

Informatika

Ročník	prvý
Zvýšená časová dotácia za týždeň	1 hodina
Využitie disponibilných hodín	Zvýšenie kvality výkonu vzdelávacích štandardov existujúceho predmetu

Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom inovovaného ŠVP pre informatiku, kvalita vzdelávacieho štandardu sa mení smerom k jeho posilneniu – zvýšenie kvality.

Vo vyučovacom predmete informatika v 1. ročníku sa zvyšuje v RUP v iŠkVP časová dotácia o 1 hodinu týždenne (z 0 na 1 vyučovaciu hodinu / týždenne).

Tieto vyučovacie hodiny sa použijú v tematických celkoch nasledovne:

1. Informačná spoločnosť

<i>Výkonový štandard</i>	<i>Obsahový štandard</i>
- Diskutovať o bezpečnosti - Vedieť zabezpečiť vlastný profil - Aplikovať pravidlá pri práci s PC	- Bezpečné správanie sa pri práci s počítačom a v počítačovej miestnosti

2. Softvér a hardvér

<i>Výkonový štandard</i>	<i>Obsahový štandard</i>
- vedieť pomenovať časti PC - vedieť čo je to CD - uložiť produkt do súboru podľa pokynov - otvoriť rozpracovaný produkt zo súboru podľa pokynov, - pracovať so základným hardvérom na používateľskej	Základné periférie na ovládanie počítača: hardvér- myš, klávesnica... Základné informácie o PC a operačnom systéme, CD-výučbové programy, starostlivosť o cd mechaniku, aplikácia, ikona, okno, pracovná plocha

úrovni: ovládať programy myšou, písať na klávesnici - Spustiť program/aplikáciu, ukončiť bežiacu aplikáciu a otvoriť v nej dokument, prihlásiť sa a odhlásiť sa z programu/aplikácie	
--	--

3. Reprezentácie a nástroje

Výkonový štandard	Obsahový štandard
- zvoliť si nástroj z danej skupiny nástrojov pre danú konkrétnu situáciu, problém. - použiť konkrétne nástroje na prehratie zvukov, - použiť konkrétne nástroje na prehratie videa. - použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu textu	- Práca s grafikou a spracovanie grafických informácií - Kreslenie čiary, obdĺžnika, štvorca, oválu, kruhu, používanie výplne, farby, palety farieb, nastavovanie hrúbky čiary, omaľovanie, pečiatkovanie, dokresľovanie, kreslenie základných geometrických tvarov, označovanie, presúvanie a kopírovanie oblasti - vzťahy medzi jednotlivými typmi informácie, text a grafika - Pojmy: zvuk, hlas, hudba, prehrávač zvukov, video, prehrávač videa Vlastnosti a vzťahy: hlasitosť zvuku - Procesy: prehrávanie, spustenie a zastavenie zvuku, nastavenie hlasitosti, spustenie prehrávanie a zastavenie videa - Písanie na klávesnici, opravovanie, mazanie, vkladanie obrázkov

4. Algoritmické riešenie problémov

<i>Výkonový štandard</i>	<i>Obsahový štandard</i>
- realizovať návod, postup, algoritmus riešenia úlohy – interpretovať ho, krokovať riešenie, simulovať činnosť vykonávateľa.	- Algoritmy- riadenie elementárnych príkazov / práca s CD-ROM - Programy- detský programovací jazyk / Baltík/- pexeso, Neposlušné písmenká