**Gymnázium a ZŠ Sándora Máraiho s vyučovacím jazykom maďarským,**

**Kuzmányho 6, 041 74 Košice**

**Učebné osnovy vyučovacieho predmetu INFORMATICKÁ VÝCHOVA**

Názov predmetu: INFORMATICKÁ VÝCHOVA

**Časový rozsah výučby:**

III.ročník: 1 hodina/týžde (ročne 33 hodín)

IV. ročník: 1 hodina/týžde (ročne 33 hodín)

**Názov:Štátneho vzdelávacieho programu:**   
Štátny vzdelávací program – ISCED 1 zo dňa 30.6.2008, I.upravená verzia máj 2011 a inovovaný ŠVP zo dňa 6.2.2015

**Názov Školského vzdelávacieho programu: ŠkVP** Gymnázium a základná škola Sándora Máraiho s vyučovacím jazykom maďarským, Kuzmányho 6, 041 74 Košice

**Stupeň vzdelania:** primárny/nižší

**Vyučovací jazyk:** maďarský

**Charakteristika predmetu**

Informatika má dôležité postavenie vo vzdelávaní, pretože rozvíja myslenie žiakov, ich schopnosť hľadať riešenia problémových úloh a overovať ich v praxi s použitím IKT. Vedie k presnému vyjadrovaniu myšlienok a postupov a ich zaznamenaniu vo formálnych zápisoch, ktoré slúžia ako prostriedok komunikácie.

Na 1. stupni ZŠ sa budujú základy informatiky a preto sa názov predmetu prispôsobil na informatická výchova. Poslaním vyučovania informatiky/informatickej výchovy je viesť žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník používaných pri práci s údajmi a informáciami v počítačových systémoch. Vychováva k efektívnemu využívaniu prostriedkov informačnej civilizácie s rešpektovaním právnych a etických zásad používania informačných technológií a produktov. Toto poslanie je potrebné dosiahnuť spoločným pôsobením predmetu informatika/informatická výchova a aplikovaním informačných technológií vo vyučovaní iných predmetov, medzipredmetových projektov, celoškolských programov a pri riadení školy. Oblasť informatiky zaznamenáva mimoriadny rozvoj, preto v predmete informatika/informatická výchova je potrebné dôkladnejšie sa zamerať na štúdium základných univerzálnych pojmov, ktoré prekračujú súčasné technológie. Dostupné technológie majú poskytnúť vyučovaniu informatiky/informatickej výchovy široký priestor na motiváciu a praktické projekty.

**Ciele vyučovacieho predmetu**

Cieľom informatickej výchovy na 1. stupni ZŠ je zoznámenie sa s počítačom a možnosťami jeho využitia v každodennom živote. Prostredníctvom aplikácií primeraných veku žiakov získať základné zručnosti v používaní počítača. V rámci medzipredmetových vzťahov si žiaci pomocou rôznych aplikácií precvičujú základné učivo z matematiky, slovenského a cudzieho jazyka, získavajú vedomosti za podpory edukačných programov z prírodovedy a vlastivedy a rozvíjajú svoju tvorivosť a estetické cítenia v rôznych grafických editoroch. Dôraz sa pritom kladie nie na zvládnutie ovládania aplikácie, ale na pochopenie možností, ktoré môžeme využiť pri každodenných činnostiach. Najvhodnejšie sa javí využitie programov určených špeciálne pre žiakov, prostredníctvom ktorých by sa zoznámili s najbežnejšími činnosťami vykonávanými na počítači.

***Všeobecné ciele:***

* žiaci uvažujú o informáciách a rôznych reprezentáciách, používajú vhodné nástroje na ich spracovanie
* logicky uvažujú, argumentujú, hodnotia
* poznajú princípy softvéru a hardvéru a využívajú ich pri riešení informatických problémov
* komunikujú a spolupracujú prostredníctvom digitálnych technológií, získajú informáciu na webe
* poznajú, ako informatika ovplyvnila spoločnosť
* rozumejú rizikám na internete, dokážu sa im brániť a riešiť problémy, ktoré sa vyskytnú.

