

INFORMATIKA

Vyučovací jazyk	Slovenský jazyk
Vzdelávacia oblasť	Matematika a práca s informáciami
Stupeň vzdelávania	Primárne vzdelanie ISCED 1 – variant B
Predmet	Informatika
Ročník	Ôsmy
Časová dotácia	1 hodina týždenne 33 hodín ročne
Miesto realizácie	Trieda, počítačová učebňa

1. Charakteristika učebného predmetu a jeho význam v obsahu vzdelávania

Vyučovací predmet informatika má dôležité postavenie aj vo vzdelávaní žiakov s mentálnym postihnutím, pretože podobne ako matematika rozvíja myslenie žiakov. Cieľom informatiky je viesť žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník pri práci s počítačom. Žiaci si prostredníctvom práce s jednoduchými edukačnými počítačovými programami určenými pre výchovu, vzdelávanie a alternatívnu komunikáciu osvojujú obsluhu počítača na elementárnej užívateľskej úrovni, primerane k ich individuálnym schopnostiam. Získané zručnosti im v praktickom živote uľahčia spôsob komunikácie. Získané zručnosti žiaci upevňujú v medzipredmetových vzťahoch pri práci so špeciálnymi edukačnými programami, ktoré sú ľahko ovládateľné – jednou alebo dvoma klávesami, môžu ich používať aj žiaci s narušenou motorikou rúk. Odporúčame podľa možnosti školy, aby mali žiaci vzhľadom k ich individuálnym schopnostiam špeciálne pomôcky pre ovládanie PC ako sú rôzne tlačidlá, držiačky tlačidiel, klávesnice s veľkými aktívnymi plochami, dotykové monitory, polohovacie zariadenia, ktoré nahrádzajú klasickú myš a rôzne komunikátory. Pri vyučovaní predmetu informatika spravidla pri jednom počítači sedí jeden žiak.

2. Ciele predmetu

- Oboznámiť sa s počítačom, monitorom, myšou, klávesnicou,
- vedieť zapnúť/ vypnúť počítač samostatne alebo s pomocou,
- vedieť pracovať s myšou a klávesnicou samostatne alebo s pomocou,
- oboznámiť sa s jednoduchým edukačným programom a hrou.

3. Obsah učebného predmetu

Poznanie a pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy - 33 hodín

Oboznámenie sa s počítačom:

- poznávanie / pomenovanie jednotlivých častí počítača (PC, monitor, klávesnica, myš),
- ovládanie klávesnice a myši samostatne, alebo s pomocou.

Ovládanie jednoduchej hry:

- pustenie / ukončenie hry samostatne alebo s pomocou.

Práca v jednoduchom grafickom editore pre deti:

- kreslenie vlastných obrázkov, obrázkov podľa návodu,
- kreslenie voľnou rukou i s použitím nástrojov editora.

Práca s edukačným programom:

- na rozvíjanie vnímania, pozornosti, pamäti, myslenia, koordinácie pohybov,
- na rozvoj slovnej zásoby, základov počítania a iné,
- pre alternatívnu a augmentatívnu komunikáciu.

4. Medzipredmetové vzťahy

Podľa individuálnych možností jednotlivých žiakov používame programy, ktoré sú ľahko ovládateľné. Napríklad edukačné programy: Altík, Altíkove úlohy, Brepta, Méd'a – farby a tvary, Méd'a a obrázky, Méd'a počíta, Pasívne sledovanie – klikaj a sleduj, Catch me – program určený na nácvik ovládania štandardnej i alternatívnej počítačovej myši; Cirkus šaška Tomáša a iné. Žiaci pracujú s pomocou učiteľa s ohľadom na ich stupeň postihnutia.

5. Prierezové témy

Prierezová téma	Tematický celok	Téma
Osobnostný a sociálny rozvoj	Poznanie a pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy	Základné časti počítačovej zostavy
		Ukončenie hry samostatne
		Práca v jednoduchom grafickom editore
		Práca v programe Skicár – obrázok
		Prezentácia projektu v Skicári
		Práca s edukačným programom - na rozvoj slovnej zásoby
Ochrana života a zdravia	Poznanie a pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy	Ovládanie klávesnice samostatne
		Pustenie hry s pomocou
		Práca v programe Skicár – nástroje štetec
		Práca v programe Skicár – použitie nástrojov
		Práca s edukačným programom - na rozvoj pozornosti
Práca s edukačným programom - na rozvoj jemnej motoriky		
Environmentálna výchova	Poznanie a pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy	Ovládanie klávesnice s pomocou
		Práca v programe Skicár – nástroje čiara
		Tvorba projektu kombinácia textu a obrázka
		Práca s edukačným programom - na rozvoj pamäti
		Práca s edukačným programom - na rozvoj koordinácie pohybov
Regionálna výchova a ľudová kultúra	Poznanie a pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy	Ovládanie myši s pomocou
		Pustenie hry samostatne
		Práca v programe Skicár – nástroje pero
		Práca v programe Skicár – voľnou rukou
		Práca s edukačným programom - na rozvoj

		vnímania
Mediálna výchova	Poznanie a pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy	Ovládanie myši samostatne
		Ukončenie hry s pomocou
		Práca v programe Skicár – nástroje vyplnenie farbou
		Práca v programe Skicár – obrázok podľa návodu
		Bezpečnosť na internete
		Práca s edukačným programom - na rozvoj myslenia
		Práca s edukačným programom - na rozvoj základov počítania
Multikultúrna výchova	Poznanie a pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy	Ovládanie jednoduchej hry
		Práca v programe Skicár – nástroj guma
		Práca s edukačným programom - pre alternatívnu komunikáciu

6. Učebné zdroje

Učebné zdroje sú zdrojom informácií pre žiakov:

Na podporu a aktiváciu vyučovania a učenia žiakov sa využijú nasledovné učebné zdroje:

- odborné publikácie k daným témam
- encyklopédie - webové stránky
- materiálno-technické a didaktické prostriedky
- pomôcky k jednotlivým vyučovacím jednotkám

Predmet informatika nepoužíva učebnicu. Námety a podnety k práci nachádza učiteľ v metodických príručkách, učebniciach informatiky a iných materiáloch, resp. zdrojoch. Prácu a námety prispôbuje a aktualizuje podľa podmienok skupiny, ale aj možností školy a regiónu, v ktorom sa škola nachádza.

7. Hodnotenie predmetu

Na hodnotenie predmetu vychádzame s Metodických pokynov č. 19/2015 na hodnotenie žiakov špeciálnej školy. Pri hodnotení pristupujeme ku každému žiakovi individuálne. Neporovnávame výsledky detí medzi sebou, ale hodnotíme každého podľa jeho možností a schopností. Snaha každého učiteľa 7. ročníka je pozitívne hodnotiť. V danom predmete sú žiaci priebežne klasifikovaní. Žiakov postupne vedieme, aby sa vedeli ohodnotiť sami, ale aj svojho spolužiaka. Na konci každého klasifikačného obdobia sú žiaci na vysvedčení hodnotení slovné.