

## Informatická výchova – 1. ročník



www.informatika.hostujem.sk

Mgr. Jana Lacková

Mesiac	Týždeň	TEMATICKÝ CELOK z učebných osnov	TÉMA	KONKRETIZÁCIA TÉMY	CIELE	PEDAGOGICKÉ STRATÉGIE	SPÔSOBILOSTI (KOMPETENCIE) ŽIAKA	POMÔCKY
IX.	1.	Bezpečnosť pri práci	Úvodná hodina. Základné pravidlá v učebni.	Ukážem vám aké máme pravidlá.	Vedieť povedať základné pravidla v učebni. Poznať ich význam pre dobrú prácu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>diskusia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie vymenovať pravidlá v počítačovej učebni</li> <li>ž. akceptuje tieto pravidlá</li> </ul>	1.01. uvod PZ 1 /a,b farbičky
	2.	Klávesnica, myš	Opakujeme pravidlá. Zapneme PC. Kliknutie myšou.	Ukazujeme časti počítačovej zostavy.	Vedieť vymenovať časti PC. Ovládať jedno kliknutie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>samostatná práca - puzzle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. získava základné zručnosti</li> </ul>	1.02.zostava PZ 2 /a,b
	3.	Základné pojmy	Opakujeme pravidlá. Myš	Predstavíme a upriamime pozornosť na súčasť PC – myš.	Poznať myš a ostatné časti PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>jednoduchá hra</li> <li>samostatná práca – puzzle</li> <li>baltík - zabky</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vymenuje časti PC zostavy</li> </ul>	PZ 3 /a,b 1.03.mys
	4.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Kreslíme čmáranice tenkou ceruzkou.	Získať zručnosti pri práci s grafickou aplikáciou.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>puzzle - bludisko</li> <li>kreslíme bludisko</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. získava základné zručnosti pri práci s myšou</li> </ul>	PZ 4 1.04.drawing
X.	1.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Kreslíme dookola obdĺžnik „trojfarebnou“ ceruzkou, kaligrafickým perom a cikcak perom, s perom na guľičky	Práca s aplikáciou, kreslenie voľnou rukou, vytvoriť jednoduché obrázky	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>puzzle – korálky</li> <li>kreslíme rámečky a jednoduchý obrázok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. získava základné zručnosti pri práci s myšou</li> </ul>	PZ 5 1.05.drawing
	2.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Využívame naše znalosti z matematikou.	Vedieť k danému počtu pridať určitý počet predmetov	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>spájame rovnaké dvojice</li> <li>kreslíme počty obrázkov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. si opakujú a upevňujú učivo z matematiky</li> <li>ž. vytvárajú úlohy</li> </ul>	PZ 6 1.06.drawing farbičky
	3.	Aplikácie na spracovanie grafickej  Klávesnica	Grafika – Drawing for Children	Používame pečiatky - morský svet, kvetinový záhon.	Práca s aplikáciou, kreslenie voľnou rukou, vytvoriť jednoduché obrázky	<ul style="list-style-type: none"> <li>dialóg</li> <li>puzzle – kvetinový záhon</li> <li>kreslíme počty obrázkov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. získava základné zručnosti pri práci s myšou</li> <li>ž. získavajú poznatky o základných klávesách</li> </ul>	1.07.drawing
	4.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík - Skladanie scény	Oboznámenie s aplikáciou. Skladáme scénu - Domček	Práca s aplikáciou, vytváranie scén pomocou jednoduchých objektov, vytvorenie scén	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>puzzle – kamarát Baltík</li> <li>skladanie scény</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie poskladať scénu</li> <li>ž. ovláda vytvárať jednoduchý obraz</li> </ul>	1.08.baltík

