

Základní škola a mateřská škola Miřetice, okres Chrudim

ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ

Školní vzdělávací program JÁ ČLOVĚK A PLANETA ZEMĚ

Školní vzdělávací program „Já člověk a planeta Země“ byl vydán dne 31. 1. 2020 s platností od 3. 2. 2020.

Tento dokument byl vydán na základě ustanovení § 3 odst. 2 a § 5 odst. 3 zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání. Nové vydání školního vzdělávacího programu bylo provedeno na základě revize stávajícího školního vzdělávacího programu doporučené ČŠI na základě Inspekční zprávy Čj. ČŠIE-1345/19-E ze dne 22. 11. 2019.

Dokument byl zpracován podle Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání upraveného Opatřením ministryně školství, mládeže a tělovýchovy, kterým se měnil RVP ZV, s účinností od 1. 9. 2017.

Dokument byl projednán školskou radou dne 30.1.2020 a byl vydán dne 31.1.2020 s účinností od 3.2.2020 s Čj. ZŠ/Dk – 1/2020

Úpravy, změny:

Dodatek č. 1 změnil výuku informatiky na základě revize RVP ZV.

Dodatek byl projednán školskou radou 31.8.2022 s účinností od 1.9.2022.

Platnost dokumentu od 1.9.2022

Mgr. Kristýna Zadrobílková
ředitelka školy

Dodatek č. 1

5.3. INFORMATIKA

OBSAHOVÉ, ČASOVÉ A ORGANIZAČNÍ VYMEZENÍ

Vzdělávací oblast **Informatika** je svou podstatou zaměřena na rozvoj informatického myšlení a na porozumění základním principům digitálních technologií. Je založena na aktivních činnostech, při kterých žáci využívají informatické postupy a pojmy. Poskytuje návod k řešení problémů, hledání a nalezení optimálních řešení, ke zpracování dat a jejich interpretaci, na základě řešení praktických úkonů, poznatků a zkušeností. Přispívá k porozumění zákonitostem digitálního světa, k jejich efektivnímu, bezpečnému a etickému užívání.

Žáci jsou vzděláváni prostřednictvím her, experimentů, diskusí a dalších aktivit v digitálním prostředí. Jsou vedeni k tomu, aby dokázali popsat problém, analyzovat ho a najít řešení. K ověřování algoritmických postupů dochází ve vhodném programovacím prostředí. Společně s ostatními obory Informatika upevňuje základy uživatelských dovedností. Žáci poznávají, jak se s digitálními technologiemi pracuje, a dbají na prevenci rizikového chování.

Informatika je vyučována ve 4. a 5. ročníku s časovou dotací 1 hodiny týdně. Výuka probíhá na počítačích (nebo tabletech) v počítačové učebně s využitím digitálních technologií.

Cílové zaměření vzdělávací oblasti

VÝCHOVNÉ A VZDĚLÁVACÍ STRATEGIE

Kompetence k učení

- žáci jsou vedeni k otevřenosti novým cestám, nástrojům a snaze postupně se vylepšovat
- využívají svých poznatků při praktických úkolech

Kompetence k řešení problémů

- jsou vedeni k nacházení různých řešení a výběru toho nejvhodnějšího pro danou situaci
- žáci jsou vedeni zadáváním úloh k tvořivému přístupu při jejich řešení, učí se chápat, že se v životě setkají s problémy, které nemají jen jedno správné řešení, ale mohou mít více řešení nebo otevřený konec

Kompetence komunikativní

- žáci se učí pro komunikaci na dálku využívat vhodné digitální technologie s pomocí formálních jazyků
- učí se dodržovat dohodnutá pravidla

Kompetence sociální a personální

- žáci se učí pracovat v týmu, rozdělit si a naplánovat práci, hlídat čas při využívání digitálních technologiích
- učí se hodnotit svou práci i práci ostatních, jsou vedeni k ohleduplnosti a taktu
- učí se posuzovat technická řešení z pohledu druhých lidí a jejich názorů
- analyzují různé situace a jevy kolem sebe

Kompetence občanské

- žáci se seznamují s tím, že se musí dodržovat daná pravidla (autorský zákon, ochrana osobních údajů, bezpečnost)
- žáci jsou vedeni ke kritickému myšlení nad obsahy sdělení, k vyhledávání podstatných informací, jejich správné interpretaci a obhajování pomocí argumentů

Kompetence pracovní

- žáci dodržují bezpečnostní a hygienická pravidla pro práci s digitálními technologiemi
- dodržují dané pracovní postupy v situacích, které jim usnadní práci
- využívají digitální technologie pro hledání informací důležitých pro svůj další osobní rozvoj

Kompetence digitální

- žáci jsou vedeni k porozumění různým přístupům ke kódování informací i různým způsobům jejich organizace

5.3.1. INFORMATIKA

Vzdělávací oblast: Informatika

Vyučovací předmět: Informatika

Období: 2

Ročník: 4.- 5.

Časová dotace: 1 hodina týdně

Oblast: Informatika	Předmět: Informatika	Ročník: 4. - 5. ročník
Očekávané výstupy Žák:	Učivo	Průřezová témata
Data, informace a modelování		
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout	data a informace: sběr, záznam a hodnocení pozorování, dotazník, průzkum	OSV Osobnostní rozvoj - rozvoj schopností poznávání - kreativita
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí co k ní již ví a znázorní ji	zjednodušeně znázorňuje skutečnost, porovnává a vysvětlí jevy kolem sebe (pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy)	Sociální rozvoj - mezilidské vztahy - komunikace
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu	využití značek, piktogramů, symbol a kódů pro záznam	MKV - lidské vztahy - multikulturalita
Algoritmizace a programování		

I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	porozumění a úprava kroků v postupu, algoritmu, sestavení funkčního postupu řešícího konkrétní jednoduchou situaci	MV - kritické čtení a vnímání mediálních sdělení - interpretace vztahu mediálních sdělení a reality - tvorba mediálních sdělení
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení		
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program, rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	experimentování o objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí, sestavení programu	
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či program, najde a opraví v něm případnou chybu	kontrola řešení – porovnávání postupu a diskuse ověřování funkčnosti program a jeho částí opakovaným spuštěním, nalezení chyby a oprava kódu	
Informační systémy		
I-5-3-01 v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi	skupiny objektů a vztahy mezi nimi, vzájemná interakce, části systému vztahy mezi nimi	
I-5-3-02 zaznamenává do tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data	práce se strukturovanými daty – řazení prvků do řad, číslovaný a nečíslovaný seznam, tabulka a její struktura	
Digitální technologie		
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu	hardware, software, přepíná a ovládá aplikace, ukládá data, otevírá soubory	
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí	propojení technologií, (bez)drátové připojení, internet, práce ve sdíleném prostředí, sdílení dat	
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi	pravidla bezpečné práce s digitálním zařízením a uživatelské účty, hesla	