

TEMATICKÝ VÝCHOVNO – VZDELÁVACÍ PLÁN

VZDELÁVACIA OBLASŤ: Matematika a práca s informáciami

PREDMET: Informatická výchova

ROČNÍK: *Druhý*

Časová dotácia: 1 h ŠVP - 1 h týždenne / 33 h ročne

Školský rok: 2014/2015

Trieda: II. C

Vyučujúci: Mgr. Anna Tomčíková

Učebné pomôcky: M. MOSNÁ, M., ŠČASNÁ, Z.: *Informatická výchova pre 2. ročník ZŠ – pracovná učebnica* ; AITEC, 2011

Upravili: Mgr. Anna Tomčíková, Ing. Stanislav Petro

Vypracované podľa vzorového ŠVP I. stupňa základnej školy ISCED 1 – Primárne vzdelávanie. Rámcové učebné plány – platnosť od 1.9.2011

Materiál schválený MZ 1. stupňa ZŠ Bernolákova ulica 1061, Vranov nad Topľou, dňa 28. 8. 2014

Schválené riaditeľom ZŠ Bernolákova ulica1061, Vranov nad Topľou

M	T	NÁZOV TEMATICKÉHO CELKU	TÉMA/ Odkazy na strany	ŠPECIFICKÉ CIELE			PRIEREZOVÉ TÉMY
				OBSAHOVÝ ŠTANDARD	VÝKONOVÝ ŠTANDARD	POSTOJE	
IX.	1.	<i>Princípy fungovania IKT</i>	Časti počítača PU s. 1 - 2	Žiak vie pomenovať základné časti počítača – klávesnicu, myš, monitor, počítačovú skriňu, vie na čo slúžia. Základná orientácia na klávesnici.	Žiak vie, ako má správne pri počítači sedieť. Vie vymenovať časti počítača	Žiak pozná a rešpektuje pravidlá vhodného správania sa pri počítači. Pozná a akceptuje základné pravidlá práce v PC učebni.	Ochrana života a zdravia Osobnostný a sociálny rozvoj
	2.						
	3.	<i>Princípy fungovania IKT Informácie okolo nás</i>	Práca s myšou PU s. 3 - 5	Žiak pozná časti počítačovej myši a pojem kurzor myši. Vie riešiť jednoduchú logickú úlohu. Ovládanie myšky (klik a dvojklik).	Žiak vie myš správne uchopiť a urobiť jednoduchý klik na jej tlačidlách. Vie pohybovať myšou tak, aby sa dostal na určené miesto. Dokáže klikat' na určené miesta.	Žiak pozná a rešpektuje pravidlá vhodného správania sa pri počítači. Žiak s pocitom úspechu po prvých hodinách získava kladný vzťah k počítačom.	
	4.						
X.	1.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie Informácie okolo nás</i>	Vyfarbovanie obrázkov	Žiak sa oboznámi s grafickým programom. Žiak pozná nástroj VÝPLŇ, vie ako vybrať farbu z palety farieb a vyplniť plochy obrázkov podľa vzoru alebo na základe jednoduchého zadania.	Žiak si dokáže vybrať z palety farieb a vyplniť plochy obrázkov. Žiak vie vyplnenú plochu prefarbiť a dostať sa vo svojej práci o krok späť.	Žiak vie, že trpezlivosťou dokáže prekonať prvé neúspechy.	Dopravná výchova – výchova k bezpečnosti v cestnej premávke Environmentálna výchova Mediálna výchova Ochrana života a zdravia Osobnostný a sociálny rozvoj
	2.			Žiak pozná ikony pre príkazy NOVÝ, OTVORIŤ, ČARY, pohybovať sa pomocou šípok v grafickom programe a nástroj SPÄŤ.			
	3.						
	4.						

