

# Dodatek ke školnímu vzdělávacímu programu č. 5 /2022

Název školního vzdělávacího programu:

Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání  
„Škola plná pohody“

Škola: Základní škola a Mateřská škola Cheznovice,  
okres Rokycany, příspěvková organizace  
Ředitelka školy: Mgr. Bohuslava Šlapáková  
Koordinátor ŠVP ZV: Mgr. Jan Musílek

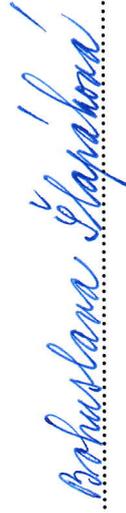
Platnost dokumentu: od 1. 9. 2022

Tímto dodatkem se od 1. 9. 2022 upravuje předmět Informatika dle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání platného do 1.9.2021.

Dodatek ke školnímu vzdělávacímu programu č. 5/2022 byl schválen pedagogickou radou dne 31. 8. 2022.

V Cheznovicích dne 15. 8. 2022

Základní škola a Mateřská škola  
Cheznovice, okres Rokycany  
příspěvková organizace  
IČO: 69983411



Mgr. Bohuslava Šlapáková

## **Informatika, zkratka Inf**

Obsah vyučovacího předmětu „Informatika“ (Inf) je tvořen obsahem vzdělávacího oboru „Informatika“ pro I. stupeň a jsou v něm integrovány tematické okruhy průřezových témat. Vede k naplnění očekávaných výstupů RVP ZV.

Žáci jsou vedeni k rozvoji praktických dovedností pro využití moderních informačních/digitálních technologií v běžném osobním životě i pracovním. Důraz je kladen na zvládnutí základních postupů, jako je práce s textem, s tabulkami, s obrázky, základy počítačové grafiky a při získávání informací pomocí IT. Pro vzájemnou komunikaci a předávání souborů se učí používat elektronickou poštu. Žáci se učí využívat mimo počítačů i další moderní zařízení (např. tablet). Získané zkušenosti a dovednosti z tohoto vyučovacího předmětu žáci využívají i při jiných vyučovacích předmětech.

Výuka probíhá v běžných třídách při využívání dostupných programů a zařízení. Každý žák má k dispozici svůj notebook.

Vyučovací předmět „Informatika“ (Inf) je vyučován jako samostatný předmět ve 4. a 5. ročníku.

## **Výchovné a vzdělávací strategie pro rozvíjení klíčových kompetencí žáků**

Vzdělávání ve vyučovacím předmětu „Informatika“ směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí na I. stupni s tím, že vede žáka k:

- respektování práv k duševnímu vlastnictví při využívání SW,
- využívání výpočetní techniky, aplikačního i výukového software ke zvýšení efektivnosti své učební činnosti a racionálnější organizaci práce,
- zaujetí odpovědného, etického přístupu k nevhodným obsahům vyskytujících se na internetu či jiných mediích,
- šetrné práci s výpočetní technikou.

## **Výchovné a vzdělávací strategie pro rozvíjení klíčových kompetencí žáků**

### **Kompetence k učení**

Motivujeme žáky k aktivnímu zapojování do výuky a vedeme je k zodpovědnosti za výsledky své práce. Vytváříme podmínky pro samotné získávání dalších informací potřebných k práci.

### **Kompetence k řešení problémů**

Využíváme při výuce skupinové práce. Vedeme žáky k vzájemné radě a pomoci. Podporujeme žáky při řešení problémových úloh k navrhování různých řešení a zdůvodňování svých závěrů.

### **Kompetence komunikativní**

Vedeme žáky k vhodným formulacím a vyjádření svých myšlenek a názorů. Vedeme žáky k prezentaci výsledků své práce.

### **Kompetence sociální a personální**

Orientujeme se na spolupráci ve třídě, vzájemnou pomoc při učení. Vyžadujeme důsledně dodržování společných pravidel chování.

