom jednoduchou prezentáciou	Upraviť jednoduchú prezentáciu	-vlastná prezentácia	Samostat. prezentovať pred spolužiakmi svoju prácu- projekt	Písomne

<p>II. Komunikácia prostredníctvom IKT 8 hodín</p>	<p>C:pochopiť spôsob a mechanizmy – vyhľadávania informácií na internete C: uvedomovať bezpečnostné riziká pri práci s internetom K:žiak vie požívať internet, rozumie možným rizikám ktoré sú spojené s využ. internetu Vcš: IKT, RK</p>	<p>Používanie internetu Pochopiť riziká na internete</p>	<p>-problémová metóda, Skupinové a individ. Riešenie problémov.</p>	<p>-napísať správnym tvare internetovú adresu webovej stránky -rozpoznať vhodné detské webové stránky: vzdelávacie, zábavné, náučné</p>	<p>Ústne Písomne</p>
<p>III. Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie -matematika 7 hodín</p>	<p>C:-naučiť pracovať elektronickou poštou -získať základy algoritmického myslenia a schopnosť -uvažovať nad riešením problémov pomocou IKT -získanie základov algoritmického myslenia pri vytváraní rôznych návodov -získanie základov s detským Programovacím jazykom K:žiak dokáže komunikovať pomocou elektronických médií Vcš:IKT,RK</p>	<p>Používaní elektronickej pošty Používanie detského Programovacieho jazyka- algoritmické hry</p>	<p>-individuálne riešenie problému -didaktická hra -heuristická metóda, Skupinové riešenie problémov</p>	<p>-samostatne napísať jednoduchý text, text uložiť, otvoriť -upravovať text -riešiť jednoduché problémy, navrhnúť postup riešenia -postupovať podľa návodu, vytvoriť jednoduchý návod -postupovať podľa návodu, vytvoriť jednoduchý návod, hľadať chybu, hrať hry</p>	<p>Ústne a písomne</p>

Microsoft Word (10)	Osvojiť základné poznatky programu	Ikony Písmo - formátovanie Písanie číslíc Kopírovanie, vystrihnutie a prilepenie textu	Počítač Projektor Tlačiareň samostatná práca s počítačom	Oboznámenie sa s programom, a s jeho ikonami, úpravou písma, prepis textu Samostatne vedieť vytvoriť a uložiť dokument. Samostatne ovládať základné poznatky v textovom editore.	praktické skúšanie metóda portfólia (projekt) kontrola projekov
V. Informačná spoločnosť 4 hodín	C:zvýšiť vedomie ochrany zdravia svojho, aj svojich spolužiakov. - zoznámiť sa so základnými pravidlami práce na internete -objavovanie a využívanie rôznych typov edukačných programov pre rôzne predmety, využívanie komunikačných možností IKT v škole K: žiak vie používať vybrané informačné komunikačné technológie pri vyučovaní a učení sa Vcš:IKT,RK	Pochopiť bezpečnosť pri práci Čo je ? IKT v škole?	-riadený rozhovor, problémová metóda, prezentácia. -didaktická hra, kooperatívne vyučovanie.	pochopiť, akceptovať a aplikovať pravidlá bezpečnosti na internete -spoznať možnosti a uplatnenie počítačov v živote, v škole	Ústne a písomne

Internet Mediálna výchova (5)	Oboznámenie, vyhľadávanie na obrazovke, zadanie adresy, orientácia na web. stránke	Vyhľadávanie Čítanie	Počítač Internet Skupinová práca	Samostatne vedieť pripojiť sa na internet. Vedieť sa orientovať na web. stránke Vedieť zadať presnú adresu Prezeranie zaujímavých stránok	praktické hodnotenie metóda portfólia (projekt) kontrola projekov
--	--	-------------------------	--	--	---