

Vzdělávací oblast: INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE

Vzdělávací předmět: INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE

Charakteristika vzdělávacího předmětu Informační technologie:

Vzdělávací oblast je v 5. ročníku realizována prostřednictvím vzdělávacího předmětu **Informační technologie**. Vyučovací předmět má v 5. ročníku časovou dotaci 1 hodinu týdně. Výuka probíhá ve II. třídě v počítačovém koutku ve třech okruzích: **Základy práce s počítačem, Vyhledávání informací a komunikace, Zpracování a využití informací.**

Vzdělávací oblast 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.

Zvládnutí výpočetní techniky, zejména rychlého vyhledávání a zpracování potřebných informací pomocí internetu a jiných digitálních médií, umožňuje realizovat metodu „učení kdekoliv a kdykoliv“, vede k žádoucímu odlehčení paměti při současné možnosti využít mnohonásobně většího počtu dat a informací, než dosud, urychluje aktualizaci poznatků a vhodně doplňuje standardní učební texty a pomůcky.

Dovednosti získané ve vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie umožňují žákům aplikovat výpočetní techniku s širokou škálou vzdělávacího softwaru a informačních zdrojů ve všech vzdělávacích oblastech celého základního vzdělávání. Tato aplikační rovina se stává součástí všech vzdělávacích oblastí základního vzdělávání.

Cíle vzdělávací oblasti:

- poznání úlohy informací a informačních činností a k využívání moderních informačních a komunikačních technologií
- porozumění toku informací, počínaje jejich vznikem, uložením na médium, přenosem, zpracováním, vyhledáváním a praktickým využitím
- schopnosti formulovat svůj požadavek a využívat při interakci s počítačem algoritmické myšlení
- porovnávání informací a poznatků z většího množství alternativních informačních zdrojů, a tím k dosahování větší věrohodnosti vyhledávaných informací
- využívání výpočetní techniky, aplikačního i výukového softwaru ke zvýšení efektivnosti své učební činnosti a racionálnější organizaci práce
- tvořivému využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků své práce

- pochopení funkce výpočetní techniky jako prostředku simulace a modelování přírodních i sociálních jevů a procesů
- respektování práv k duševnímu vlastnictví při využívání softwaru
- zaujetí odpovědného, etického přístupu k nevhodným obsahům vyskytujícím se na internetu či v jiných médiích
- šetrné práci s výpočetní technikou

Obsah učiva

- základní pojmy informační činnosti
- počítač- struktura a funkce
- základní periferie počítače
- BOZ při práci s PC, prevence zdravotních rizik spojených s jejich dlouhodobým využíváním
- jednoduchá údržba počítače
- postupy při běžných problémech s hardware a software
- operační systémy
- textový editor
- grafický editor
- formáty dat
- informační etika
- záloha dat
- internetový prohlížeč
- metody a nástroje vyhledávání informací
- elektronická pošta
- instant messaging

Očekávané výstupy 1. a 2. období

základy práce s počítačem

- využívá standardní funkce počítače a jeho nejběžnější periferie
- respektuje pravidla bezpečné práce s hardwarem a softwarem a postupuje poučeně v případě jejich závady
- chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím

vyhledávání informací a komunikace

- při vyhledávání informací na internetu používá jednoduché a vhodné cesty
- vyhledává informace na portálech, v knihovnách a databázích
- komunikuje pomocí internetu či jiných běžných komunikačních zařízení

zpracování a využití informací

- pracuje s textem a obrázkem v textovém a grafickém editoru

Průřezová témata:

Mediální výchova

- ✓ Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení z různých zdrojů a posouzení rozdílů mezi reálným a virtuálním světem.
- ✓ Komunikace a spolupráce v realizačním týmu.

Osobnostní a sociální výchova

- ✓ Řešení problémů v mezilidských vztazích a rozhodovací dovednosti.
- ✓ Kreativita – pružnost nápadů, originalita, schopnost dotahovat nápad do reality.