|  |
| --- |
|  **Tematický výchovno-vzdelávací plán predmetu Informatická výchova**  |
| **Časový rozsah výučby** | 1 hod. týždenne, spolu 33 vyuč. hodín |
| **Ročník** | štvrtý |
| **Názov ŠkVP** | Škola je život, život je zmena |
| **Stupeň vzdelania** | ISCED 1 primárne vzdelávanie |
| **Forma štúdia** | denná |
| **Vyučovací jazyk** | slovenský jazyk |

1. **Charakteristika predmetu**

Na stupni primárneho vzdelávania ZŠ sa budujú základy predmetu informatika.

Poslaním vyučovania informatickej výchovy je viesť žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník používaných pri práci s údajmi a toku informácií v počítačových systémoch. Buduje sa tak informatická kultúra, t.j. vychováva sa k efektívnemu využívaniu prostriedkov informačnej civilizácie s rešpektovaním právnych a etických zásad používania informačných technológií a produktov.

Toto poslanie sa bude dosahovať spoločným pôsobením predmetu informatická výchova a aplikovaním informačných technológií vo vyučovaní iných predmetov, medzipredmetových projektov, celoškolských programov.

Oblasť informatiky zaznamenáva mimoriadny rozvoj, preto v predmete informatická výchova sa budeme zameriavať na štúdium základných, univerzálnych pojmov, ktoré prekračujú súčasné technológie. Dostupné technológie budú poskytovať vyučovaniu informatickej výchovy široký priestor na motiváciu a praktické projekty.

1. **Ciele učebného predmetu**

Cieľom učebného predmetu informatická výchova je:

- naučiť žiakov efektívne využívať počítač pri svojom vzdelávaní, pri tvorivých aktivitách, pri projektovom vyučovaní, pri vyjadrovaní svojich myšlienok a postojov a riešení problémov reálneho života

- prostredníctvom internetu a IKT získavať informácie v textovej, aj grafickej podobe

- naučiť sa samostatnému, systematizovanému, logickému mysleniu

- naučiť sa algoritmickému mysleniu a využívať tieto schopnosti v reálnom živote

- osvojiť si schopnosti komunikácie prostredníctvom mailovej pošty

- prostredníctvom práce s myšou, s klávesnicou zlepšovať jemnú motoriku žiakov, ich koordináciu a priestorovú orientáciu

- naučiť sa, že počítač nie je len zdrojom zábavy, ale prostriedkom pomocou ktorého dokážu realizovať svoje nápady, predstavy, tvorivé plány, dokážu získavať informácie a komunikovať s ľuďmi na celom svete

- naučiť sa vyjadrovať svoje názory a obhajovať ich pred spolužiakmi

- vytvoriť priestor pre zmysluplnú orientáciu na tvorivé aktivity s IKT ako alternatívu k ohrozeniam, s ktorými sa stretávajú

- rozvíjať estetické cítenie

- naučiť sa spolupracovať na malých projektoch, rozvíjať organizačné, komunikačné a kooperatívne schopnosti

- rozvíjať právne povedomie a etiku (legálne používanie programov, uvádzanie zdrojov, zásady slušného správania v komunikácií aj v prostredí internetu)

- naučiť sa pracovať samostatne (individuálne riešenie úloh, samoštúdium)

- rozvíjať schopnosť učiť sa nové veci

1. **Požiadavky na výstup:**

**osvojené kompetencie kompetencia k celoživotnému učeniu sa**

* uvedomuje si potrebu učenia sa ako prostriedku sebarealizácie a osobného rozvoja
* získava a spracováva nové informácie a uplatňuje rôzne stratégie učenia sa
* dokáže kriticky zhodnotiť informácie a ich zdroj, tvorivo ich spracovať a prakticky využívať
* kriticky hodnotí svoj pokrok, prijíma spätnú väzbu a uvedomuje si svoje ďalšie rozvojové možnosti

