

## **Predmet: *Informatická výchova***

### **Predmet: prvý**

#### **1. Charakteristika vyučovacieho predmetu:**

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.

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. Vedie 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.

Učebné osnovy predmetov informatickej výchovy pre 1. stupeň boli schválené Ministerstvom školstva Slovenskej republiky dna 6.10.2005 pod číslom CD-2005-1770/28460-3:09 a pod číslom CD-2005-1770/30750-4:092 s platnosťou od 15.10.2005.

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

- **Informácie okolo nás / 9 hod /**
- **Komunikácia prostredníctvom IKT / 6 hod /**
- **Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie / 6 hod /**
- **Princípy fungovania IKT / 6 hod /**
- **Informačná spoločnosť / 6 hod /**

#### **2. Ciele vyučovacieho predmetu:**

Cieľom informatickej výchovy na 1. stupni ZŠ je zoznámenie sa s počítačom a možnosťami jeho využitia v každodennom živote. V predmete **informatická výchova** sa žiaci pripravujú na pochopenie základných pojmov a mechanizmov pri riešení najrôznejších problémov pomocou, resp. prostredníctvom IKT. Žiaci sa naučia využívať nástroje internetu na komunikáciu, na vlastné učenie sa a aj na riešenie školských problémov, na získavanie a sprostredkovanie informácií. Žiaci získajú základy algoritmickeho myslenia a schopnosť uvažovať nad riešením problémov pomocou IKT. 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 cítenia v rôznych grafických editoroch. . Využitím vhodných tém z ostatných predmetov (písanie, prírodoveda, matematika, výtvarná výchova, hudobná výchova) sa žiaci zoznámia s možnosťami kreslenia, tréningu počítania, písania a ďalšími najtypickejšími druhmi aplikácií.

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).

### **Výchovné a vzdelávacie ciele v 1.ročníku ZŠ:**

- oboznámiť sa s počítačom, s myšou, klávesnicou, perom, ovládať jednoduchú hru
- oboznámiť sa s prostredím a nástrojmi jednoduchého graf. editora
- vedieť nakresliť a upraviť obrázok
- nakresliť a napísať písmenká
- oboznámiť sa s prehliadačom – pustiť si hru, hudbu
- ovládať priamy režim jednoduchého programovacieho jazyka
- spracovať a prezentovať jednoduchý projekt

### **3. Učebné zdroje:**

Edícia Ako na to

Multimediálne CD

Terasoft

TS Detský kútik 1

TS Detský kútik 4 - Alenka a veci okolo nás

TS Detský kútik 5 - Martinkove zvieratká

Matematika 1. trieda Učíme sa s Ferdom

Matematika 2. trieda Učíme sa s Ferdom

Informatická výchova pre prváčikov a druháčikov – E. Hlavatá / metodický materiál/

V kráľovstve počítačov / [Martina Chalachánová](#) /

V druhom ročníku sa používa učebnica Informatická výchova pre 2. Ročník ZŠ autorov – A. Blaho, L. Salanci, M. Chalachánová, L. Gabajová

#### **4. Kritériá a stratégie hodnotenia:**

Pri hodnotení pristupujeme ku každému žiakovi individuálne. Nekomparujeme 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 v súlade s Metodickým pokynom č.22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č. 2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011.