M	T	NÁZOV TEMATICKÉHO CELKU	TÉMA/ Odkazy na strany	ŠPECIFICKÉ CIELE			PRIEREZOVÉ TÉMY
				OBSAHOVÝ ŠTANDARD	VÝKONOVÝ ŠTANDARD	POSTOJE	
XI.	1.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie Informácie okolo nás</i>	Pečiatkovanie PU s. 10 - 12	Žiak vie použiť nástroj PEČIATKA, vie si vybrať z ponuky pečiatok.	Žiak vie premiestniť a označiť pečiatku na určenom mieste. Vie pečiatku zväčšiť	Žiak chápe súvislosti medzi okolitými javmi.	Environmentálna výchova Mediálna výchova Osobnostný a sociálny rozvoj
	2.		Kreslenie čiar, pečiatkovanie PU s.13 -15	Žiak pozná nástroj ČIARA, vie spájať obrázky podľa zadaných kritérií. Pozná nástroj PEČIATKA. Vie vytvoriť obrázok kombináciou čiar a pečiatok.	Žiak vie nakresliť jednoduchú čiaru a jednoduché tvary pohybom myši so stlačeným nástrojom po podložke, vie tlačidlo podržať tak, aby nakreslil čiaru, rôznymi smermi .	Žiak vie, že tvorivosť je dobrá vlastnosť a pekné prostredie napomáha tomu, aby sa v ňom dobre cítil.	Environmentálna výchova Mediálna výchova Ochrana života a zdravia Osobnostný a sociálny rozvoj
	3.						
	4.						
XI I.	1.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie Informácie okolo nás</i>	Kreslenie, vyfarbovanie PU s. 16 - 17	Žiak pozná nástroj VÝPLŇ. Vie, že pri neúplnom obryse sa farba nástroja VÝPLŇ vyleje. Pozná funkciu tlačidla HRÚBKKA ČIARY. Vie použiť nástroje ČIARA, VÝPLŇ a PEČIATKA v jednom obrázku.	Žiak vie pomocou nástrojov ČIARA a VÝPLŇ nakresliť rôzne obrázky. Vie si farbu čiary zmeniť pomocou palety. Vie použiť rôzne hrúbky čiar a iné kresliace nástroje.	Žiak vie, že pri spoločenských hrách musí dodržiavať pravidlá fair play.	Dopravná výchova – výchova k bezpečnosti k cestnej premávke Osobnostný a sociálny rozvoj
	2.		Kreslenie rovných čiar, vyfarbovanie PU s. 18 - 20	Žiak pozná nástroj ÚSEČKA, vie že ho môže použiť na kreslenie rovných čiar. Vie, že pomocou rovných čiar môže kresliť geometrické útvary.	Dokáže pomocou rovných čiar nakresliť geometrické útvary a jednoduché obrázky. Vie ich vymalovať nástrojom VÝPLŇ. Dokáže použiť rôzne hrúbky rovných čiar.		Dopravná výchova – výchova k bezpečnosti k cestnej premávke Environmentálna výchova Multikultúrna výchova Osobnostný a sociálny rozvoj
	3.						

M	T	NÁZOV TEMATICKÉHO CELKU	TÉMA/ Odkazy na strany	ŠPECIFICKÉ CIELE			PRIEREZOVÉ TÉMY	
				OBSAHOVÝ ŠTANDARD	VÝKONOVÝ ŠTANDARD	POSTOJE		
I.	2.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmicke myslenie Informácie okolo nás</i>	Kreslenie rôznych tvarov PU s.20 - 25	Žiak pozná nástroje KRUIH, OVÁL, OBDĽŽNIK a ŠTVOREC. Geometrické tvary dokresľuje a vymaľováva pomocou kresliacich nástrojov. Pozná funkciu klávesu SHIFT pri kreslení kruhov a štvorcov. Žiak pozná nástroje OVÁLY, VYPLNENÉ OVÁLY, OBDĽŽNIKY a VYPLNENÉ OBDĽŽNIKY. Pozná pojem ikona.	Žiak vie pomocou nástrojov kresliť KRUIHY a OVÁLY, VYPLNENÉ KRUIHY a VYPLNENÉ OVÁLY, ŠTVORCE a OBDĽŽNIKY, VYPLNENÉ ŠTVORCE a VYPLNENÉ OBDĽŽNIKY. Dokáže pri kreslení jednou rukou a druhou držať stlačený kláves SHIFT. Dokáže nakresliť kruhy, ovály, štvorce, obdĺžniky na určené miesto.	Žiak pozná význam ochrany prírody, vie, že v príjemnom prostredí sa lepšie cíti.	Dopravná výchova – výchova k bezpečnosti k cestnej premávke Environmentálna výchova Mediálna výchova Osobnostný a sociálny rozvoj	
	3.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmicke myslenie Informácie okolo nás</i>						
	4.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmicke myslenie Informácie okolo nás</i>						
II.	1.	<i>Princípy fungovania IKT Informácie okolo nás Komunikácia prostredníctvom IKT</i>	Písanie pomocou klávesnice PU s. 26 - 32	Žiak vie, na čo slúži klávesnica, vie sa na nej orientovať. Vie, kde sa nachádzajú číslice a písmená. Vie písať malé písmená. Pozná textový kurzor, vie písať veľké písmená pomocou klávesy SHIFT. Pozná načo slúži medzerník a BACKSPACE. Pozná zásady písania slov a viet.	Žiak dokáže používať klávesnicu na písanie slov a viet. Vie presúvať textový súbor klikaním aj šípkami. Dokáže pomocou klávesnice napísať malé a veľké písmená, krátky text a číslice. Pozná tlačidlo SHIFT ako nástroj na písanie veľkých tlačných písmen. Pozná medzerník. Dokáže vymazať zle napísané písmeno/opraviť text pomocou tlačidla BACKSPACE	Žiak chápe význam písomnej komunikácie medzi ľuďmi.	Mediálna výchova Osobnostný a sociálny rozvoj Tvorba projektu a prezentácia zručností	
	2.							
	3.							Žiak vie, že vzhľad jeho písomností svedčí o jeho vlastnostiach.
	4.							