**sociálne komunikačné kompetencie**

* dokáže využívať všetky dostupné formy komunikácie pri spracovávaní a vyjadrovaní informácií rôzneho typu, má adekvátny ústny a písomný prejav situácii a účelu uplatnenia
* efektívne využíva dostupné informačno-komunikačné technológie
* vie prezentovať sám seba a výsledky svojej práce na verejnosti

**kompetencie uplatňovať matematické myslenie**

* používa matematické myslenie na riešenie praktických problémov v každodenných situáciách
* používa základy prírodovednej gramotnosti, ktorá mu umožní robiť vedecky podložené úsudky, pričom vie použiť získané operačné vedomosti na úspešné riešenie problémov

**kompetencie v oblasti informačných a komunikačných technológií**

* efektívne využíva IKT pri svojom vzdelávaní, tvorivých aktivitách, projektovom vyučovaní a vyjadrovaní svojich myšlienok a postojov
* nadobudol schopnosť prostredníctvom internetu a IKT získavať a spracovávať informácie v textovej aj grafickej podobe
* vie algoritmicky myslieť a využívať tieto schopnosti v reálnom živote
* uvedomuje si rozdiel medzi reálnym a virtuálnym svetom
* rozumie príležitostiam a možným rizikám, ktoré sú spojené s využívaním internetu a IKT

**kompetencie riešiť problémy**

* uplatňuje pri riešení problémov vhodné metódy založené na analyticko-kritickom a tvorivom myslení
* je otvorený (pri riešení problémov) získavaniu a využívaniu rôznych, aj inovatívnych postupov, formuluje argumenty a dôkazy na obhájenie svojich výsledkov
* poznáva pri jednotlivých riešeniach ich klady i zápory a uvedomuje si aj potrebu zvažovania úrovne ich rizika
* dokáže konštruktívne a kooperatívne riešiť konflikty

**kompetencie sociálne a personálne**

* efektívne spolupracuje v skupine, uvedomuje si svoju zodpovednosť v tíme, kde dokáže tvorivo prispievať pri dosahovaní spoločných cieľov
* dokáže odhadnúť a korigovať dôsledky vlastného správania a konania a uplatňovať sociálne prospešné zmeny v medzi osobných vzťahoch

**Kompetencie:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Poznávacia****(kognitívna)** | **Informačno – komunikačná** | **Interpersonálna** | **Intrapersonálna** |
| Získava základy algoritmického myslenia. | Vyberať,  hodnotiť a spracovávať informácie, ďalej ich využívať vo svojom učení a pri ďalších činnostiach. | Osvojiť si základy pre efektívnu spoluprácu v skupine. | Dokázať odhadnúť svoje silné a slabé stránky ako svoje rozvojové možnosti. |
| Rozvíjať schopnosť objavovať, pýtať sa, hľadať odpovede, ktoré smerujú k systematizácii poznatkov. | Vedieť používať vybrané informačno-komunikačné technológie a výučbové programy pri vyučovaní a učení sa. | Kooperovať v skupine. | Vytvárať základy k pozitívnemu sebaobrazu a sebadôvere. |
| Na úrovni primeranej veku vedieť zvoliť postupy riešenia úlohy. | Ovládať základy potrebných počítačových aplikácií | Uvedomovať si význam pozitívnej sociálno-emočnej klímy v triede a svojim konaním prispievať k dobrým medziľudským vzťahom. | Dokázať primerane veku odhadnúť dôsledky svojich rozhodnutí a činov. |
| Vedieť o rizikách spojených s využívaním internetu a IKT. | Dokázať primerane veku komunikovať pomocou elektronických médií. |  | Uvedomovať si rozdiel medzi reálnym a virtuálnym svetom. |
|  | Dokázať aktívne vyhľadávať informácie v internete. |  |  |