## Informatická výchova – 1. ročník



www.informatika.hostujem.sk

Mgr. Jana Lacková

Mesiac	Týždeň	TEMATICKÝ CELOK z učebných osnov	TÉMA	KONKRETIZÁCIA TÉMY	CIELE	PEDAGOGICKÉ STRATÉGIE	SPÔSOBILOSTI (KOMPETENCIE) ŽIAKA	POMÔCKY
XI.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík - Skladanie scény	Upevňujeme vedomosti z prírodovedy. Skladáme scénu - Zoo	Vedieť vytvoriť scénu. Ovládať ukladanie scény.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>skladanie scény</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie poskladať scénu</li> <li>ž. ovláda vytvárať jednoduchý obraz</li> </ul>	
	2.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík - Skladanie scény	Skladáme scénu - V lese	Vedieť vytvoriť scénu. Ovládať ukladanie scény.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>skladanie scény</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie poskladať scénu</li> <li>ž. ovláda kopírovanie predmetov</li> <li>používanie rôznych bank predmetov</li> </ul>	
	3.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	More - pozadie	Vedieť využívať pozadie a jednoduché pečiatky.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>puzzle – more</li> <li>kreslíme celú scenériu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vytvára samostatný obrázok</li> <li>využíva svoje získané zručnosti pri vlastnej práci</li> </ul>	
	4.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Jeseň v meste	Vedieť využívať pozadie a jednoduché obrázky.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>puzzle – jesenná príroda</li> <li>vytvárame obraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vytvára samostatný obrázok</li> <li>ž. využíva svoje vedomosti</li> </ul>	
XII.	1.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Vianočný stromček	Vedieť využívať pozadie a jednoduché obrázky.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>puzzle – vianočná tematika</li> <li>vytvárame obraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vytvára samostatný obrázok</li> <li>ž. využíva svoje vedomosti</li> </ul>	
	2.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Pozdrav	Ovládať vytvoriť pohľadnicu. Vedieť vysvetliť význam Vianoc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>dialogizovaný rozhovor</li> <li>vianočná vločka</li> <li>vytvárame pohľadnicu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. pomocou flash animácie vytvára svoju vločku</li> <li>ž. vytvára samostatný obrázok</li> <li>ž. využíva svoje vedomosti</li> </ul>	
	3.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Zimná krajina	Vedieť využívať pozadie a jednoduché obrázky.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>puzzle – zima</li> <li>vytvárame obraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vytvára samostatný obrázok</li> </ul>	
I.	1.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Grafika – Drawing for Children	Ohňostroj	Vedieť využívať pozadie a jednoduché pečiatky.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>vytvárame obraz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vytvára samostatný obrázok</li> <li>ž. vytvárame rôzne možnosti riešenia úlohy</li> </ul>	

## Informatická výchova – 1. ročník



www.informatika.hostujem.sk

Mgr. Jana Lacková

Mesiac	Týždeň	TEMATICKÝ CELOK z učebných osnov	TÉMA	KONKRETIZÁCIA TÉMY	CIELE	PEDAGOGICKÉ STRATÉGIE	SPÔSOBILOSTI (KOMPETENCIE) ŽIAKA	POMÔCKY
I.	2.	Multimédia	Práca s CD - Alik	Opakujeme vedomosti zo slovenského jazyka	Práca s výučbovými CD, opakovanie a upevňovanie učiva, rozširovanie dosiahnutých vedomostí v 1. polroku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• didaktické hry</li> <li>• opakovanie učiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ž. využíva zručnosti k prepojeniu a získavaniu iných vedomostí</li> <li>• ž. prehľbuje vedomosti v iných predmetoch</li> <li>• ž. ovláda spúšťač CD aplikácie</li> <li>• ž. získava poznatky k jednoduchým aplikáciám</li> </ul>	
	3.	Multimédia	Práca s CD - Alenka	Upevňujeme prírodovedné zručnosti		<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• didaktické hry</li> <li>• prehľbovanie učiva</li> </ul>		
II.	1.	Multimédia	TS Matematika	Precvičujeme učivo z matematiky	Opakovanie učiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• didaktické hry</li> <li>• opakovanie učiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ž. spúšťajú a riešia úlohy z vybraných stránok</li> </ul>	
	2.	Práca s Internetom	Využívanie pripravených stránok s edukačným obsahom			<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• didaktické hry</li> <li>• opakovanie učiva</li> </ul>		
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík – Čarovanie scén	Scéna - huby, vták	Vytvárať pomocou scén jednoduchých objektov, čarovanie scény - ľavo pravá orientácia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• didaktické hry</li> <li>• čarovanie scén</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ž. vytvoria scénu za pomoci čarovania</li> <li>• ž. si zopakujú a upevňujú ĽP orientáciu</li> </ul>	
III.	1.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík - čarovanie scén	Program zloženie zo scén, rôzne scény	Vedieť poskladať rôzne scény; vedieť porozprávať takýto príbeh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• čarovanie scén</li> <li>• rozprávame príbeh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ž. vytvoria scénu za pomoci čarovania</li> <li>• ž. si zopakujú a upevňujú ĽP orientáciu</li> </ul>	
	2.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík - čarovanie scén	Rozprávka	Rozprávame rozprávku o Jankovi a Marienke vytvorením scén	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• čarovanie scén</li> <li>• rozprávame príbehy, ktoré žiaci vytvorili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ž. vytvoria scénu za pomoci čarovania</li> <li>• ž. prehľbujú rétorické znalosti</li> </ul>	
	3.	Postupy, riešenie problémov, algoritmické myslenie	Baltík - čarovanie scén	Rozprávka 2	Časová rezerva - Projekt Baltík			
	4.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Skicár - základné tvary	Abstraktné čiary (mozaika, vajíčko,...)	Použití doterajšie poznatky v inom jednoduchom grafickom programe. Vytvoriť jednoduché obrázky s dôrazom na grafickú stránku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozhovor</li> <li>• didaktické hry</li> <li>• opakovanie učiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ž. vie používať jednoduché nástroje – elipsa, priamka, plechovka</li> </ul>	

