

INFORMATIKA

UČEBNÝ PLÁN

INFORMATIKA	3. ročník	4. ročník
iŠVP	1	1
iŠkVP	0	0
Spolu	1	1

ÚVOD

Vzdelávací štandard stanovuje nielen výkon a obsah, ale umožňuje aj rozvíjanie individuálnych učebných možností žiakov. Pozostáva z charakteristiky a cieľov predmetu, ktoré sa konkretizujú vo výkonovom štandarde.

Výkonový štandard predstavuje ucelený systém všeobecne formulovaných kognitívne odstupňovaných výkonov. Tieto výkony môže učiteľ bližšie špecifikovať, konkretizovať a rozvíjať v podobe ďalších učebných cieľov, učebných úloh, otázok, či testových položiek s prihliadnutím na aktuálne kognitívne schopnosti žiakov.

K vymedzeným výkonom sa priraduje obsahový štandard, v ktorom je učivo štruktúrované podľa jednotlivých tematických celkov. Stanovený učebný obsah môže učiteľ tvorivo modifikovať v rámci školského vzdelávacieho programu podľa jednotlivých ročníkov.

Vzdelávací štandard je koncipovaný tak, aby učiteľ nepredkladal žiakom len hotové poznatky, ale vytváral im primerané podmienky na aktívne osvojovanie vedomostí. Vytvára priestor, ktorý umožňuje žiakom manipulovať s konkrétnymi predmetmi, pozorovať javy, merať, vykonávať experimenty, vzájomne diskutovať, riešiť otvorené úlohy, praktické a teoretické problémy. Žiacke objavovanie, bádanie, skúmanie sú základnými prístupmi, ktoré umožňujú nielen osvojiť si nové vedomosti, ale aj základy spôsobilostí vedeckej práce a vytvárajú pozitívne postoje k vedeckému spôsobu poznávania sveta.

Vzhľadom na charakter a ciele predmetu sa organizácia vyučovania prispôsobí počtu žiakov v triede. Tým sa garantujú vonkajšie podmienky na adekvátnu realizáciu výučby a splnenie výkonového a obsahového štandardu.

CHARAKTERISTIKA PREDMETU

V predmete informatika sa prelínajú dve zložky. Jedna zložka je zameraná na získanie konkrétnych skúseností a zručností pri práci s počítačom i aplikáciami – na prácu s digitálnymi technológiami. Druhá zložka je zameraná na budovanie základov informatiky. Hlavne na riešenie problémov pomocou počítačov. Prvá zložka tvorí základ vyučovania informatiky v rámci primárneho vzdelávania a z väčšej časti sa prelína i celým nižším stredným vzdelávaním. Skúsenosti získané praktickou činnosťou v tejto oblasti sú potom dobrým predpokladom pre zvládnutie druhej zložky, ktorá má dominantné postavenie pri výučbe informatiky na strednej škole. Zároveň sa však druhá zložka objavuje už i v primárnom vzdelávaní, aj keď iba vo veľmi jednoduchej forme. Informatika zároveň pripravuje žiakov na to, aby korektne využívali takto nadobudnuté zručnosti a poznatky i v iných predmetoch.

CIELE PREDMETU

Žiaci

- uvažujú o informáciách a rôznych reprezentáciách, používajú vhodné nástroje na ich spracovanie,
- uvažujú o algoritmoch, hľadajú a nachádzajú algoritmické riešenia problémov, vytvárajú návody, programy podľa daných pravidiel,
- logicky uvažujú, argumentujú, hodnotia, konajú zdôvodnené rozhodnutia,
- poznajú princípy softvéru a hardvéru a využívajú ich pri riešení informatických problémov,
- komunikujú a spolupracujú prostredníctvom digitálnych technológií, získavajú informácie na webe,
- poznajú, ako informatika ovplyvnila spoločnosť,
- rozumejú rizikám na internete, dokážu sa im brániť a riešiť problémy, ktoré sa vyskytnú,
- rešpektujú intelektuálneho vlastníctvo.

