

# Informatika a výpočetní technika – volitelná ng

Počet vyučovacích hodin za týden								Celkem
prima	sekunda	tercie	kvarta	kvinta	sexta	septima	oktáva	
0	0	1	1	0	0	0	0	2
		Volitelný	Volitelný					

Název předmětu	Informatika a výpočetní technika – volitelná ng
Oblast	
Charakteristika předmětu	Předmět INFORMATIKA A VÝPOČETNÍ TECHNIKA (dále IVT) představuje v rámci základního vzdělání součást oboru INFORMAČNÍ A KOMUNIKAČNÍ TECHNOLOGIE.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	Předmět vyučujeme jako volitelný oproti Dramatické výchově. Vyučujeme jednu hodinu v tercii a jednu v kvartě - obě z disponibilní hodinové dotace.
Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků	<p><b>Kompetence k řešení problémů:</b> Žák vnímá nejrůznější problémové situace a na základě získaných poznatků tyto situace řeší. V předmětu IVT zejména tvořivě pracuje s informacemi, prokazuje schopnost čtení s porozuměním, informace graficky a správně typograficky zpracovává. Pro řešení problémů je žák schopen vyhledat samostatně další důležité informace, hodnotí je, ověřuje jejich platnost a správnost, pokouší se odůvodňovat případné chyby a nepřesnosti. Žák kriticky myslí a je schopen své rozhodnutí obhájit.</p> <p><b>Kompetence komunikativní:</b> Žák logicky formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory. Žák se vyjadřuje výstižně, souvisle a kultivovaně. Zároveň naslouchá názorům druhých lidí, vhodně na ně reaguje, zapojuje se do diskuse, obhájí svůj názor a vhodně argumentuje. Při prezentaci svých výsledků používají žáci zpětný projektor, na němž svou práci představují a o práci hovoří. Tímto získávají schopnost hovořit o svých výsledcích, případných úspěších a komplikacích při řešení problémů. Úkoly a projekty žáci dostávají zadávané ve formě textu. Text musí velmi pečlivě přečíst a pochopit úkoly. Snaží se porozumět čtenému textu.</p> <p><b>Kompetence sociální a personální:</b> Žák je schopen věcně naslouchat druhým lidem (zdvořilé, pozorné, soustředěné a aktivní naslouchání) a plynule a věcně reagovat. Sociální a personální kompetence vedou ke schopnosti empatie a schopnosti sdělit informaci. Schopnost spolupráce je nutná při práci se sdílenými daty. Žák spolupracuje ve skupině, komunikuje se spolužáky i pedagogy. Diskutuje v menší skupině i v rámci celé třídy.</p> <p><b>Kompetence občanská:</b> Vyučovací předmět IVT spolupracuje s ostatními předměty na celkovém rozvoji občanských kompetencí tak, jak jsou obsaženy v RVP.</p> <p><b>Kompetence k učení:</b> Žák ve shodě s klíčovými kompetencemi k učení dle RVP vybírá a využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, metody a strategie. Vyhledané či jiným způsobem získané informace třídí a efektivně využívá v dalším vzdělávání či praktickém životě. V předmětu IVT si osvojuje základy typografie, učí se ovládat klávesnici PC a jeho periferie. To jsou dovednosti, které</p>

Název předmětu	Informatika a výpočetní technika – volitelná ng
	<p>bude využívat po celý svůj život. Dále vytváří prezentace, pracuje s obrázky a pomocí internetu se učí pracovat s informacemi a dodržovat autorská práva. Nezbytné je, aby si žák uvědomoval smysl a cíl rozvíjených dovedností, chápal důležitost a praktickou využitelnost poznávaného a uvědomoval si možnosti svého dalšího zdokonalování, aby kriticky hodnotil výsledky svého učení a byl o nich schopen diskutovat.</p> <p><b>Kompetence pracovní:</b> Důležitou částí předmětu je zálohování vlastních dat. Software je možné při problémech znovu nainstalovat, data je nezbytně nutné zálohovat. V případě, že žáci ve své práci používají citace a informace z internetu, uvádějí na závěr své práce zdroje informací. Informace získané z internetu si ověřují (encyklopedie, knihy).</p> <p><b>Kompetence digitální:</b> Žák se v informatice učí využívat možnosti počítače ve svém každodenním životě i jako pracovního nástroje. Seznámí se se základním ovládním počítače, kybernetickou bezpečností i hygienou práce u pc pro předcházení problémům při jeho častém používání. Digitální technologie využívá při tvůrčích činnostech. Prostřednictvím grafických editorů vytváří a upravuje rastrovou a vektorovou grafiku, pracuje se zvukem a upravuje video. Seznámí se s principem práce programů pro tvorbu a úpravu tabulek, prezentací a textových dokumentů. Sdílí obsah v různých formátech, pomocí online aktivit vyhledává příležitosti k osobnímu rozvoji a řeší problémy s využitím digitálních prostředků.</p>
Způsob hodnocení žáků	Aktuální pravidla hodnocení jsou dostupná na <a href="https://www.gymkh.cz/pravidla-hodnoceni-v-predmetech/">https://www.gymkh.cz/pravidla-hodnoceni-v-predmetech/</a> .