

Vzdělávací oblast:	Informační a komunikační technologie
Vzdělávací obor:	Informační a komunikační technologie
Vyučovací předmět:	INFORMATIKA - volitelná

CHARAKTERISTIKA VYUČOVACÍHO PŘEDMĚTU

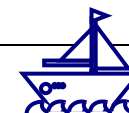
1. Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu

Volitelný předmět **Informatika** je již svou podstatou zaměřen na rozvoj dovedností žáků, nikoliv znalostí a vědomostí. Tím jsou dány i metody práce zaměřené především na samostatnou práci žáků, na řešení problémů, na práci ve skupinách, sebekontrolu, s důrazem na činnostní charakter učení. Žáci rozvíjejí a získávají další dovednosti v oblasti moderních informačních technologií, učí se vyhledávat, zpracovávat informace (textový, grafický a tabulkový editor, web, prezentace), rozvíjejí své komunikační dovednosti prostřednictvím internetu, jsou vedeni k prezentaci výsledků své práce. Výuka je vedena prakticky s ohledem na uplatnění získaných dovedností v dalších vzdělávacích oblastech. Žáci tak navazují na základ získaný v rámci povinného předmětu Informatika.

Předmět směřuje k tomu, aby žák získané dovednosti uplatnil pro svůj vlastní rozvoj.

Vzdělávací obsah je rozdělen do 2 oblastí:

- Vyhledávání informací a komunikace
- Zpracování a využití informací



Volitelný předmět **Informatika** je určen pro žáky 7. – 9. ročníku a je vyučován s hodinovou dotací 1 hodiny týdně. Výuka probíhá především v učebně Informatiky. Pokud to umožňují možnosti je výuka organizována tak, aby každý žák mohl pracovat u vlastního počítače.

Do vzdělávacího obsahu volitelného předmětu Informatika jsou začleněny tématické celky z průřezových témat Osobnostní a sociální rozvoj (Sebezpoznání a sebepojetí, Kreativita, Poznávání lidí, Komunikace), Environmentální výchova (Vztah člověka a prostředí, Lidské aktivity a problémy životního prostředí), Mediální výchova (Tvorba mediálního sdělení, Práce v realizačním týmu).

2. Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence k učení

Na úrovni předmětu **Informatika** jsou pro utváření a rozvíjení těchto klíčových kompetencí využívány následující postupy:

- zprostředkováváme možnost využití výukového software ve výuce;
- pracujeme s informacemi, používáme různé informační zdroje pro jejich získání, ověřujeme jejich správnost a věrohodnost;
- používáme terminologii;
- předkládáme žákům dostatečný aparát pro efektivní využití IT pro vlastní práci;
- vedeme žáky k samostatnosti a k řízení vlastního procesu učení;

Kompetence k řešení problému

Na úrovni předmětu **Informatika** jsou pro utváření a rozvíjení těchto klíčových kompetencí využívány následující postupy:

- nabízíme žákům dostatek úloh, vycházejících z reálného života a vedoucích k samostatnému uvažování a řešení problémů;
- podporujeme u žáků nalézání různých variant řešení zadaných úloh;



- nabízíme nové úkoly a problémy, u kterých žáci mohou aplikovat známé a osvědčené postupy řešení;
- provádíme se žáky rozbor úkolu (problému) - tvoříme plán jeho řešení, odhadujeme výsledky, volíme správný postup k vyřešení problému a k vyhodnocujeme správnost výsledku vzhledem k zadání.

Kompetence komunikativní

Na úrovni předmětu **Informatika** jsou pro utváření a rozvíjení těchto klíčových kompetencí využívány následující postupy:

- využíváme informační technologie pro různé způsoby komunikace;
- vedeme žáky ke správné formulaci myšlenek, přesnému vyjadřování a souvislému projevu;
- pracujeme s texty, grafikou, tabulkami, grafy, dodržujeme základní pravidla formátování textu.

Kompetence sociální a personální

Na úrovni předmětu **Informatika** jsou pro utváření a rozvíjení těchto klíčových kompetencí využívány následující postupy:

- pracujeme ve skupinách, snažíme se o efektivní spolupráci všech členů skupiny a o zodpovědnost každého člena skupiny za výsledek společné práce;
- zkusíme si plnit různé role na úrovni skupiny a s nimi spojené úkoly, čerpáme ze zkušeností a znalostí ostatních;
- v případě potřeby není ostudou požádat o pomoc, pomoc může poskytnout i spolužák.

Kompetence občanské

Na úrovni předmětu **Informatika** jsou pro utváření a rozvíjení těchto klíčových kompetencí využívány následující postupy:

- dodržujeme autorské zákony, respektujeme duševní vlastnictví;



- dodržujeme zásady bezpečné práce na počítači a na internetu;
- poskytujeme žákům prostor pro uplatnění vlastních představ, podporujeme tvořivost a kreativitu;
- vytváříme pozitivní vztah k tradicím, k přírodě a k místu, ve kterém žijeme.