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

**5. Obsah predmetu 1. ročníka :**

**Časový rozsah výučby: 1 hodina týždenne – 33 hodín ročne**

Tematický celok	Obsahový štandard	Výkonový štandard	Medzipredmetové vzťahy a prierezové témy	Časová dotácia
<b>Informácie okolo nás</b>	<p>Pojem informácia, typy informácií (textová, multimediálna, atď.)</p> <p>Základné počítačové aplikácie</p> <p>Kreslenie v grafickom prostredí</p> <p>Grafické informácie</p>	<p>textový dokument, čísla a znaky, slová, vety, jednoduché formátovanie, textové efekty</p> <p>kombinácia textu a obrázka, obrázok, nástroje pero, čiara, štetec, vyplňanie farbou, paleta</p> <p>základy kreslenia v grafickom prostredí (farby a hrúbky čiar, jednoduché nástroje), úprava obrázkov (kopírovanie, otáčanie)</p> <p>tvorba jednoduchých animácií</p> <p>počítačové didaktické hry, ktoré obsahujú rôzne typy informácií (matematické hlavolamy s číslami, hádanie slov, dopĺňanie písmen, dokresľovanie do obrázkov</p> <p>- práca s výučbovými CD</p> <p>- prezentovanie výsledkov vlastnej práce</p>	<p><b>Tvorba projektu a prezentačné zručnosti</b></p> <p>- prezentovanie vlastných prác, obrázkov</p> <p><b>Osobnostný a sociálny rozvoj</b></p> <p>- učiť sa uplatňovať svoje práva, ale aj rešpektovať názory, potreby a práva ostatných</p> <p><b>Mediálna výchova</b></p> <p><b>Osobnostný a sociálny rozvoj</b></p> <p>- rozvíjanie osobných a sociálnych spôsobilostí</p>	21 h
<b>Komunikácia prostredníctvom IKT</b>	Internet Vyhľadávanie informácií	<p>- bezpečnosť, zásady správania sa v prostredí internetu</p> <p>- základné informácie o internete</p> <p>- detské webové stránky (rozprávky, obrázky), on-line hry, zásady správania sa na portáloch</p> <p>- vyhľadávanie informácií a obrázkov na internete a ich správne použitie</p>	<p><b>Mediálna výchova</b></p> <p>- chápať pravidlá fungovania „mediálneho“ sveta</p>	3 h

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- práca s kľúčovým slovom</li> <li>- výber vhodnej informácie</li> <li>- práca s on-line aplikáciami</li> </ul>		
<b>Postupy riešenie problémov, algoritmické myslenie</b>	Jednoduché algoritmy v detskom programovacom prostredí (kreslenie obrázkov, pohyb animovaných obrázkov)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- postup, návod, recept</li> <li>- detský programovací jazyk, elementárne príkazy, Detský kútik,</li> <li>- riešenie jednoduchých algoritmov v detskom programovacom prostredí (kreslenie obrázkov, skladanie scén – kartičky)</li> </ul>	<b>Tvorba projektu a prezentačné zručnosti</b> prezentovanie vlastných prác, obrázkov	4 h
<b>Princípy fungovania IKT</b>	Mechanizmy informačných a komunikačných technológií. Základné zručnosti pri práci so súbormi a priečinkami. Základné funkcie lokálnej siete a internetu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ovládanie počítača, myš, klávesnica</li> <li>- nácvik práce s myšou</li> <li>- zásady práce v učebni IKT</li> <li>- vytváranie a pomenovanie priečinkov, ukladanie do priečinkov</li> </ul>	<b>Mediálna výchova</b> - viesť deti primerane veku posudzovať mediálne šírené posolstvá	2 h
<b>Informačná spoločnosť</b>	Etické, morálne a spoločenské aspekty informatiky	<ul style="list-style-type: none"> <li>- informačné technológie v škole (edukačné programy, komunikácia)</li> <li>- voľný čas a IKT (počítačové hry, hudba...)</li> <li>- bezpečnosť počítača, správne používanie hesiel</li> <li>- využitie komunikačných možností IKT v škole</li> <li>- prečo a pred kým treba chrániť počítač</li> </ul>	<b>Osobnostný a sociálny rozvoj</b> - rozvíjanie osobných a sociálnych spôsobilostí  <b>Mediálna výchova</b> - uvedomovať si negatívne mediálne vplyvy na osobnosť človeka	3 h

**Predmet:** *Informatická výchova*

**Ročník:** druhý

### **1. Charakteristika vyučovacieho predmetu**

Informatika má dôležité postavenie vo vzdelávaní, pretože rozvíja myslenie žiakov, ich schopnosť hľadať riešenia problémových úloh a overovať ich v praxi s použitím IKT. Vedie k presnému vyjadrovaniu myšlienok a postupov a ich zaznamenaniu vo formálnych zápisoch, ktoré slúžia ako prostriedok komunikácie.

Na 1. stupni ZŠ sa budujú základy informatiky 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 informáciami v počítačových systémoch. 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. 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.

### **2. Ciele vyučovacieho predmetu**

Cieľom informatickej výchovy na 1. stupni ZŠ je zoznámenie sa s počítačom a možnosťami jeho využitia v každodennom živote. Prostredníctvom aplikácií 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 cítenia v rôznych grafických editoroch. Dôraz sa pri tom kladie 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.