1. **Obsah vyučovania a cieľové požiadavky na vedomosti a schopnosti žiakov**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Informácie okolo nás – 14 hodín****Prierezové témy: OaSR, OŽaZ, MUV, REV, DOV, TPaPZ** |
| Grafický editor | Zásady kreslenia v grafickom editore | Vedieť sa orientovať v prostredí jednoduchého grafického editora.Vedieť nakresliť obrázok pomocou geometrických tvarov. |
| Nástroje grafického editora | Vedieť využívať nástroje pre úpravu obrázka – kopírovanie, prilepenie, otáčanie. Samostatne nakresliť obrázok na základe určitých požiadaviek.Vložiť nadpis do obrázka. Obrázok samostatne vytlačiť na tlačiarni. |
| Textový editor | Zásady písania písmen na klávesnice | Dodržiavať zásady správneho písania klávesnicou – medzera za slovom, malé a veľké písmeno, písmena s diakritikou, interpunkčné znamienka. |
| Práca s textom | Vedieť upraviť veľkosť, typ, farbu písma. Vedieť samostatne napísať a prepísať jednoduchý text. Samostatne text uložiť a otvoriť. |
| Kombinácia textu a obrázka | Vedieť vložiť obrázok do textu cez schránku a zo súboru.  |
| Prezentačný softvér | Zásady tvorby prezentácií | Vedieť sa orientovať v prostredí prezentačného softvéru.Vedieť vložiť snímku, vedieť nastaviť pozadie a o rozloženie snímky. |
|  | Vkladanie obrázku do prezentácie | S pomocou učiteľa vložiť obrázok do prezentácie a doplniť krátky text. |
| Nastavenie jednoduchej animácie obrázku. | S pomocou učiteľa vedieť nastaviť animáciu obrázku.Vedieť spusti prezentáciu na klikanie myšou. |
| **Princípy fungovania IKT – 4 hodiny****Prierezové témy: OaSR, OŽaZ**  |
| Základné periférne zariadenia | Klávesnica, myš. | Vymenovať z akých základných častí sa skladá počítač.Vedieť minimalizovať a maximalizovať pracovné okno, zatvoriť ho.Poznať funkcie ďalších kláves na klávesnici . |
| Digitálny fotoaparát |  | Samostatne vytvoriť fotografiu.S pomocou učiteľa preniesť fotografiu do počítača. |
| **Ukladanie informácií** | Súbory, priečinky | Samostatne vedieť pomenovať súbor a uložiť ho do príslušného priečinka. Vedieť premenovať priečinok, odstrániť.Vedieť uložiť súbor na USB kľúč, otvoriť súbor z neho. |
| **Komunikácia prostredníctvom IKT – 4 hodiny****Prierezové témy: REV, MUV, OaSR, DOV** |
| **Internet** | Internet | Vytvoriť základnú a veku primeranú predstavu o fungovaní internetu. Vedieť sa samostatne orientovať v hypertextoch na internete. |
|  | Webové stránky | Vedieť si samostatne prečítať informáciu na internete.Vedieť používať vyhľadávač na vyhľadávanie informácií na internete.Vedieť využívať kľúčové slová pri vyhľadávaní na internete.Vedieť uložiť obrázok z internetu a veku primerane poznať zásady autorských práv.S pomocou učiteľa overovať pravdivosť informácií. |
| E-mailová komunikácia | E-mail | Porozumieť pojmu e-mailová komunikácia.Vedieť poslať e- mail spolužiakovi a učiteľovi.Vedieť prečítať e-mail .Poznať základné etické zásady v e-mailovej komunikácii. |
| **Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie – 4 hodiny****Prierezové témy: OaSR** |
| Návody | Postupy | Hry na jednoduché zašifrovanie slova. |
| Algoritmy a programy | Režim programovať – začiatočník | Získať základy algoritmického myslenia.Poznať a vedieť použiť príkazy v prostredí Baltík 3. Vedieť vo svojich programoch využívať blok príkazov. Samostatne vytvoriť program na základe požiadaviek učiteľa.Vedieť využívať príkaz rýchlosť.Vedieť samostatne načítať scénu do programu.Vedieť použiť jednoduché animácie v programe.Nahrávanie zvuku.Vkladanie zvuku. |
| **Informačná spoločnosť – 7 hodín****Prierezové témy: OaSR, OŽaZ, REV** |
| Bezpečnosť na internete | Bezpečne na internete | Rozpoznať vhodné detské webové stránky. Poznať zásady bezpečného správania sa na internete. |