### **Kompetence občanské**

Vedeme žáky k respektování různorodosti hodnot, názorů, postojů a schopností ostatních lidí. Seznamujeme žáky s vazbami na legislativu a obecné morální zákony (SW pirátství, autorský zákon, ochrana osobních údajů, bezpečnost, hesla, ...) tím, že je musí dodržovat (citace použitého pramene, ve škole není žádný nelegální SW, žáci si chrání své heslo, ...). Při zpracování informací vedeme žáky ke kritickému myšlení nad obsahy sdělení, ke kterým se mohou dostat prostřednictvím Internetu i jinými cestami.

### **Kompetence pracovní**

Vedeme žáky k plnění úkolů v termínech a v dohodnuté kvalitě. Učíme žáky dodržovat bezpečnostní a hygienická pravidla pro práci s výpočetní technikou. Organizujeme způsob výuky podle potřeb žáků tak, aby byli zapojováni všichni žáci v co největší míře.

### **Kompetence digitální**

Žáky vedeme k základnímu ovládní digitálních technologií a jejich prostředí (hardware, zapnutí, vypnutí, práce s okny a se složkami, klávesnice, myš, základní tisk). Na žáky klademe důraz, aby vytvářeli silné zabezpečení svých uživatelských účtů. Žáky vedeme k bezpečné komunikaci v on-line prostředí (především s vyučujícím – distanční výuka).

## INFORMATIKA

Ročník	Tematický okruh	Číslo výstupu (RVP)	Očekávaný školní výstup	Učivo	Mezipředmětové vztahy	Průřezová témata
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-03	Žák zná a respektuje řád počítačové učebny či učebny robotiky a pravidla bezpečnosti práce.	Řád učebny - pravidla bezpečnosti práce s počítačem/technologemi		
			Žák zná a respektuje základní hygienické zásady při práci s digitálními technologiemi.	Hygienické zásady		
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-9-4-01	Žák pojmenuje základní části počítačové sestavy a popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru	Hardware počítače		
			Žák při práci popíše a využívá ovládací prvky a nástroje operačního systému a jeho uživatelského rozhraní.	Operační systém – práce s okny, práce se složkami		
			Žák používá nejdůležitější alfanumerické, kurzové a editační klávesy.	Význam jednotlivých znaků na klávesnici		
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-02	Žák ovládá základní operace s myší při práci s počítačem.	Ovládní myši - klik, dvojklik, uchopení a tažení		
			Žák propojí počítač či jinou digitální technologii a zařízení, které obsahuje textové, obrazové či zvukové informace.	Propojení počítače s dalším zařízením		
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-03	Žák si zvolí a užívá silné heslo a chrání jej před zneužitím.	Přihlášení pomocí uživatelského jména a hesla; změna hesla		
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-01	Žák správně zapne a vypne počítač, tbt (aplikace); popřípadě se odhlásí ze svého uživatelského účtu.	Zapnutí a vypnutí (odhlášení) počítače, tbt a aplikací na nich		4

### INFORMATIKA

Ročník	Tematický okruh	Číslo výstupu (RVP)	Očekávaný školní výstup	Učivo	Mezipředmětové vztahy	Průřezová témata
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-9-4-04	Žák rozezná provozní stav počítače, tbt a podle toho postupuje ve své práci.	Nestandardní chování počítače, tbt (chybové hlášení na obrazovce)		
			Žák pozná nestandardní spuštění počítače, tbt - v případě nesnázi si vyžádá pomoc vyučujícího.			
4.	DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ	I-5-1-01	Žák zná základní informace o internetu, využívá ho ve vlastním vzdělávání a vyhledávání informací.	Internet jako zdroj užitečných informací –zákl. informace, vyhledávání, mapy		
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-03	Žák se pomocí uživatelského jména a hesla přihlásí do on-line prostředí pro distanční výuku, v tomto prostředí se orientuje.	Přihlášení a užívání on-line prostředí pro distanční výuku		
		I-5-4-01	Žák komunikuje s vyučujícím v on-line prostředí pro distanční výuku.			
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-9-3-01	Žák se pomocí uživatelského jména a hesla přihlásí do Školy ONLINE, v tomto prostředí se orientuje.	Přihlášení a užívání Školy ONLINE		
4.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-01	Žák komunikuje pomocí e-mailu.	E-mail - zápis e-mailové adresy, odesílání a přijímání e-mailů		
4.	DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ	I-5-1-01	Žák pracuje s příklady dat v textovém formátu.	Jednoduchý textový editor		
4.	DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ	I-5-1-03	Žák vytvoří obrázek v grafickém editoru.	Jednoduchý grafický editor		

