TEMATICKÝ PLÁN (ŠR 2017/2018)

PŘEDMĚT	**IVT**
TŘÍDA/SKUPINA	prima
VYUČUJÍCÍ	Mgr. Hana Šromová
ČASOVÁ DOTACE	2h (předpoklad 62 hodin za školní rok)
UČEBNICE (UČEB. MATERIÁLY) -	
POZN. (UČEBNÍ MATERIÁLY DOPLŇKOVÉ aj.)	

Stěžejní cíle výuky:

Cílem předmětu Informatika a výpočetní technika je prohloubení teoretických i praktických znalostí žáků v ovládání výpočetní techniky a zvýšení jejich schopnosti orientace ve světě informací. Žáci se naučí pracovat s operačním systémem, základním aplikačním softwarem (kancelářský, grafický, multimediální) apod. Získané zkušenosti pak budou využívat v jednotlivých vyučovacích předmětech.

Evaluace

žáci jsou hodnoceni na základě aktivity a spolupráce v hodinách, podle výsledků testů, vlastní (domácí) práce a podle samostatné iniciativy při zpracování případných vlastních projektů dle individuálního zájmu. Pokud student zameškává více než 40% hodin, bude automoticky nehodnocen.

1. a 2. pololetí

TEMATICKÝ CELEK, TÉMA	OČEKÁVANÉ VÝSTUPY	POČET HODIN	POZN.SVĚT
Úvodní hodina informatiky (řád učebny, přihlášení, hesla ...)		2	
Základy práce s počítačem (Hardware počítače, základní deska, procesor, paměti, zařízení pro uložení dat, rozšiřující karty, periferie)	Viz ŠVP ZV, tabulka IVT, s. 89 2. Základy práce s počítačem Žák uplatňuje výstupy tématického okruhu Práce s informací	6	Učivo tématického okruhu prolíná do ostatních celků, je realizováno průběžně ve všech hodinách.
Co se děje po spuštění počítače, BIOS, operační systém		4	
Operační systém Windows, základy ovládaní, složky a soubory, význam různých typů souborů, systémové složky, ovládací panely		8	
Práce s textem (prostředí textových editorů, formátování, práce s písmem,obrazem, typografická pravidla, metody norem citací, textové tabulky, automatického číslování, generování obsahu, formáty textových dokumentů,)	Žák správně nakládá s informacemi z různých zdrojů, ve správné formě tyto zdroje uvádí, zná a užívá k tomu vhodnou bibliografickou normu.		Učivo tématického okruhu prolíná do ostatních celků, je realizováno průběžně ve všech hodinách.
Počítačová grafika →základní pojmy a principy (pixel x rastr) (barevný model RGB a CMYK, grafické formáty)		4	
Rastrová a vektorová grafika (tvorba, úpravy, fotomontáže, vrstvy, cesty) →Použití editoru GIMP/InkScape		12	
Zdroje informací, zhodnocení relevance informací, specifikum Wikipedie		4	Část učiva tohoto okruhu je distribuována v hodinách pracujících primárně s jinými tématy
Historie počítačů, vývoj od vzniku čísel přes mechanické počítací stroje, elektronkové počítače až po současnou nositelnou elektroniku	Žák se orientuje v historii počítačů a výpočetní techniky, s informacemi smysluplně nakládá	6	

Prezentace, pravidla pro jejich tvorbu, jak prezentovat, praktické zkoušení prezentací, použití editoru prezentací	Žák uplatňuje výstupy tématického okruhu Práce s informací	10	Prostředek při výuce historie
Počítačové sítě a pravidla jejich bezpečného používání		6	