**Výchovné a vzdelávacie stratégie**

***Sociálne komunikačné spôsobilosti (kompetencie):***

* dokázať určitý čas sústredne načúvať;
* náležite reagovať a vyjadriť svoj názor;
* vyjadrovať sa súvisle ústnou formou adekvátnou primárnemu stupňu vzdelávania a jeho narušenej komunikačnej schopnosti;
* vedieť samostatne komunikovať (nakoľko mu to umožňuje dosiahnutý stupeň vo vývine jemnej motoriky a aktuálne úroveň zrakovo-motorickej koordinácie);
* rozumieť bežne používaným prejavom neverbálnej komunikácie a dokázať na ne adekvátne reagovať podľa svojich možností;
* na základnej úrovni využívať technické prostriedky komunikácie;
* chápať význam rešpektovania kultúrnej rozmanitosti, akceptovať a rešpektovať mulitikultúrne odlišnosti deti a dospelých
* správať sa v skupine podľa spoločenských noriem a pravidiel.

***kompetencie v oblasti informačnej a komunikačnej technológie***

* žiak vie používať vybrané informačné a komunikačné technológie pri vyučovaní a učení sa,
* ovláda základy potrebných počítačových aplikácií, vie používať kreslenie a písanie na počítači,
* dokáže komunikovať pomocou elektronických médií,
* uvedomuje si rozdiel medzi reálnym a virtuálnym svetom,
* rozumie príležitostiam a možným rizikám, ktoré sú spojené s využívaním internetu a mobilných telefónov

***kompetencia učiť sa učiť sa***

* získava schopnosť sebareflexie pri poznávaní svojich myšlienkových postupov,
* na základe poskytovaných možností uplatňuje základy rôznych techník učenia sa a efektívne si osvojuje poznatky a študijné návyky,
* vyberá a hodnotí získané informácie, spracováva ich a využíva vo svojom učení a v iných činnostiach,
* zlepšuje svoju vytrvalosť a iniciatívu, hodnotí svoj pokrok, akceptuje spätnú väzbu a uvedomuje si svoje rozvojové možnosti

**Finančná gramotnosť:**

Témy a kompetencie:

*1.Človek vo sfére peňazí*

* pomenovať základné ľudské hodnoty. Pomenovať základné ľudské potreby
* posúdiť spôsoby, akými rodičia zabezpečujú životné potreby celej rodiny. Vymenovať svoje vlastné skúsenosti s prácami v domácnosti
* opísať príklady bohatstva a chudoby

*2.Opísať príklady bohatstva a chudoby*

* uviesť príklady finančných rozhodnutí a ich možných dôsledkov
* uviesť príklady, prečo sa oplatí jednotlivcovi byť dobre finančne informovaný
* opísať, ktoré druhy osobných informácií by nemali byť odhalené tretím osobám
* zoradiť osobné želania/potreby podľa ich dôležitosti
* uviesť príklady míňania peňazí u detí predchádzajúcich generácií

*3. Zabezpečenie peňazí pre uspokojovanie životných potrieb - príjem a práca*

* pomenovať osobné, rodinné a spoločenské potreby
* vysvetliť na jednoduchom príklade vzťah človeka a rodiny k peniazom

4. *Vysvetliť na jednoduchom príklade vzťah človeka a rodiny k peniazom*

* porovnať ceny rovnakého výrobku v dvoch rôznych obchodoch

*5. Úver a dlh*

* opísať spôsoby, ako sa vyhnúť problémom so zadlžením (predĺžením) alebo ako ich zvládnuť
* opísať, aké vlastnosti by mal mať človek, ktorý si požičia obľúbenú osobnú vec iného človeka
* porozprávať o tom, čo môže nastať pri požičiavaní si cenných predmetov alebo peňazí.