VZDELÁVACÍ ŠTANDARD PREDMETU 3. – 4. ročník

Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou / 3. ročník – 4 hodiny / 4. ročník – 3 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu obrázkov a animácií,✓ nájsť, odhaliť a opraviť chyby pri úprave obrázkov aj animácií.	<p><i>Pojmy:</i> oblasť, animácia <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> animácia ako postupnosť obrázkov <i>Procesy:</i> kreslenie čiary, úsečky, obdĺžnika, štvorca, oválu, kruhu, používanie výplne, farby, palety farieb, nastavovanie hrúbky čiary, omaľovanie, pečiatkovanie, dokresľovanie, kreslenie základných geometrických tvarov, označovanie, presúvanie a kopírovanie oblasti, spustenie a zastavenie animácie, krokovanie a prepínanie sa medzi obrázkami animácie, kreslenie obrázkov animácie</p>

Reprezentácie a nástroje – práca s textom / 3. ročník – 4 hodiny / 4. ročník – 3 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu textu,✓ zašifrovať a rozšifrovať text podľa jednoduchých pravidiel (reprezentovať znaky a slová).	<p><i>Pojmy:</i> malé a veľké písmeno, znak, slovo, veta, symboly, číslica, znaky ako písmená, číslice, špeciálne znaky a symboly <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> slovo ako skupina písmen, veta ako skupina slov, odsek ako skupina viet, medzery a oddeľovače, obrázok a text, formátovanie textu, písmo + typ, veľkosť, hrúbka a farba písma (t.j. zvýraznenia), zarovnanie odseku, text ako postupnosť znakov, <i>Procesy:</i> písanie na klávesnici, opravovanie, mazanie, výmena slov, vkladanie obrázkov (cez schránku), vloženie a odstránenie medzery (z chybného textu)</p>

Reprezentácie a nástroje – práca s príbehmi / 3. ročník – 2 hodiny / 4. ročník – 4 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu príbehov.	<i>Pojmy:</i> snímka <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> snímky a ich poradie <i>Procesy:</i> vytváranie príbehov, vloženie novej snímky, vloženie textu, vloženie obrázka, spustenie a zastavenie

Reprezentácie a nástroje – práca s multimédiami / 3. ročník – 3 hodiny / 4. ročník – 2 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ použiť konkrétne nástroje na prehratie zvukov, ✓ použiť konkrétne nástroje na prehratie videa.	<i>Pojmy:</i> zvuk, hlas, hudba, prehrávač zvukov, video, prehrávač videa <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> hlasitosť zvuku <i>Procesy:</i> prehrávanie, spustenie a zastavenie zvuku, nastavenie hlasitosti, spustenie prehrávanie a zastavenie videa

Reprezentácie a nástroje – informácie / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ zakódovať informáciu podľa pokynov do konkrétnej reprezentácie,✓ dekódovať informáciu z jednoduchých reprezentácií,✓ zvoliť si nástroj z danej skupiny nástrojov pre danú konkrétnu situáciu, problém.	<p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> vzťahy medzi jednotlivými typmi informácie, text a grafika</p>

Reprezentácie a nástroje – štruktúry / 3. ročník – 2 hodiny / 4. ročník – 2 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ orientovať sa v jednoduchej štruktúre – vyhľadávať a získavať informácie z jednoduchej štruktúry podľa zadaných kritérií,✓ organizovať informácie do štruktúr – podľa zadania vytvárať jednoduché štruktúry údajov, podľa konkrétnych jednoduchých pravidiel manipulovať so štruktúrami údajov,✓ interpretovať údaje zo štruktúr – prerozprávať informácie z jednoduchej štruktúry vlastnými slovami.	<p><i>Pojmy:</i> postupnosť, tabuľka (v zmysle frekvenčná a kódovacia tabuľka, slovník, mriežka), riadok, stĺpec</p> <p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> poradie objektov, pozícia v postupnosti, pozícia objektov v tabuľke, význam postupnosti a tabuľky</p> <p><i>Procesy:</i> práca s grafovými štruktúrami (s mapou, labyrintom, sieťou), zapisovanie, vyhľadávanie v jednoduchej štruktúre</p>

Komunikácia a spolupráca – práca s webovou stránkou / 3. ročník – 2 hodiny / 4. ročník – 2 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ použiť nástroje na prezeranie webových stránok,✓ získať informácie z webových stránok.	<p><i>Pojmy:</i> webová stránka, odkaz, prehliadač <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> adresa stránky identifikuje konkrétnu stránku a súvisí s jej obsahom a zobrazením, odkazy ako prepojenia na webové stránky a súbory, prehliadač ako nástroj na zobrazovanie webových stránok <i>Procesy:</i> orientácia na webovej stránke, medzi webovými stránkami, používanie odkazov na iné webové stránky, návrat na predchádzajúcu navštívenú stránku</p>