### **3. Učebné zdroje:**

A. Blaho, L. Salanci, M. Chalachánová, L. Gabajová: Informatická výchova pre 2. ročník ZŠ, Aitec, 2010

M. Chalachánová, V kráľovstve počítačov (Pracovný zošit pre 1. stupeň)

Bratislava, MAPA Slovakia Plus, s.r.o. 2008

Program Drawing for Children, Logomotion

Program Skicár

Program Baltík

Prezentácie v PowerPointe

Pracovné listy vytvorené v Gimpe

Edukačné DVD a CD (Ferdova matematika, Detský kútik a iné)

[www.alik.cz](http://www.alik.cz)

[www.rexik.zoznam.sk](http://www.rexik.zoznam.sk)

[www.infovekacik.infovek.sk](http://www.infovekacik.infovek.sk)

### **4. Kritériá a stratégie hodnotenia:**

Pri hodnotení pristupujeme ku každému žiakovi individuálne. Nekomparujeme 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 v súlade s Metodickým pokynom č.22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č. 2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011.

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 – chváľitebný,
- 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 (chváľitebný)**

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 dataprojektora)
- prezentačná metóda (prezentácia s využitím dataprojektora)
- 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

## **5. Obsah predmetu 2. ročníka**

Časový rozsah výučby: 1 hodina týždenne -33 hodín ročne

Tematický okruh	Obsah (obsahový štandard)	Výkonový štandard (výstupy)	Prierezové témy a medzipredmetové vzťahy	Časová dotácia
Informácie okolo nás	<p><b>Základné postupy pri práci s textom</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukladanie rôznych informácií (text) do súborov (v grafickom editore)</li> <li>• Jednoduché nástroje na úpravu textov (v grafickom editore) – veľkosť, farba, hrúbka písma</li> <li>• Dodržiavanie základných zásad písania textu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie samostatne napísať, prepísať jednoduchý text</li> <li>• vie upravovať text – kopírovanie, mazanie, presúvanie</li> <li>• vie upraviť veľkosť písma, typ písma, farbu písma</li> <li>• vie používať nástroje na úpravu textov</li> <li>• učí sa zásady správneho písania klávesnicou – medzera za slovami, veľké písmená, malé písmená, dĺžne, mäkkéne</li> </ul>	<p><b>OSR</b> cvičenie zručnosti pri riešení problému, zodpovednosť za svoje konanie</p> <p><b>OŽZ</b> správne držanie tela, poriadok pri práci</p>	16
	<p><b>Prvé zručnosti pri kreslení v grafickom prostredí a spracovávaní e grafických informácií</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Základy kreslenia v grafickom prostredí (kreslenie voľnou rukou)</li> <li>• Používanie jednoduchých</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie sa orientovať v prostredí jednoduchého grafického editora</li> <li>• vie porovnať dva grafické editory</li> <li>• vie samostatne pracovať s jednotlivými nástrojmi v grafickom editore</li> </ul>	<p><b>OSR</b> pozorovanie, spolupráca vo dvojici, rozvoj osobnostných vlastností</p> <p><b>DOV</b> bezpečne na ceste</p> <p><b>ENV</b> význam vody pre rastliny a živočíchy, pomoc zvieratám</p> <p><b>MEV</b> príspevky do</p>	

	<p>a pod.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kombinácia textu a obrázka</li> <li>• Úprava obrázkov (kopírovanie, otáčanie)</li> </ul>	<p>využitím nástrojov</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vie samostatne s obrázkom pracovať a používať operácie (kopírovanie, prilepenie, otáčanie, prevrátenie)</li> <li>• vie nakresliť obrázkov pomocou geometrických tvarov</li> <li>• vie vytvoriť menovku, príbeh, obrázkové vysvedčenie, rozprávku</li> </ul>		
	<p><b>Pomocou IKT realizovať čiastkové úlohy a výstupy z vyučovania</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentovať výsledky vlastnej práce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie samostatne prezentovať pred spolužiakmi svoju prácu – projekt</li> <li>• vie pracovať samostatne ale aj v skupine na projekte</li> </ul>	<p><b>PPZ + MEV</b> prezentácia svojej práce na verejnosti</p>	
<p><b>Komunikácia prostredníctvom IKT (6 hodín)</b></p>	<p><b>Práca s elektronickou poštou</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vytvorenie, posielanie a prijímanie správ (spolužiakom, učiteľke, rodičom)</li> <li>• Bezpečné a etické správanie v e-mailovej komunikácii (ochrana osobných údajov)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• s pomocou učiteľa si vie založiť vlastnú e-mailovú schránku</li> <li>• vie posielat' a prijímať e-maily</li> <li>• je oboznámený s nebezpečenstvom zverejňovania vlastných údajov</li> </ul>	<p><b>OŽZ</b> výchova k bezpeč. správaniu sa <b>OSR</b> pravidlá správnej komunikácie</p>	<p><b>6</b></p>
	<p><b>Spôsob a mechanizmy vyhľadávania informácií na</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie napísať v správnom tvare internetovú adresu webovej</li> </ul>	<p><b>MEV</b> využitie internetu vo vyučovaní <b>OSR</b></p>	

