

Tematický výchovno-vzdelávací plán

Predmet: Informatika

Ročník: 6.

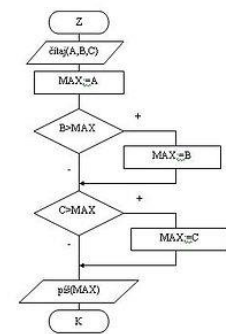
Počet hodín: 1 hodina týždenne/ spolu 33

Mesiac	Hod.	Téma – obsahový štandard	Ciele, rozvojové kompetencie – výkonový štandard	Prierezové témy	Poznámky
IX.	1.	Úvod –Bezpečnostné opatrenia v učebni IKT	Oboznámiť sa s pravidlami bezpečnosti pri práci s PC + pc hry	Ochrana človeka a zdravia	pridelenie počítačov
	2.	I. Reprezentácie a nástroje – informácie Skenovanie a práca so súborom Skenovanie OCR programom	Samostatne skenovať obrázok a následne ho upraviť v počítači, ako zistiť veľkosť daného súboru a voľného miesta na disku		pojem OCR na webe www.onlineocr.net konverzia na text súboru do 5 MB samostatná práca žiaka so skenerom
	3.	Ukladanie súborov Napáľovanie, Lokálna sieť, Internet	Poznať ukladanie informácií na rôzne médiá, vedieť porovnať kapacitu CD-R/RW, DVD-R/RW, USB: MB, GB, TB, harddisk Ovládať prácu s napáľovacím softvérom a dokázať napáliť dáta na CD (DVD) nosič, dokázať pracovať so súbormi v lokálnej sieti alebo internetu(ukladanie textu a obrázkov)	Mediálna výchova Globalizácia	https://stiahnut.sk/magazin/najlepsie-napalovacie-programy-zadarmo
X.	1.	II. Reprezentácie a nástroje – práca s textom Textový editor Odstavce a odrážky, hypertext	Vedieť vkladať do textu odstavce a odrážky, hypertext. odkaz	Multikultúrna výchova	alternatíva OpenOffice
	2.	III. Reprezentácie a nástroje – práca s tabuľkami Tabuľky	Vkladanie a úprava tabuliek v text. Editore Rozdelenie, spájanie buniek, pridanie riadku, stĺpca, vymaž		
	3.	Tabuľkový procesor - menu	Stĺpce a riadky, bunka, orientácia v programe Uloženie a otvorenie zošitu		F2-editácia, F5-presun na bunku, CTRL+Home presun na počiatočnú bunku
	4.	Tabuľky – bunka, adresa, editácia	Zadávanie údajov, písmo, čísla, pozadie a farba textu		
XI.	1.	Tabuľky	Tvorba tabuľky podľa predlohy – aritmetické operácie + - * /		samostatná práca
	2.	Tabuľky	Konštruovanie tabuliek + - * /		žiakov s textovým
	3.	Tabuľky	Konštruovanie tabuliek + - * /		editorom, tvorba projektu
	4.	Tvorba grafu	Tvorba jednoduchého grafu z údajov v tabuľke	Mediálna výchova	Vyhľadávanie grafov na internete – priemerná mzda v krajinách EU . . .