Kompetence pracovní

Na úrovni předmětu **Informatika** jsou pro utváření a rozvíjení těchto klíčových kompetencí využívány následující postupy:

- dodržujeme zásady bezpečné práce s IT, vytváříme vhodné pracovní podmínky;
- vyžadujeme od žáků zodpovědný přístup k zadaným úkolům, úplné dokončení práce;
- dodržujeme vymezená pravidla;
- ukazujeme možnosti uplatnění IT v zájmu vlastního rozvoje žáků a přípravy na budoucnost.

3. Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu informatika

Očekávané výstupy z RVP ZV

3. období

VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ A KOMUNIKACE

Žák

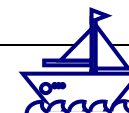
- ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost
- využívá Internet ke smysluplné komunikaci, pracuje s online nástroji pro práci na společném projektu, sdílí své práce prostřednictvím Internetu
- dodržuje zásady bezpečné komunikace prostřednictvím komunikačních nástrojů, chrání sebe i ostatní před kyberšikanou



ZPRACOVÁNÍ A VYUŽITÍ INFORMACÍ

Žák

- ovládá práci s textovými a grafickými editory i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
- uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
- pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
- používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
- zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě



Školní výstupy	Učivo	Průřezová témata	Poznámky (možné formy a metody práce, mezipředmětové vztahy...)
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> vyhledává diskusní servery dle svých zájmů a komunikuje prostřednictvím nich vyjadřuje své myšlenky vhodným způsobem prostřednictvím blogu održuje zásady bezpečné komunikace 	<p><u>Vyhledávání informací a komunikace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> komunikace <ul style="list-style-type: none"> diskusní servery blog 	<p>OSV</p> <ul style="list-style-type: none"> informace o mně, vztahy k druhým lidem, poznávání lidí, komunikace v různých situacích, pravda a lež 	<ul style="list-style-type: none"> Google Wave Blogger Školní web Facebook ICQ Jabber G-talk
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví, vždy uvádí zdroj informace ověřuje nalezené informace pomocí dalších zdrojů a posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost získané informace zpracovává – vytváří dokumenty, prezentace a jednoduché webové stránky seznamuje se s vývojovými trendy v oblasti informačních technologií 	<p><u>Zpracování a využití informací</u></p> <ul style="list-style-type: none"> práce s informačními zdroji <ul style="list-style-type: none"> ochrana práv, copyright, informační etika metody ověřování informací 	<p>MV</p> <ul style="list-style-type: none"> kritický přístup ke zpravodajství 	<ul style="list-style-type: none"> slovníky, encyklopedie Wikimedia Commons Wikipedie Google Docs



Školní výstupy	Učivo	Průřezová témata	Poznámky (možné formy a metody práce, mezipředmětové vztahy...)
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> orientuje se v nabídkách menu Zoneru Callisto změní nastavení barvy a tloušťky čáry, barvu a vzhled výplně vytváří barevné přechody kreslí jednoduché obrázky, při práci využívá jednotlivé nástroje Panelu nástrojů, tvaruje křivky 	<ul style="list-style-type: none"> grafika a fotografie Zoner Callisto 		<ul style="list-style-type: none"> vytváření vlastních ilustrací do prezentací a dokumentů
<ul style="list-style-type: none"> změní velikost fotografie vytváří výřezy a montáže provádí jednoduché úpravy – červené oči, odstranění šumu, zesvětlení, ztmavení ... využívá fotografie jako součást vlastních prací (dokumentů, prezentací) uplatňuje základní estetická pravidla pro práci s obrazem 	<ul style="list-style-type: none"> úprava fotografie 		<ul style="list-style-type: none"> Fast Stone PhotoFiltre



Školní výstupy	Učivo	Průřezová témata	Poznámky (možné formy a metody práce, mezipředmětové vztahy...)
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> • vytváří tabulky a zadává do nich data • formátuje buňku – změni formát čísla a písma, ohraničí buňku • mění nastavení velikosti buňky • používá jednoduché funkce – Suma, Součin, Průměr, Min, Max • seřadí data v tabulce vzestupně a sestupně • porovnává data • vytváří jednoduché grafy a diagramy (sloupcový, výsečový, spojnicový), upravuje jejich vzhled 	<ul style="list-style-type: none"> • tabulkový editor 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Docs
<p>Žák</p> <ul style="list-style-type: none"> • vybírá podstatné body ze zpracovávaného tématu a formuluje výstižné popisy • sestaví jednoduchou prezentaci z několika snímků – formátuje text, vkládá obrázky, používá animace • obhájí svou práci 	<ul style="list-style-type: none"> • prezentace 		<ul style="list-style-type: none"> • využití aplikací Glogster a Google Docs



Školní výstupy	Učivo	Průřezová témata	Poznámky (možné formy a metody práce, mezipředmětové vztahy...)
<ul style="list-style-type: none"> • využívá CMS pro tvorbu vlastního webu • zná význam základních tagů pro formátování (tučné, kurzíva, podtržené, barva a velikost písma) a zarovnání textu (doleva, na střed, do bloku), vložení odkazu a obrázku • publikuje na Internetu • uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s obrazem a textem 	<ul style="list-style-type: none"> • tvorba vlastní webové prezentace 		<ul style="list-style-type: none"> • vytvoření jednoduché osobní stránky nebo blogu • Google web • Blogger