## INFORMATIKA

Ročník	Tematický okruh	Číslo výstupu (RVP)	Očekávaný školní výstup	Učivo	Mezipředmětové vztahy	Průřezová témata
5.	INFORMAČNÍ SYSTÉMY	I-5-3-01	Žák se orientuje v prostředí síťového disku, ukládá, přesouvá, zobrazuje či tiskne data z tohoto úložiště.	Práce se síťovým diskem		
5.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-9-4-01	Žák pojmenuje nejběžnější periferie a vysvětlí jejich funkci	Monitor, klávesnice, myš, tiskárna, reproduktory, sluchátka		
5.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-9-4-04	Žák využívá spuštění Správce úloh pomocí klávesnicové zkratky k odstranění nestandardního chování počítače (např. ukončení programu).	Nestandardní chování počítače - spuštění Správce úloh (nestandardní chování TBT)		
5.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-9-4-01	Žák vysvětlí rozdíl mezi hardwarem a softwarem, orientuje se v aplikačním softwaru a používá ho při své práci na počítači.	Operační systém počítače a digitálních technologií (software), aplikační software		
5.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-03	Žák chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím. Žák uvede příklady situací, které mohou vést k poškození nebo zneužití dat.	Bezpečnost na internetu		
5.	DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ	I-5-1-01	Žák pracuje s daty v textovém formátu.	Textový editor používaný pro výuku		
5.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-03	Žák průběžně zálohuje výstupy své práce uložením.	Uložení dokumentu pod různými jmény		

## INFORMATIKA

Ročník	Tematický okruh	Číslo výstupu (R/VP)	Očekávaný školní výstup	Učivo	Mezipředmětové vztahy	Průřezová témata
5.	DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ	I-5-1-01	<p>Žák využívá pro přechod na různé internetové adresy hypertextový odkaz, zápis konkrétní adresy nebo základní navigační nástroje.</p> <p>Žák najde pomocí navigačních prvků webové stránky, zadáním klíčových slov do vyhledávacího pole informaci v digitální encyklopedii, na tematicky či funkčně zaměřeném portálu nebo v jiném informačním zdroji doporučeném učitelem</p> <p>Žák pracuje najednou s více různými okny prohlížeče.</p> <p>Žák formuluje konkrétní otázku při řešení zadaného problému a pomocí nástrojů vyhledávače zjistí odpověď.</p>	<p>Současné internetové prohlížeče, práce v nich</p>		
			<p>Žák vyhledává a zpracovává konkrétní informace v textovém formátu, v podobě obrázku, videa či zvuku. I</p>			
5.	DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ	I-5-1-02				

**INFORMATIKA**

Ročník	Tematický okruh	Číslo výstupu (RVP)	Očekávaný školní výstup	Učivo	Mezipředmětové vztahy	Průřezová témata
5.	DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE	I-5-4-03	Žák komunikuje pomocí internetu či jiných komunikačních zařízení jasně, srozumitelně a dodržuje pravidla etikety.	Komunikace na internetu a její zásady .		
			Žák zná a dodržuje pravidla (věková hranice) při zakládání digitálních účtů i při jejich správě Žák postupuje při spolupráci, komunikaci a při sdílení informací tak, aby chránil sebe a neohrozil ostatní. Žák odlišuje virtuální a skutečnou identitu.			
5.	INFORMAČNÍ SYSTÉMY	I-5-3-02	Žák pracuje s textem, obrázkem a tabulkou.	Zpracování dat - psaní textu, kontrola pravopisu, tvorba tabulek, vkládání obrázků do textu		