Komunikácia a spolupráca – vyhľadávanie na webe / 3. ročník – 2 hodiny / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ vyhľadať a získať informáciu na zadaných stránkach internetu,✓ diskutovať o výsledkoch vyhľadávania,✓ posúdiť správnosť výsledku.	<p><i>Pojmy:</i> vyhľadávač <i>Procesy:</i> vyhľadávanie obrázkov na zadaných stránkach, vyhľadávanie v mapách na internete</p>

Komunikácia a spolupráca – práca s nástrojmi na komunikáciu / 3. ročník – 2 hodiny / 4. ročník – 2 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ zostaviť a poslať správu danému príjemcovi prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja, ✓ nájsť a zobrazíť prijatú správu od konkrétneho odosielateľa prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja, ✓ zhodnotiť správnosť e-mailovej adresy. 	<p><i>Pojmy:</i> správa, email, e-mailová adresa, kôš <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> e-mail ako správa pre adresáta, adresát, e-mail a program na prácu s e-mailom <i>Procesy:</i> zadanie adresy, predmetu správy, napísanie emailu, odoslanie emailu, prijatie emailu, vymazanie emailu, dodržiavanie netikety</p>

Algoritmické riešenie problémov – analýza problému / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ navrhnúť riešenie, vyjadriť plán riešenia, ✓ rozhodnúť sa o pravdivosti/nepravdivosti tvrdenia (výroku), ✓ vybrať prvky alebo možnosti podľa pravdivosti tvrdenia, ✓ uvažovať o rôznych riešeniach. 	<p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> pravda – nepravda, platí – neplatí, áno/alebo/nie (neformálne) <i>Procesy:</i> idea sekvencie príkazov, rozhodovanie o pravdivosti tvrdenia</p>

Algoritmické riešenie problémov – interaktívne zostavovanie riešenia / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ riešiť problém priamym riadením vykonávateľa (napr. robot, korytnačka), ✓ aplikovať elementárne príkazy daného jazyka (zo slovníka príkazov) na riadenie vykonávateľa. 	<p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> priamy príkaz – akcia vykonávateľa <i>Procesy:</i> riadenie vykonávateľa v priamom režime, používať jazyk vykonávateľa</p>

Algoritmické riešenie problémov – pomocou postupnosti príkazov / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ riešiť problém skladaním príkazov do postupnosti, ✓ doplniť, dokončiť, modifikovať rozpracované riešenie, ✓ interpretovať postupnosť príkazov, ✓ vyhľadať chybu v postupnosti príkazov.	<i>Pojmy:</i> príkaz, parameter príkazu, postupnosť príkazov <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> ako súvisí príkaz/poradie príkazov a výsledok <i>Procesy:</i> zostavenie a upravenie príkazu/príkazov, vyhodnotenie postupnosti príkazov

Algoritmické riešenie problémov – interpretácia zápisu riešenia / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ realizovať návod, postup, algoritmus riešenia úlohy – interpretovať ho, krokovať riešenie, simulovať činnosť vykonávateľa.	<i>Procesy:</i> krokovanie

Algoritmické riešenie problémov – hľadanie, opravovanie chýb / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ vyhľadať chybu vo výsledku po vykonaní algoritmu, ✓ nájsť a opraviť chybu v návode, v zápise riešenia, ✓ diskutovať o svojich riešeniach.	<i>Vlastnosti a vzťahy:</i> chyba ako zlý výsledok, chyba v návode <i>Procesy:</i> rozpoznanie chyby

Softvér a hardvér – práca so súbormi a priečinkami / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ uložiť produkt do súboru podľa pokynov ✓ otvoriť rozpracovaný produkt zo súboru podľa pokynov.	<i>Pojmy:</i> súbor, priečinok <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> v súbore je uložený nejaký obsah, rôzne typy súborov pre rôzne typy informácií (súbor s obrázkom, súbor s textom) <i>Procesy:</i> vytvorenie, ukladanie dokumentov

Softvér a hardvér – práca v operačnom systéme / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ spustiť program/aplikáciu, ukončiť bežiacu aplikáciu a otvoriť v nej dokument, ✓ prihlásiť sa a odhlásiť sa z programu/aplikácie	<i>Pojmy:</i> aplikácia, ikona, okno, pracovná plocha <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> ikona ako reprezentácia programu alebo dokumentu

