



SONDA DO ICT KURIKULA ZŠ

zajímavosti případové studie

JAN BERKI

KAP FP TUL



ZDROJE INFORMACÍ

- školní vzdělávací program
→ plánované kurikulum
- třídní knihy a pozorování
→ realizované kurikulum

KLÍČOVÉ KOMPETENCE A PRŮŘEZOVÁ TÉMATA

k učení – práce s informací, ovládnání IT, výukové programy

k řešení problémů – třídění informací z více zdrojů

komunikativní – všestranné využití počítačové techniky

sociální a personální – vytvářet vlastní didaktické pomůcky

mediální výchova – nejčastěji s Čj, také VV

SOUTĚŽE A PROJEKTY

- INF – Bobřík informatiky
- PČ – First Lego League

- Školní časopis – text, obrázek, fotografie
- Moje město – text a obrázek
- Co se stalo? – video, plakát

ČASOVÁ DOTACE

3. až 7. roč. – P – 1 hodina/týden

8. roč. – PV – informatiky, počítačová grafika

9. roč. – PV – informatika, psaní všemi deseti, základy programování, počítačová grafika, mediální výchova

9. roč. – pracovní činnosti – využití digitálních technologií

1. STUPEŇ

r.	základy práce s počítačem	vyhledávání informací a komunikace	zpracování informací
3.	ovládací prvky zapnutí/vypnutí přihlášení/odhlášení otevření/uložení souborů	navigační prvky webu příjem/odeslání e-mailu (s pomocí)	vytvoření obrázku psaní textu základní formátování scéna v Baltíkovi
4.	+ označení/kopírování/ přesouvání/mazání	+ samostatně emaily hypertextové odkazy	+ propojení textu a obrázku základní typografie
5.	+ restart vstupní/výstupní zařízení myš a klávesnice e-bezpečí a netiketa	+ Internet (fulltext) vyhledávání výuka online (Moodle)	+ editace formátování (font/barva/řez/velikost) jednoduchý algoritmus

2. STUPEŇ

r.	vyhledávání informací a komunikace	zpracování a využití informací
6.	vyhledávání, katalog, odhad adres příjem/odeslání zprávy, přeposlání, příloha, kontakty v adresáři e-bezpečí	tabulkový kalkulátor, prezentace, bitmapa další funkce textového editoru práce s okny, přizpůsobení GUI informace, práce se složkou, převody jednoduchý algoritmus
7.	dtto	dtto (rozpis činností pro editory) TE – grafické objekty, textová pole, parametry dokumentu, tabulky TK – data, vzorce, adresace, grafické objekty G – bitmapa, vrstvy, fotografie P – jednoduchá prezentace

5. TŘÍDA (3 ROKY) – TÉMATA

- psaní na klávesnici – 5 hodin
- vyhledávání na internetu – 8 hodin
- Easy Logo – 8 hodin
- ostatní (bezpečnost) – 9 hodin

6. TŘÍDA (3 ROKY) – TENDENCE

- více algoritmizace (Kodu Game Lab)
- jednoduché aplikace = především Malování
- „open“ office

8. TŘÍDA – ROBOTIKA

- Lego Mindstorm – NXT
- vpřed, vzad, obraty
- zvukový, světelný senzor
- příprava misí

9. TŘÍDA – POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

- Gimp
- Digitální Scrapbook
- Blender 3D

- vánoční tapeta, velikonoční klipart
- model planety Země

ZAJÍMAVOSTI Z VÝUKY

- podklady online (Moodle)
- prezentace v jiných předmětech (Př, HV, OV)
- výroba Hanojských věží (Pč)
- využití digitálních technologií (9. roč.)
 - Smart Notebook
 - Stop Motion
 - komiks