**5. Metódy, formy a stratégie vyučovania**

Pri vyučovaní informatickej výchovy sa budú uplatňovať také metódy a formy vyučovania, ktoré podporujú aktívnemu prístup k získavaniu nových poznatkov. Tie sa potom využijú pri spracovaní projektových úloh, v ktorých žiaci preukážu praktické ovládanie jednotlivých nástrojov a svoju originalitu. Téma projektových úloh bude korešpondovať s obsahom iných predmetov, tak aby sa pri vyučovaní mohla napĺňať myšlienka medzipredmetových vzťahov.

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

Pri výučbe informatickej výchovy budeme využívať tieto metódy a formy:

* riadený rozhovor (aktivizovanie poznatkov a skúseností žiakov)
* výklad učiteľa
* problémová metóda (upútanie pozornosti prostredníctvom nastoleného problému)
* rozprávanie (vyjadrovanie skúseností a aktívne počúvanie)
* 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

**6. Učebné zdroje**

* Programy:
* Maľované čítanie, Koncert, Panák, Kartičky, Mravec Filip, Stromy, Váženie, Pexeso, Domino, Živý obraz, Izy logo
* Programy.
* GCompris, RNA, Skicár, Sebran, MS Word, WordPad, Irfan View, Audacity,
* Hry:
* Vlk, koza, kapusta, Misionári.
* Web stránky:
* Texťáčik, [www.Kerpoof.com](http://www.Kerpoof.com), [www.rexik.zozmam.sk](http://www.rexik.zozmam.sk), [www.infovekacik.sk](http://www.infovekacik.sk), [www.bublina.sk](http://www.bublina.sk), [www.alik.cz](http://www.alik.cz), [www.fifik.sk](http://www.fifik.sk), [www.onlinehry.sk](http://www.onlinehry.sk), [www.smejo.info.sk](http://www.smejo.info.sk), [www.bezpecnenainternete.sk](http://www.bezpecnenainternete.sk), [www.ovce.sk](http://www.ovce.sk), [www.ovecky.sk](http://www.ovecky.sk), [www.zodpovedne.sk](http://www.zodpovedne.sk), [www.zachranari.sk](http://www.zachranari.sk), [www.autoskolak.sk](http://www.autoskolak.sk), [www.duplo.lego.com](http://www.duplo.lego.com)