	<p><b>internete</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detské webové stránky (omaľovánky, online kry, rozprávky)</li> <li>• Školské webové stránky</li> </ul>	<p>stránky</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vie pracovať s jednoduchými hrami ovládateľnými myšou a klávesnicou</li> <li>• vie si samostatne spustiť hru z internetu</li> </ul>	<p>spolupráca</p>	
	<p><b>Bezpečnostné riziká pri práci s internetom</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zásady správania sa na portáloch</li> <li>• Základy netikety na internete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie rozpoznať vhodné detské webové stránky – vzdelávacie, zábavné, náučné</li> <li>• je oboznámený s neblahým vplyvom nevhodných stránok</li> </ul>	<p><b>MEV</b> negatívne a pozitívne vplyvy médií</p>	
<p><b>Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie (4 hodiny)</b></p>	<p><b>Skladanie podľa návodu v detskom programovacom jazyku</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Skladanie scény pomocou malých obrázkov (ikon) – prilepenie, odstraňovanie, kopírovanie obrázkov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• získava základy algoritmického myslenia – príkazy v priamom režime</li> <li>• riešiť jednoduché algoritmy v detskom programovacom prostredí</li> <li>• vie skladať scény pomocou malých obrázkov (ikon) – prilepenie, odstraňovanie, kopírovanie obrázkov</li> </ul>	<p><b>OSR</b> kamarátstvo a vzájomná pomoc, organizácia vlastného času</p>	<p><b>4</b></p>
<p><b>Princípy fungovania IKT (5 hodín)</b></p>	<p><b>Možnosti vstupných a výstupných zariadení</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• monitor,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie vymenovať základné časti počítača</li> <li>• vie samostatne zapnúť a bezpečne vypnúť počítač</li> <li>• vie pracovať s myšou, klávesnicou,</li> </ul>	<p><b>OŽZ</b> bezpečnosť pri používaní elektrospotrebičov. <b>OSR</b> rozvoj schopnosti poznávania</p>	<p><b>5</b></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>tlačiareň, myš, klávesnica, reproduktory, slúchadlá</li> </ul>			

		<p>chápe rozdiel medzi ťahaním a klikaním myšou, pozná rozdiel medzi dvojklikom a jedným kliknutím</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• s pomocou učiteľa vie používať tlačiareň</li> <li>• vie pracovať so slúchadlami (zapojenie, hlasitosť)</li> </ul>		
	<p><b>Základné zručnosti pri práci so súbormi a priečinkami</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vytváranie priečinkov, ukladanie súborov do priečinkov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie vytvoriť nový priečinok so svojim menom</li> <li>• vie uložiť súbor (obrázok) do priečinka</li> </ul>	<p><b>OŽZ</b> poriadok pri práci, čistota</p>	
<p><b>Informačná spoločnosť (2 hodiny)</b></p>	<p><b>Využitie IKT v bežnom živote</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vzdelávacie programy a hry v škole</li> <li>• Vzdelávacie programy a hry vo voľnom čase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vie spúšťať výukové programy a hry</li> <li>• vie narábať s multimediálnou informáciou – prehrať video, zvuk, spustiť, zastaviť</li> </ul>	<p><b>OSR</b> organizácia vlastného času, zodpovednosť za svoje konanie</p>	<p>2</p>
	<p><b>Zodpovedné používanie interaktívnych médií</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zásady správania sa na internete (bezpečnosť počítača, správne používanie hesiel)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• je oboznámený so zásadami správania sa na internete</li> </ul>	<p><b>OŽZ</b> výchova k bezpečnému správaniu sa</p>	