Informatika 6. ročník – 1.hodina týždenne, str. 2

Mesiac	Hod.	Téma – obsahový štandard	Ciele, rozvojové kompetencie – výkonový štandard	Prierezové témy	Poznámky
XII.	1.	Samostatný projekt - tabuľka	Výpočet, editácia tabuľky, grafické riešenie, uloženie práce na disk		
	2.	IV. Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou Skicár – úvod Operácie s objektmi	Oboznámiť sa s prostredím programu skicár a s nástrojmi programu Ovládať základné operácie s objektmi v programe skicár		https://microsoft-gif-animator.en.uptodown.com/windows GifAnimátor formáty: GIF, JPG, PNG
I.	1.	Tvorba obrázku	Dokázať samostatne vytvoriť obrázok v programe +PC hry		práca žiakov s
	2.	Princíp animácie	Rozumieť princípu animácie – postupný pohyb, malé kroky	Prezentačné zručnosti	jednoduchým grafickým
	3.	Tvorba jednoduchej animácie	Oboznámiť sa s prostredím programu na tvorbu animácie		editorom a programom na tvorbu animácií
II.	1.	Tvorba jednoduchej animácie			GifAnimátor
	2.	V. Reprezentácie a nástroje – práca s prezentáciami Prechody snímok	Vedieť prezentovať obec, kraj, štát v ktorom žijem	Regionálna výchova	
	3.	Vlastné animácie	Dokázať vložiť do prezentácie animácie prechodov snímok a vlastné animácie	Prezentačné zručnosti	
III.	1.	Vkladanie videa a hypertextových odkazov	Vedieť vložiť do prezentácie hypertextový odkaz a video	Multikultúrna výchova	práca žiakov s prezentačným
	2.	Vkladanie videa a hypertextových odkazov	Vedieť vložiť do prezentácie hypertextový odkaz a video	Prezentačné zručnosti	softvérom, ústna prezentácia vlastnej práce
	3.	Samostatný projekt	Za pomoci prezentačného programu vedieť vytvoriť samostatnú prezentáciu, ktorá je čiastkovým výstupom v rámci projektového vyučovania	Osobnostný rozvoj Prezentačné zručnosti	
	4.	VI. Komunikácia a spolupráca – práca s webovou stránkou Poštový klient, online komunikácia <i>Posielanie e-mailových správ</i>	Vedieť ako nastaviť poštový klient a dokázať prijať a odoslať e-mailovú správu	Mediálna výchova	práca žiakov pri nastavení poštového
IV.	1.	Digitálne technológie, Skype, ICQ	Oboznámiť sa s možnosťami online komunikácie prostredníctvom programu ICQ, On-line PC hry, film, hudba	Multikultúrna výchova	klienta a prijímaní a posielaní správ emailu a ICQ
	2.	Komunikácia na internete VII. Informačná spoločnosť – bezpečnosť a riziká	Poznať zásady správania sa pri online komunikácii a na diskusných fórach http://www.zodpovedne.sk/index.php/sk/component/k2/item/53-nove-zistenia-ohladom-online-odolnosti-a-o-tom-ako-deti-zvladaju-rizika-internetu/53-nove-zistenia-ohladom-online-odolnosti-a-o-tom-ako-deti-zvladaju-rizika-internetu	Multikultúrna výchova	

Informatika 6. ročník – 1.hodina týždenne, str. 3

Mesiac	Hod.	Téma – obsahový štandard	Ciele, rozvojové kompetencie – výkonový štandard	Prierezové témy	Poznámky
IV.	3.	VIII. Algoritmické riešenie problémov – interpretácia zápisu riešenia	Oboznámenie sa so základ. prostredím program. jazyka, vedieť si ho nainštalovať a ovládať, (Algoritmus je konečná postupnosť presne definovaných inštrukcií na splnenie určitej úlohy) Vývojový diagram (grafické zakreslenie algoritmu- riešenia)	čítanie s porozumením	
	1.	Algoritmické myslenie Úvod do programovania	Orientácia v danom programe, algoritmické myslenie Orientácia v danom programe, algoritmické myslenie	čítanie s porozumením	napr. program Scratch, Izy, Panák, Imagine . . .
V.	2.	IX. Algoritmické riešenie problémov – jazyk na zápis riešenia	Naučiť sa základné príkazy v danom programovacom jazyku algoritmus , príkaz, cyklus (Cyklus sa skladá z tela cyklu , t.j. činnosti, ktorá sa má opakovať a z podmienky , ktorá určuje, dokedy sa má telo cyklu opakovať), krokovanie programu	čítanie s porozumením	Rozvíjať algoritmus
	3.	Blok príkazov, vnorené bloky	Dôraz na postupnosť príkazov v danom programe	čítanie s porozumením	zadaný problém riešiť
	4.	Blok príkazov, vnorené bloky	Dokázať zoradiť príkazy do blokov	čítanie	zadaný problém riešiť
	VI.	1.	Procedúry a parameter	Zoskupovať časti riešenia do procedúr, parameter príkazu	s porozumením
2.		Procedúry	Zoskupovať časti riešenia do procedúr, parameter príkazu	Osobnostný rozvoj	zadaný problém riešiť
3.		Samostatný projekt		Osobnostný rozvoj	