*6. Sporenie a investovanie*

* opísať svoju predstavu o tom, ako človek môže sporiť

*7. Riadenie rizika a poistenie*

* opísať na jednoduchých príkladoch existenciu vonkajších vplyvov na človeka
* vedieť uviesť na príkladoch význam starých rodičov v rodine

**Prierezové témy:**

Pri tvorbe tematicko – výchovno vzdelávacích plánov do obsahu predmetu sú implementované jednotlivé prierezové témy podľa odporúčania ISCED1:

* Multikultúrna výchova
* Osobnostný a sociálny rozvoj
* Regionálna výchova a tradičná ľudová kultúra
* Mediálna výchova

**Stratégia vyučovania**

Pri vyučovaní sa budú využívať nasledovné metódy a formy vyučovania

| **Tematický celok** | **Stratégia vyučovania** |
| --- | --- |
| **Metódy a formy práce** |
| Informácie okolo nás | Riadený rozhovor, výklad učiteľa, problémová metóda, rozprávanie, demonštračná metóda, prezentačná metóda  Kooperatívne vyučovanie, samostatná práca žiakov, projektové a zážitkové vyučovanie |
| Komunikácia prostredníctvom IKT | Riadený rozhovor, výklad učiteľa, problémová metóda, rozprávanie, demonštračná metóda, prezentačná metóda  Kooperatívne vyučovanie, samostatná práca žiakov, projektové a zážitkové vyučovanie |
| Postupy a riešenie problémov, algoritmické myslenie | Riadený rozhovor, výklad učiteľa, problémová metóda, rozprávanie, demonštračná metóda, prezentačná metóda  Kooperatívne vyučovanie, samostatná práca žiakov, projektové a zážitkové vyučovanie |
| Princípy fungovania IKT | Riadený rozhovor, výklad učiteľa, problémová metóda, rozprávanie, demonštračná metóda, prezentačná metóda  Kooperatívne vyučovanie, samostatná práca žiakov, projektové a zážitkové vyučovanie |
| Informačná spoločnosť | Riadený rozhovor, výklad učiteľa, problémová metóda, rozprávanie, demonštračná metóda, prezentačná metóda  Kooperatívne vyučovanie, samostatná práca žiakov, projektové a zážitkové vyučovanie |

**Učebné zdroje**

Na podporu vyučovania a učenia žiakov sa využijú tieto učebné zdroje.

| **Názov tematického celku** | **Odborná literatúra** | **Didaktická technika** | **Materiálne výučbové prostriedky** | **Ďalšie zdroje** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Informácie okolo nás | A. Blaho, Ľ. Salanci, M. Chalachánová, Ľ. Gabajová: Informatická výchova pre 2. ročník ZŠ, Aitec, 2010 | PC, dataprojektor, magnetofón | Obrázkový materiál, edukačné DVD Detský kútik, Program Skicár | internet |
| Komunikácia prostredníctvom IKT | PC, dataprojektor, magnetofón | Obrázkový materiál, edukačné DVD Detský kútik | internet |
| Postupy a riešenie problémov, algoritmické myslenie | PC, dataprojektor, magnetofón | Obrázkový materiál, edukačné DVD Detský kútik, Program Baltík | internet |
| Princípy fungovania IKT | PC, dataprojektor, magnetofón | Obrázkový materiál, edukačné DVD Detský kútik | internet |
| Informačná spoločnosť | PC, dataprojektor, magnetofón | Obrázkový materiál, edukačné DVD Detský kútik | internet |

**Hodnotenie**

Žiaci sú hodnotení a klasifikovaní v súlade s Metodickým pokynom č.7/2009-R na hodnotenie žiakov základnej školy , ktoré schválilo MŠ  SR pod č. CD-2009-24230/13795-1:911 dňa 28.4.2009 s platnosťou od 1.5.2009. Žiak je z predmetu skúšaný ústne, písomne alebo prakticky, najmenej dvakrát v polročnom hodnotiacom období. Hodnotenia v predmete Informatická výchova sa vykonáva klasifikáciou.