**Predmet:** *Informatická výchova*

**Ročník:** tretí

### **1. Charakteristika vyučovacieho predmetu**

Informatika má dôležité postavenie vo vzdelávaní, pretože rozvíja myslenie žiakov, ich schopnosť hľadať riešenia problémových úloh a overovať ich v praxi s použitím IKT. Vedie k presnému vyjadrovaniu myšlienok a postupov a ich zaznamenaniu vo formálnych zápisoch, ktoré slúžia ako prostriedok komunikácie.

Na 1. stupni ZŠ sa budujú základy informatiky 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 informáciami v počítačových systémoch. 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. 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.

### **2. Ciele vyučovacieho predmetu**

Cieľom informatickej výchovy na 1. stupni ZŠ je zoznámenie sa s počítačom a možnosťami jeho využitia v každodennom živote. Prostredníctvom aplikácií 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 cítenia v rôznych grafických editoroch. Dôraz sa pri tom kladie 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.

### **3. Učebné zdroje:**

Učebnica podľa odporúčania MŠ SR z konkurzu

Program Drawing for Children, Logomotion, RNA

Program Skicár

Program Baltík

Prezentácie v PowerPointe

Pracovné listy vytvorené v Gimpe

Edukačné DVD a CD (Ferdova matematika, Detský kútik a iné)

[www.alik.cz](http://www.alik.cz)

[www.rexik.zoznam.sk](http://www.rexik.zoznam.sk)

[www.infovekacik.infovek.sk](http://www.infovekacik.infovek.sk)

### **4. Kritériá a stratégie hodnotenia:**

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 (nielen slovom a známkou). 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 v súlade s Metodickým pokynom č.22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č. 2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011.

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

využívání poznatků a hodnocení javů. Jeho ústní aj písemný projev má často v správnosti, přesnosti 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 poznatků, hodnocení javů, nevie svoje vedomosti uplatniť ani na podnet učiteľa. Jeho ústny a písemný projev 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 poznatků a skúseností žiakov)
- výklad učiteľa
- problémová metóda (upútanie pozornosti prostredníctvom nastoleného problému)
- rozprávanie (vyjadrovanie skúseností a aktívne počúvanie)
- demonštračná metóda (demonštrácia s využitím dataprojektora)
- prezentačná metóda (prezentácia s využitím dataprojektora)
- 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

## **5. Obsah predmetu 3. ročníka**

**Časový rozsah výučby:** 1hodina týždenne -33hodín ročne

Tematický okruh	Obsah (obsahový štandard)	Výkonový štandard (výstupy)	Prierezové témy a medzipredmetové vzťahy	Časová dotácia
Informácie okolo nás	Základy práce s grafickým editorom	Žiak vie samostatne pracovať s jednotlivými nástrojmi v grafickom editore, samostatne, ale aj podľa návodu nakresliť obrázok, vytvoriť návod a využiť jednotlivé nástroje. Obrázok vie uložiť a otvoriť. Upravuje a dotvára fotografie v graf. Editore.	<b>OSR</b> cvičenie zručnosti pri riešení problému, zodpovednosť za svoje konanie <b>TPZ</b> Vytvoriť projekt a prezentovať ho  <b>MEV</b> príspevky do školského časopisu  <b>PPZ + MEV</b> prezentácia svojej práce na verejnosti	8
	Základy práce s textovým editorom	Pracuje s textom – napísať alebo prepísať text, uložiť a otvoriť, uprovať, kopírovať, mazať, presúvať, upravovať text. Vie vytvoriť pozvánku, oznam, plagát.		
	Základy práce s mutimédiami	Žiak vie narábať s multimediálnou informáciou, prehráva zvuk, spustí a zastaví zvuk, pracuje s multimediálnym softvérom.		
Komunikácia prostredníctvom IKT	Internet	Žiak vie porozumieť odkazom, pohybovať sa po stránkach, vyhľadávať obrázky na Internete a upravuje ich vo vhodnom prostredí, nájsť a prečítať informáciu a stiahnuť hru z webu.	<b>OŽZ</b> výchova k bezpeč. správaniu sa <b>OSR</b> pravidlá správnej komunikácie <b>MEV</b> využitie internetu vo vyučovaní	8
Postupy, riešenie problémov, algoritmičné myslenie	Skladanie podľa návodu v detskom programovacom jazyku	Riešiť jednoduché algoritmy v detskom programovacom prostredí, skladať scény pomocou malých obrázkov (ikon) – prilepenie,	<b>OSR</b> kamarátstvo a vzájomná pomoc, organizácia vlastného času	8