M	T	NÁZOV TEMATICKÉHO CELKU	TÉMA/ Odkazy na strany	ŠPECIFICKÉ CIELE			PRIEREZOVÉ TÉMY					
				OBSAHOVÝ ŠTANDARD	VÝKONOVÝ ŠTANDARD	POSTOJE						
III.	1.	<i>Princípy fungovania IKT Informácie okolo nás</i>	Písanie pomocou klávesnice PU s. 26 - 32	Žiak pozná postup pri označovaní písmen, slov, textu. Vie pracovať s farbou písma a paletou farieb	Žiak vie označiť písmeno, slovo alebo celú časť textu. Vie v označenom texte a v slovách použiť kláves ZMAŽ. Vie meniť farbu, veľkosť a tvar písmen.	Žiak vie, že vzhľad jeho písomností svedčí o jeho vlastnostiach.	Mediálna výchova Osobnostný a sociálny rozvoj Tvorba projektu a prezentácia zručností					
	2.											
	3.							Používanie Webu	Žiak pozná pojem internet, web, webové stránky, webový prehliadač, sieť. Pozná význam slova linka, odkaz. Pozná funkciu tlačidla SPÄŤ vo webovom prehliadači.	Žiak vie napísať webovú adresu, klikáť na linku a pohybovať sa po webe klikaním na tlačidlo SPÄŤ.	Internet spája ľudí.	Mediálna výchova Ochrana života a zdravia Osobnostný a sociálny rozvoj
IV.	2.	<i>Komunikácia prostredníctvom IKT Informácie okolo nás</i>	PU s. 33 - 38	Žiak pozná význam slova surfovanie – prezeranie webových stránok. Žiak vie ako sa píše webová adresa. Pozná funkciu klávesu ENTER . Pozná zásady bezpečnosti na internete.	Dokáže zapísať v správnom tvare adresu detskej webovej stránky do miesta na adresy vo webovom prehliadači.	Žiak vie, že nemôže dôverovať všetkým.	Regionálna a tradičná ľudová kultúra Tvorba projektu a prezentácia zručností					
	3.											
	4.											
V.	1.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie Informácie okolo nás</i>	Počítač ako pomocník	Žiak pozná nástroj CHYŤ. Vie presúvať a predmet na obrazovke. Vie riešiť úlohy podľa zadaných pravidiel. Žiak pozná pojem návod, vie pomenovať rôzne návody z praktického života. Vie zostaviť poradie krokov pri stavbe z kociek, nájsť a opraviť chybu v návode.	Žiak vie pomocou nástroja Chyť premiestňovať obrázky a dokáže udržať stlačené tlačidlo na myši počas presúvania. Žiak vie používať myš pri riešení úloh.	Žiak chápe význam dobrých návodov.	Mediálna výchova Ochrana života a zdravia Osobnostný a sociálny rozvoj					
	2.											
	3.							PU s. 39 - 41	Žiak vie klasifikovať, triediť alebo zoskupovať objekty podľa určitých vlastností. Žiak rieši problémy podľa zadaných kritérií. Pri riešení využíva programy a ich nástroje.	Žiak vie presúvať myšou a klikáť na tlačidlá pri riešení úloh.	Pravidlá sú dôležité. Poriadok okolo nás nám spríjemňuje prostredie. V živote je dôležité rozlíšiť lož od pravdy.	Osobnostný a sociálny rozvoj Ochrana života a zdravia
	4.											

M	T	NÁZOV TEMATICKÉHO CELKU	TÉMA/ Odkazy na strany	ŠPECIFICKÉ CIELE			PRIEREZOVÉ TÉMY
				OBSAHOVÝ ŠTANDARD	VÝKONOVÝ ŠTANDARD	POSTOJE	
VI.	1.	<i>Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie Informácie okolo nás</i>	Prehrávanie zvukov PU s. 42 - 44	Žiak pozná niektoré možnosti prehrávania zvukov na počítači.	Žiak vie používať myš pri hrách so zvukmi.	Hudba nám spríjemňuje život.	Mediálna výchova Osobnostný a sociálny rozvoj Tvorba projektu a prezentácia zručností
	2.			Žiak vie nájsť na internete stránky s hudobnými hrami.	Žiak vie používať myš pri prehrávaní hudby.		
	3.						
	4.						

Poznámky:

- Učiteľ je v úlohe koordinátora, poradcu a pomocníka. Odporúča sa zohľadniť schopnosti, ale i záujmy danej skupiny žiakov.
- Obsah prierezových tém je naznačený v motiváciách úloh pracovnej učebnice.
- TVVP upravený podľa aktuálneho školského vzdelávacieho programu, podľa aktuálnych **POP** na školský rok 2014/2015

Učebné zdroje:

Štátny vzdelávací program Informatická výchova, Príloha ISCED1. Bratislava : ŠPÚ, 2008

Učebné osnovy pre 1. st. ZŠ, schvaľovacia doložka č. CD-2005-1770/28460-3:09 platná od 15.10.2005

Pracovná učebnica: MOSNÁ, M. – ŠČASNÁ, Z.: Informatická výchova pre 2. ročník ZŠ. Bratislava : AITEC, 2011

Súvisiace používané tituly: *Multimediálny disk k pracovnému zošitu Informatická výchova pre 2. ročník ZŠ „Pátranie inšpektora Softika“*; AITEC, 2010

Upravili: Ing. Stanislav Petro, Mgr. Anna Tomčíková