

Informatika 7. ročník – 1.hodina týždenne, str. 1

Tematický výchovno-vzdelávací plán

Predmet: Informatika

Ročník: 7.

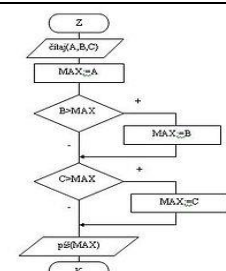
Počet hodín: 1 hodina týždenne/ spolu 33

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 či odfoťiť obrázok a následne ho upraviť v počítači, ako zistiť veľkosť daného súboru a voľného miesta na disku, autorské právo		pojem OCR na webe www.onlineocr.net konverzia na text súboru do 5 MB
	3.	Ukladanie súborov a formáty súborov Vírus (ako škodlivý softvér, špehovanie ako nepovolená aktivita softvéru alebo webových stránok, antivírus ako softvér na zisťovanie a odstraňovanie škodlivého softvéru)	Poznať ukladanie informácií na rôzne médiá, vedieť porovnať kapacitu CD-R/RW, DVD-R/RW, USB: MB, GB, TB, harddisk, RAM, procesor orientovať sa v štruktúre priečinkov počítača, ✓ presúvať, mazať, premenúvať priečinky , ✓ vyhľadať súbor alebo priečinok schránka ako miesto na krátkodobé uchovávanie alebo prenášanie údajov	Mediálna výchova	samostatná práca žiaka so skenerom práca so súborami ovládať operačný systém na používateľskej úrovni , pojmy: spam, antivírus
		Získať informácie rôznych typov	Skenovaním, odfotením, nahraním zvuku, videa a prenos dát do počítača, rozlíšiť vstupné a výstupné zariadenia, legálnosť a nelegálnosť používania softvéru a informácií – autorské právo a dôsledky nelegálneho používania softvéru	Globalizácia	pracovať s prídavnými zariadeniami
X.	1. - 2.	II. Reprezentácie a nástroje – práca s textom Textový editor Odstavce a odrážky, hypertext špeciálne znaky a symboly , neformátovaný a formátovaný text	Vedieť vkladať do textu odstavce a odrážky, hypertextový odkaz vyhľadanie a nahradenie textu a písma zvýraznenia, možnosť vyhľadávať reťazce (napr. dá sa v texte ale nie v grafike)	Multikultúrna výchova	alternatíva OpenOffice
	3.	III. Reprezentácie a nástroje – práca s tabuľkami Tabuľky	Vkladanie a úprava tabuliek v text. Editore Rozdelenie, spájanie buniek, pridanie riadku, stĺpca, vymazať		
		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	Konstruovanie tabuliek aritmetické operácie + - * /		žiakov s textovým

Informatika 7. ročník – 1.hodina týždenne, str. 2

Mesiac	Hod.	Téma – obsahový štandard	Ciele, rozvojové kompetencie – výkonový štandard	Prierezové témy	Poznámky
	3.	Tabuľky	Konštruovanie tabuliek aritmetické operácie + - * /		editorom, tvorba projektu
	4.	Tvorba grafu	Tvorba jednoduchého grafu z údajov v tabuľke	Mediálna výchova	Vyhľadávanie grafov na internete – priemerná mzda v krajinách EU . . .
XII.	1.	Samostatný projekt - tabuľka	Výpočet, editácia tabuľky, grafické riešenie, uloženie práce na disk		
	2.	IV. Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou Skicár – úvod	Oboznámiť sa s prostredím programu skicár a s nástrojmi programu		https://microsoft-gif-animator.en.uptodown.com/windows GifAnimátor formáty: GIF, JPG, PNG
	3.	Operácie s objektmi	Ovládať základné operácie s objektmi v programe skicár + <i>On-line PC hry</i>		
I.	1.	Digitalizovať grafickú informáciu	Dokázať samostatne vytvoriť obrázok v programe + <i>PC hry</i>		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.	Tvorba a úprava prezentácií	Dokázať vložiť do prezentácie animácie prechodov snímok a vlastné animácie, manipulácia s poradím snímok, vloženie prepojenia	Prezentačné zručnosti	
III.	1.	Vkladanie videa a hypertextových odkazov	Vedieť vložiť do prezentácie hypertextový odkaz a video	Multikultúrna výchova	práca žiakov s prezentačným
	2.	Samostatný projekt	Vedieť vložiť do prezentácie hypertextový odkaz a video	Prezentačné zručnosti	softvérom, ústna prezentácia vlastnej
	3.	Samostatný projekt	Za pomoci prezentačného programu vedieť vytvoriť samostatnú prezentáciu, ktorá je čiastkovým výstupom v rámci projektového vyučovania	Osobnostný rozvoj Prezentačné zručnosti	práce
IV.	1.	VI. Komunikácia a spolupráca – práca s webovou stránkou Poštový klient, online komunikácia Posielanie e-mailových správ	Vedieť ako nastaviť poštový klient a dokázať prijať a odoslať e-mailovú správu	Mediálna výchova	práca žiakov pri nastavení poštového klienta a prijímaní a posielaní správ emailu a ICQ

Informatika 7. ročník – 1.hodina týždenne, str. 3

Mesiac	Hod.	Téma – obsahový štandard	Ciele, rozvojové kompetencie – výkonový štandard	Prierezové témy	Poznámky
	2.	Digitálne technológie, Skype, ICQ,Chat	Oboznámiť sa s možnosťami online komunikácie prostredníctvom programu ICQ, On-line PC hry, film, hudba porovnať klady i zápory komunikácie prostredníctvom chatu a e-mailu.	Multikultúrna výchova	posúdiť riziká práce na počítači so škodlivým softvérom
	3.	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	diskutovať o rizikách na internete
V.	1.	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) identifikovať opakujúce sa vzory, ✓ rozpoznávať miesta, kde sa treba rozhodovať -vetvenie podmienka ✓ premenná, meno (pomenovanie) premennej, hodnota premennej, operácia (+,-,*,/)	čítanie s porozumením	
	2.	Algoritmické myslenie Úvod do programovania	✓ vyriešiť problém skladaním príkazov do postupnosti ✓ vyhľadať chybu v postupnosti príkazov a opraviť ju rozpoznať, že program pracuje nesprávne,	čítanie s porozumením	napr. program Scratch, Izy, Panák, Imagine . . .
	3.	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
	4.	Blok príkazov, vnorené bloky	✓ rozpoznať, aká časť algoritmu sa má vykonať pred, počas a po skončení cyklu Dokázať zoradiť príkazy do blokov	čítanie s porozumením	zadaný problém riešiť
VI.	1.	Procedúry a parameter	Zoskupovať časti riešenia do procedúr, parameter príkazu	s porozumením	zadaný problém riešiť
	2.	Procedúry , Samostatný projekt	Zoskupovať časti riešenia do procedúr, parameter príkazu	Osobnostný rozvoj	zadaný problém riešiť
	3.	Diskutovať o vzťahu digitálnych technológií k povolaniám			On-line PC hry