		odstraňovanie, kopírovanie obrázkov. Pracovať s návodmi, popisovať návod pomocou obmedzenej množiny slov, zostavovať pravidlá správania sa objektov.		
<b>Princípy fungovania IKT</b>	<b>O počítači</b>  <b>Základné pravidlá správania sa v učebni</b>  <b>Ovládanie počítača</b>	Dodržiavať zásady správneho sedenia pri PC, vymenovať základné časti PC, poznať niektoré prídavné zariadenia a ich využitie. Dokumenty vyhľadať, uložiť a otvoriť. Minimalizovať, maximalizovať a zatvoriť pracovné okno. Dokument vytlačiť na tlačiarňu. Spustiť CD a DVD. Dodržiavať hygienické pravidlá.	<b>OŽZ</b> bezpečnosť pri používaní elektrospotrebičov. <b>OSR</b> rozvoj schopnosti poznávania <b>MEV</b> Spoznávanie nových programov	<b>4</b>
<b>Informačná spoločnosť</b>	<b>Základné pravidlá práce na Internete</b>  <b>Možnosti uplatnenia počítača v živote</b>	Poznať základné pravidlá práce s Internetom, pochopiť základné autorské práva pri kopírovaní textu, obrázkov, hier, CD... Spoznať možnosti uplatnenia počítača v bežnom živote.	<b>OSR</b> rozvoj schopnosti poznávania <b>MEV</b> autorské právo	<b>5</b>

**Ročník:        štvrtý**

## **1. Charakteristika vyučovacieho predmetu**

Informatika má dôležité postavenie vo vzdelávaní, pretože rozvíja myslenie žiakov, ich schopnosť hľadať riešenia problémových úloh a overovať ich v praxi s použitím IKT. Vedie k presnému vyjadrovaniu myšlienok a postupov a ich zaznamenaniu vo formálnych zápisoch, ktoré slúžia ako prostriedok komunikácie.

Na 1. stupni ZŠ sa budujú základy informatiky 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 informáciami v počítačových systémoch. 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. 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.

## **2. Ciele vyučovacieho predmetu**

Cieľom informatickej výchovy na 1. stupni ZŠ je zoznámenie sa s počítačom a možnosťami jeho využitia v každodennom živote. Prostredníctvom aplikácií 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 cítenia v rôznych grafických editoroch. Dôraz sa pri tom kladie 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.

### **3. Učebné zdroje:**

Učebnica informatickej výchovy

E-learningová cvičebnica

internetové stránky

M. Chalachánová, V kráľovstve počítačov (Pracovný zošit pre 1. stupeň)

Bratislava, MAPA Slovakia Plus, s.r.o. 2008

Program Drawing for Children, Logomotion, RNA

Program Baltík

Prezentácie v PowerPointe

Pracovné listy vytvorené vo Worde

Edukačné DVD a CD (Vesmír: Mesiac, Slnko a jeho planéty, Nočná obloha, Slnecná energia (Encyklopédia vesmíru a Preskúmaj tajomstvo planét), - Ako ľudia objavovali tvar Zeme (Záhadne i zábavne o Zemi a Slovensku), - Ľudské telo (Ľudské telo 2.0, Hejbejte se kosti moje), - Príroda (Encyklopédia prírody).)

[www.alik.cz](http://www.alik.cz)

[www.rexik.zoznam.sk](http://www.rexik.zoznam.sk)

[www.infovekacik.infovek.sk](http://www.infovekacik.infovek.sk)

### **4. Kritériá a stratégie hodnotenia:**

Pri hodnotení pristupujeme ku každému žiakovi individuálne. Nekomparujeme 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 v súlade s Metodickým pokynom č.22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy, ktoré schválilo MŠ SR pod č. 2011-3121/12824:4-921 s platnosťou od 1.5.2011.

