

## 5.3 INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE

Vzdělávací oblast Informační a komunikační technologie umožňuje všem žákům dosáhnout základní úrovně informační gramotnosti – získat elementární dovednosti v ovládnutí výpočetní techniky a moderních informačních technologií, orientovat se ve světě informací, tvořivě pracovat s informacemi a využívat je při dalším vzdělávání i v praktickém životě.

Vzdělávací oblast zahrnuje předmět Informatika.

### 5.3.1 Informatika – 1. stupeň

#### Charakteristika předmětu

##### **Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu:**

Předmět Informatika umožní všem žákům dosáhnout základní úrovně informační gramotnosti. Žáci získají elementární dovednosti v ovládnutí výpočetní techniky, naučí se orientovat ve světě informací, tvořivě s nimi pracovat a využívat je pro své vzdělávání i praktický život. Seznámí se s přenosem, uchováním a zpracováním informací, s možnostmi komunikace a prezentací výsledků vlastní práce. Prostřednictvím praktických cvičení jsou vedeni k systematickému přístupu při řešení problémů.

Vzdělávací obsah je rozdělen na tři tematické okruhy:

1. Základy práce s počítačem
2. Vyhledávání informací a komunikace
3. Zpracování a využití informací

Předmět Informatika je na 1. stupni realizován ve 4. + 5. ročníku s časovou dotací 1 hodina týdně (ve 4. ročníku se jedná o disponibilní hodinu).

Výuka probíhá ve dvou počítačových učebnách a třídy se na výuku dělí na skupiny do 15 žáků.

Formy práce: samostatné i skupinové práce na PC, využívání dataprojektorů, práce s tablety, práce na projektech, tvorba jednoduchých prezentací.

##### Průřezová témata:

Předmět Informatika integruje průřezová témata a jejich okruhy:

**Osobnostní a sociální výchova** - Rozvoj schopností poznávání, Seberegulace a sebeorganizace, Kreativita, Řešení problémů a rozhodovací dovednosti

**Mediální výchova** - Ovládnutí a vliv médií ve společnosti, Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení, Interpretace vztahu mediálního sdělení, Fungování a vliv médií ve společnosti, Stavba a tvorba mediálních sdělení

##### **Výchovné a vzdělávací strategie pro rozvoj klíčových kompetencí:**

##### Kompetence k učení:

Učitel:

- zprostředkovává možnost využití výukového software ve výuce
- vede žáky k práci s informacemi, používání různých informačních zdrojů pro jejich získání, k ověřování správnosti a věrohodnosti
- používá informační terminologii, předkládá žákům dostatečný pojmový aparát pro efektivní využití IT pro vlastní práci
- vede žáky k samostatnosti a k řízení vlastního procesu učení

### Kompetence k řešení problémů:

Učitel:

- nabízí žákům dostatek úloh vycházejících z reálného života a vedoucích k samostatnému řešení problémů
- podporuje u žáků nalézání různých variant řešení zadaných úloh
- nabízí nové úlohy a problémy, u kterých žáci mohou aplikovat známé a osvědčené postupy řešení
- provádí se žáky rozbor úkolu (problému), společně tvoří plán jeho řešení, odhadují výsledky, volí správný postup k vyřešení problému a vyhodnocují správnost výsledku vzhledem k zadání

### Kompetence komunikativní:

Učitel:

- využívá informační technologie pro různé druhy komunikace
- vede žáky ke správné formulaci myšlenek, přeměnu vyjadřování a souvislému projevu
- pracuje s texty, grafikou, tabulkami, dbá dodržování základních pravidel formátování textu

### Kompetence sociální a personální:

Učitel:

- řídí práci ve skupinách, snaží se o efektivní spolupráci všech členů skupiny a o zodpovědnost každého člena skupiny za výsledek společné práce
- využívá různé role ve skupině a s nimi spojené úkoly (čerpání ze zkušeností a znalostí ostatních)

### Kompetence občanské:

Učitel:

- vede žáky k dodržování autorských zákonů a respektování duševního vlastnictví
- dodržuje se žáky zásady bezpečné práce na PC a internetu
- poskytuje žákům prostor pro uplatnění vlastních představ, podporuje tvořivost a kreativitu

### Kompetence pracovní:

Učitel:

- vede žáky k dodržování zásad bezpečné práce s IT, vytváří vhodné pracovní podmínky
- vyžaduje od žáků zodpovědný přístup k zadaným úkolům, úplné dokončení práce
- dohlíží na dodržování vymezených pravidel
- ukazuje možnosti uplatnění IT v zájmu vlastního rozvoje žáka a přípravy na budoucnost