 **7. Hodnotenie predmetu**

|  |
| --- |
| Predmet IFV bude klasifikovaný piatimi stupňami 1, 2, 3, 4 a 5 (podľa Metodického pokynu číslo 22/2011 na hodnotenie žiakov základných škôl s účinnosťou 1. máj 2011)Pri hodnotení pristupujeme ku každému žiakovi individuálne. Neporovnávame výsledky detí medzi sebou, ale hodnotíme každého podľa jeho možností a schopností. Snaha každého učiteľa je pozitívne hodnotenie. V danom predmete sú žiaci priebežne hodnotení podľa svojich výsledkov a snahy. Žiakov postupne vedieme, aby sa vedeli ohodnotiť sami, ale aj svojho spolužiaka. Na konci školského roka sú žiaci na vysvedčení klasifikovaní.Učiteľ posudzuje učebné výsledky žiaka objektívne a primerane náročne, pričom prihliada aj na jeho vynaložené úsilie, svedomitosť, individuálne schopnosti, záujmy . Prospech žiaka v jednotlivých vyučovacích predmetoch sa klasifikuje týmito stupňami: 1 – výborný, 2 – chválitebný, 3 – dobrý, 4 – dostatočný, 5 – nedostatočný.Prospech z jednotlivých vyučovacích predmetov sa na vysvedčení pre prvý stupeň základnej školy uvádza arabskou číslicou, označujúcou klasifikačný stupeň. Presné kritériá sú uvedené v Metodickom pokyne č. 22/2011 podľa ktorého postupujeme pri klasifikácii.Hodnotenie predmetu sa bude riadiť platnou legislatívou a vnútornými usmerneniami školy. Žiaci budú hodnotení priebežne a výsledné hodnotenie bude sumatívne a bude zohľadňovať individuálne napredovanie žiaka, hodnotenie je vykonávané klasifikáciou.Povinná časť hodnotenia: 1. Preukázanie zručností v práci s textovým dokumentom - 1-krát
2. Preukázanie zručností v práci s grafickým editorom – 1- krát
3. Preukázanie zručností v práci s internetom – 1 –krát
4. Tvorba programu v detskom programovacom prostredí – 1 – krát
5. Preukázanie zručností v tvorbe jednoduchej prezentácie – 1 – krát
6. Preukázanie zručností v interaktívnej a neinteraktívnej komunikácií – 1 – krát
7. Preukázanie vedomostí v oblasti informačnej bezpečnosti – 1- krát
8. Preukázanie zručností s využitím viacerých nástrojov pri spracovaní záverečného

 projektu – 1-krát1. Preukázanie zručností samostatnej práce s počítačom a so súbormi

Hodnotenie v tomto predmete používa najčastejšie len tri klasifikačné stupne (štvrtý skutočne vo výnimočnom prípade, napríklad pri odmietaní práce), známka sa získava za:* **vypracovanie zadania po tematickom celku** – praktická úloha riešená v určenom prostredí na počítači podľa učebných osnov v jednotlivých ročníkoch 2 – 4. Oceňované sú schopnosti a samostatnosť v praktickom používaní osvojených zručností, práca a tvorba zadaných úloh, stupeň zručnosti a samostatnosti pri tvorbe, dodržiavanie bezpečnostných pravidiel. Každý žiak má vytvorený svoj priečinok v ktorom má uložené svoje praktické úlohy počas aktuálneho školského roka.

Klasifikácia predmetu informatika:**Stupňom 1 – výborný** sa žiak klasifikuje, ak vie analyzovať zadané úlohy a problémové úlohy a samostatne navrhnúť primeraný postup na ich riešenie, v prípade potreby aj prostriedkami informačných a komunikačných technológií. Samostatne a tvorivo uplatňuje osvojené vedomosti a zručnosti pri riešení aj náročnejších úloh. Dokáže posudzovať, porovnávať a vyhodnotiť informácie a nástroje na ich spracovanie. Myslí logicky správne a dokáže jasne interpretovať nadobudnuté vedomosti. Svoje znalosti a zručnosti vie prezentovať samostatne.**Stupeň 2 – chválitebný** sa žiak klasifikuje, ak vie zadania riešiť pomocou známych postupov a metód. S pomocou učiteľa uplatňuje osvojené vedomosti a zručnosti pri riešení úloh, dokáže, spracovať, upraviť a zaznamenať, zistiť informácie. **Stupňom 3 – dobrý** sa žiak klasifikuje, ak žiak ovláda základné pojmy a vie predviesť jednoduché zručnosti. Postupom riešenia zadania rozumie len čiastočne. S pomocou učiteľa vie zistiť a zaznamenať základné informácie a vyriešiť väčšinu jednoduchých zadaní. Vyjadruje sa jednoducho. **Stupňom 4 – dostatočný** sa žiak klasifikuje, ak žiak neovláda základné pojmy a nevie predviesť jednoduché zručnosti. Postupom riešenia zadania nerozumie.  |