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 – chváľitebný,
- 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 (chváľitebný)**

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 dataprojektora)
- prezentačná metóda (prezentácia s využitím dataprojektora)
- 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

### **5. Obsah predmetu 4. ročníka**

Časový rozsah výučby: 1hodina týždenne -33hodín ročne

Tematický okruh	Obsahový štandard	Výkonový štandard (výstupy)	Prierezové témy a medzipredmetové vzťahy	Časová dotácia
<b>Informácie okolo nás</b>				<b>15</b>
Grafický editor	Zásady kreslenia v grafickom editore	Vedieť sa orientovať v prostredí jednoduchého grafického editora. Vedieť nakresliť obrázok pomocou geometrických tvarov. Animovať jednoduchý obrázok.	<b>OSR</b> cvičenie zručnosti pri riešení problému, zodpovednosť za svoje konanie <b>OŽZ</b> správne držanie tela, poriadok pri práci	
	Nástroje grafického editora	Vedieť využívať nástroje pre úpravu obrázka – kopírovanie, prilepenie, otáčanie. Samostatne nakresliť obrázok na základe určitých požiadaviek. Obrázok vytlačiť na tlačiarni.		
	Multimediálne programy vo vyučovacom procese	Vedieť spustiť multimediálne CD. Nahrávanie zvukov.		
Textový editor	Zásady písania písmen na klávesnici	Vysvetliť a dodržiavať zásady správneho písania klávesnicou – medzera za slovom, malé a veľké písmeno, písmena s diakritikou.	<b>OSR</b> pozorovanie, spolupráca vo dvojici, rozvoj osobnostných vlastností <b>DOV</b> bezpečne na ceste <b>ENV</b> význam vody pre rastliny a živočíchy, pomoc zvieratám <b>MEV</b> príspevky do školského časopisu	
	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.		

<b>Princípy fungovania IKT</b>				<b>6</b>
Základné periférne zariadenia	Klávesnica, myš	Vymenovať z akých základných častí sa skladá počítač. Vedieť minimalizovať a maximalizovať pracovné okno, zatvoriť ho.	<b>OŽZ</b> bezpečnosť pri používaní elektrospotrebičov. <b>OSR</b> rozvoj schopnosti poznávania <b>MEV</b> Spoznávanie nových programov	
Edukačný softvér		Samostatne spustiť výukový program.		
Ukladanie informácií	Súbory, priečinky	Samostatne vedieť pomenovať súbor a uložiť ho do príslušného priečinka. Vedieť uložiť súbor na USB kľúč, otvoriť súbor z neho.		
<b>Komunikácia prostredníctvom IKT</b>				<b>6</b>
Internet	Internet	Vytvoriť základnú a veku primeranú predstavu o fungovaní internetu. Vedieť sa samostatne orientovať v hypertextoch na internete.	<b>Mediálna výchova</b> - chápať pravidlá fungovania „mediálneho“ sveta <b>Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra</b> – poznať svoj región	
	Webové stránky	Napísať v správnom tvare adresu webovej stránky. Vedieť sa orientovať v jednoduchých hrách na internete a samostatne si ich spustiť. Vedieť si samostatne prečítať informáciu na internete.		
<b>Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie</b>				<b>3</b>
Návody	Postupy	Hry na jednoduché zašifrovanie slova.	<b>OSR</b> kamarátstvo a vzájomná pomoc, organizácia vlastného času <b>Dopravná výchova</b> – pravidlá na ceste	
Algoritmy a programy	Návody, recepty z bežného života	Získať základy algoritmického myslenia		
	Detský programovací jazyk Baltík 3 (Imagine) Režim čarovať scénu	Riešiť jednoduché algoritmy v detskom prostredí. Získať základy algoritmického myslenia – príkazy v priamom režime.		

	Režim programovať - začiatovník	Poznať a vedieť použiť príkazy v prostredí Baltík 3. (Imagine). Vedieť vo svojich programoch využívať blok príkazov. Samostatne vytvoriť program na základe požiadaviek učiteľa.		
<b>Informačná spoločnosť</b>				<b>3</b>
Bezpečnosť na internete	Bezpečne na internete	Rozpoznať vhodné detské webové stránky. Poznať zásady bezpečného správania sa na internete.	<b>OŽZ</b> výchova k bezpečnému správaniu sa	
	Psychohygiena	Ovládať zásady správneho sedenia pri počítači a psychohygieny		