Softvér a hardvér – počítač a prídavné zariadenia / 3. ročník – 2 hodiny / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ pracovať so základným hardvérom na používateľskej úrovni: ovládať programy myšou, písať na klávesnici.	<i>Vlastnosti a vzťahy:</i> rôzna funkčnosť klávesov (písmená, čísla, šípky, enter, medzera, shift, delete, diakritika,...) <i>Procesy:</i> pohyb, klikanie a ťahanie myšou, ovládanie kurzora na obrazovke

Softvér a hardvér – práca v počítačovej sieti a na internete / 4. ročník – 2 hodiny

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ rozlíšiť e-mailovú a webovú adresu.	<i>Vlastnosti a vzťahy:</i> internet ako celosvetová počítačová sieť

Informačná spoločnosť – bezpečnosť a riziká / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže: ✓ diskutovať o rizikách na internete, ✓ aplikovať pravidlá pre zabezpečenie e-mailu proti neoprávnenému použitiu.	<i>Procesy:</i> bezpečné správanie sa na internete

Informačná spoločnosť – digitálne technológie v spoločnosti / 3. ročník – 1 hodina / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ diskutovať o digitálnych technológiách, o ich kladoch i záporoch ✓ diskutovať o využití konkrétnych nástrojov digitálnych technológií pri učení sa iných predmetov, diskutovať aj o tom, ako pomáhajú učiteľovi – ako pomáhajú žiakovi. 	<p><i>Pojmy:</i> hry, filmy, hudba <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> digitálne technológie okolo nás (aj napriek tomu, že na prvý pohľad nevyzerajú ako zariadenia s procesorom), digitálne technológie ako nástroje pre komunikáciu, digitálne technológie doma, v škole <i>Procesy:</i> používanie nástrojov na vlastné učenie sa, zábavu a spoznávanie</p>

Informačná spoločnosť – legálnosť používania / 4. ročník – 1 hodina

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ diskutovať o princípoch dodržiavania základných autorských práv. 	<p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> autorské právo a jeho vzťah k autorovi, dielu a použitiu <i>Procesy:</i> legálnosť a nelegálnosť používania informácií (obrázky, hudba, filmy)</p>

PRIEREZOVÉ TÉMY

Osobnostný a sociálny rozvoj – OSR
 Výchova k manželstvu a rodičovstvu – VMR
 Environmentálna výchova – ENV
 Mediálna výchova – MDV
 Multikultúrna výchova – MUV
 Regionálna výchova a ľudová kultúra – RLK

Dopravná výchova – DOV
Ochrana života a zdravia – OZO
Finančná gramotnosť – FGR

METÓDY A FORMY PRÁCE – STRATÉGIE VYUČOVANIA

Pri voľbe vyučovacích metód a foriem sa prihliada 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 informatiky sa využíva 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.

HODNOTENIE PREDMETU

Vyučovací predmet INFORMATIKA sa bude v 3. - 4. ročníku vyučovať podľa iŠkVP, hodnotenie predmetu - klasifikácia známku.

Hodnotenie žiakov je v súlade s platnou legislatívou - Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy. Zároveň sa hodnotenie bude riadiť prijatými a schválenými kritériami PR pre daný predmet. Pri záverečnom – sumatívnom hodnotení žiaka v jednotlivých klasifikačných obdobiach má každé hodnotenie / známka v 3. – 4. ročníku rovnakú váhu. Znamky sa budú na Edupage zadávať pravidelne a včas, aby zákonný zástupca mal možnosť priebežne sledovať výsledky svojho dieťaťa.

Pri celkovom hodnotení sa pri určovaní stupňa prospechu v jednotlivých predmetoch hodnotí kvalita vedomostí a zručností, ktorú žiak dosiahol na konci hodnotiaceho obdobia, pričom sa prihliada na systematickosť práce počas celého obdobia. Stupeň prospechu sa neurčuje na základe priemeru klasifikácie za príslušné obdobie. Odrazí sa v ňom aj aktívna práca žiaka na hodinách a pravidelná príprava na vyučovanie.

Metódy hodnotenia: ústne skúšanie, písomné skúšanie, praktické skúšanie.

- Ústna odpoveď – ovládanie poznatkov v súlade s výkonovým štandardom
- Samostatná práca s PC podľa zadania
- Projekt a jeho prezentovanie
- Aktivity (školské a domáce) – aktívny prístup k práci, oboznamovanie sa so zaujímavosťami v oblasti IKT, ...
- Zvládnutie jednotlivých tematických celkov v súlade s obsahovým a výkonovým štandardom v jednotlivých ročníkoch