## Informatická výchova – 1. ročník



www.informatika.hostujem.sk

Mgr. Jana Lacková

Mesiac	Týždeň	TEMATICKÝ CELOK z učebných osnov	TÉMA	KONKRETIZÁCIA TÉMY	CIELE	PEDAGOGICKÉ STRATÉGIE	SPÔSOBILOSTI (KOMPETENCIE) ŽIAKA	POMÔCKY
IV.	1.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Skicár - základné tvary	Domy	Vytvoriť obrázok s použitím obdĺžnika	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>didaktické hry</li> <li>naš dom, ulica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie používať jednoduché nástroje – obdĺžnik, plechovka</li> </ul>	
	2.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Skicár - základné tvary	Spray - Farebná galaxia	Vytvoriť obrázok pomocou sprayu a plechovky	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>didaktické hry</li> <li>abstraktný obrázok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie používať jednoduché nástroje – spray, plechovka</li> </ul>	
	3.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Skicár - základné tvary	Čiary - mozaika	Vytvoriť obrázok pomocou čiar a plechovky	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>didaktické hry</li> <li>abstraktný obrázok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie používať jednoduché nástroje</li> <li>ž. experimentuje s farbami</li> </ul>	
V.	1.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Skicár	Dopravné značky	Vytvoriť obrázok pomocou kruhu a plechovky	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>didaktické hry</li> <li>vytvárame jednoduché značky s dostupnými prostriedkami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie používať jednoduché nástroje</li> <li>ž. ich vie využiť v doterajších vedomostiach získaných v prírodovede</li> </ul>	
	2.	Aplikácie na spracovanie grafickej	Skicár	Práca s textom - menovka	Vedieť použiť text v kombinácii s inými prvkami	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>didaktické hry</li> <li>menovka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie používať jednoduché nástroje</li> <li>ž. si uvedomuje vlastnú identitu a hodnotu</li> </ul>	
	3. 4.	Práca s Internetom Aplikácie na spracovanie grafickej	Projekt	Používať doterajšie vedomosti k výstupu vytvorených v (skicári, DFCH, Baltíkovi) a prepojeniu na projekty zadané tr. učiteľkami Typy: maľovaná abeceda			<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie využívať grafické aplikácie</li> </ul>	
VI.	1.	Multimédia	Práca s CD - matematika, slovenský jazyk, prírodoveda		Opakovanie a upevňovanie učiva za pomoci výučbových CD	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozhovor</li> <li>didaktické hry</li> <li>opakovanie vedomostí</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ž. vie otvárať a pracovať s CD</li> <li>ž. pracuje s aplikáciami</li> </ul>	
	2.							
	3.							
	4.	Časová rezerva	Čo sme sa naučili					

### **Charakteristika predmetu**

Cieľom predmetu informatika je oboznámiť žiakov s výpočtovou technikou. Vedieť využívať jednoduché aplikácie, doplnené so zručnosťami prepojenými do vyučovacích predmetov.

Oboznámenie sa s počítačom, ovládanie klávesnice, myši (motivačné puzzle na web stránke, alebo ako .exe súbory).

Oboznámenie s prostredím jednoduchých grafických editorov vhodných pre žiakov (Drawing for Children, Skicár, ...), práca s internetom – omaľovanky.

<http://www.cps.sk/sk/pre-deti/hry/omalovavanka.html>

Práca s výučbovými CD (podľa možnosti škôl) –

- Slovenský jazyk – Detský kútik 3, Alík môj prvý šlabikár

- Matematika – Matematika na divokom západe, Matematika pre prvákov, TS Matematika 1. – 4. ročník, TS Matematika – logické hádanky a úlohy z geometrie, Rozprávková matematika, Učíme sa s Ferdom 1, 2

- Prírodoveda – Detský kútik

Spúšťanie hry a internetu, ovládanie jednoduchých didaktických hier. Úvod do programovania – práca so skladaním scén – Baltík

### **Prehľad tematických celkov**

<b>Tematický celok</b>	<b>Obsah štandard (témy)</b>	<b>Ciele, výkonový štandard</b>
Bezpečnosť pri práci	Bezpečnosť pri práci a oboznámenie sa s pravidlami práce v učebni informaticky	Základné pojmy správania sa žiakov v učebni.
Klávesnica, myš	Didaktické hry na nácvik práce s myšou, postupné oboznamovanie sa s klávesnicou.	Základné získanie zručností pri práci s myšou.
Základné pojmy	Monitor, klávesnica, myš, počítač, ikonka	Osvojenie si základných pojmov potrebných pre prácu s počítačom.
Práca s Internetom	Využitie pripravených materiálov	Oboznámiť sa so základnými zručnosťami.
Multimédia	Práca s multimediálnymi CD	Využitie zakúpených CD k podpore vyučovania predmetov v 1. ročníku
Aplikácie na spracovanie grafickej	Zvládnutie základov práce s grafickým editorom	Práca s programom Drawing for Children (freeware), skicár
Postupy, riešenie problémov, algoritmicke myslenie	Skladanie scény	Oboznámenie sa s programom Baltík