

Základní škola a Mateřská škola, Jaroslavice, okres Znojmo

Školní 83, 671 28 Jaroslavice, IČO: 70993866, tel.: 515 275 145, 739 651 230

zsjaroslavice@zsjaroslavice.cz, www.zsjaroslavice.cz

DODATEK Č. 1 K ŠVP ZV „BLÍZKO K PŘÍRODĚ“

Č. j.: 141/2024

Účinnost od: 1. 9. 2024

Vypracovala: Mgr. Romana Kubíková

Schváleno ŠR: 28. 8. 2024

Projednáno na PR: 31. 8. 2024

Dodatkem č. 1 k ŠVP ZV „Blízko k přírodě“ se rozšiřuje nabídka volitelného předmětu o volitelný předmět Digitální dovednosti.

5.2.17.3 Digitální dovednosti

Ročník	8.	9.	celkem
Počet hodin v učebním plánu	1	1	2

Charakteristika vyučovacího předmětu

Předmět Digitální dovednosti je nabízen žákům jako volitelný v jednohodinové týdenní dotaci, může být vyučován i v dvouhodinovém bloku jednou za dva týdny. Navazuje na povinný předmět Informatika v 6. až 9. ročníku a je určen žákům, kteří si chtějí prohloubit praktické dovednosti z tohoto předmětu.

Hodnocení v předmětu proběhne na základě realizace projektů, odevzdaných výstupů z činností a aktivit, spolupráce žáků ve vyučování, popř. vlastní práce nad rámec předmětu.

Výchovné a vzdělávací strategie pro rozvoj kompetencí žáků:

Kompetence k učení

Žák:

- osvojí si obecně užívané termíny, symboly v digitálním prostředí
- porozumí práci s informacemi – vznik, vyhledávání, uložení, přenos, zpracování

Kompetence k řešení problému

Žák:

- ověří si věrohodnost získaných informací
- formuluje své požadavky a využívá je v interakci s digitálními technologiemi

Kompetence komunikativní

Žák:

- prezentuje výsledky své práce s využitím vhodného softwaru a digitálních pomůcek
- komunikuje se členy týmu prostřednictvím platformy a aplikací pro spolupráci

Kompetence sociální a personální

Žák:

- pracuje ve skupinách, dovede podřídit se zájmu skupiny a vhodně rozdělit si práci ve skupině, chápe potřebu efektivní spolupráce

Kompetence občanské

Žák:

- chová se zodpovědně při práci s PC a jinými digitálními pomůckami, dodržuje právní i etické normy

Kompetence pracovní

Žák:

- zachází šetrně a ohleduplně s digitální technikou

- přistupuje kriticky k výsledkům, tak aby se naučil stanovovat si kritéria hodnocení vlastní práce, dodržovat pravidla hygieny a bezpečnosti práce

Kompetence digitální

Žák:

- ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby, využívá je při učení i při zapojení do života školy a do společnosti
- získává, vyhledává, kriticky posuzuje, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah, k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- chápe význam digitálních technologií pro lidskou společnost

Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu Digitální dovednosti Ročník: 8. a 9.

Výstupy vzdělávání Žák:	Učivo	Průřezová témata
<i>ovládá základní funkce digitální techniky; diagnostikuje a odstraňuje základní problémy při provozu digitální techniky</i>	- základní bezpečnostní a hygienická pravidla při práci s digitální technikou (DT) - diagnostika a odstraňování základních problémů při provozu DT - propojení digitálních zařízení - instalace software - ovládání a programy OS - práce s aplikacemi (freeware a shareware)	osobnostní a sociální výchova
<i>zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě</i>	Tvorba různých typů dokumentů a multimediálního obsahu: formulář, životopis, přihláška, dopis, diplom, plakát, školní noviny/časopis ...atd. - prezentace informací v textové, grafické a multimediální formě i na webových stránkách - úprava fotografií, videa nebo zvukové nahrávky	mediální výchova

<i>ovládá práci s textovými, grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací</i>	- zpracování informací získaných z různých zdrojů - zařazování objektů – obrázky, tabulky, grafy, speciální symboly - grafika bitmapová a vektorová - tvorba tabulek a grafů	
<i>navrhne různé algoritmy pro řešení problému v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program</i>	Programovací projekt: - pohyb v souřadnicích, vytváření proměnné, seznamu, editace a animace postav, kostýmů, a scénářů - tvorba hry s ovládáním	
<i>ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost</i>	- vyhledávání informací a práce s daty na internetu pomocí odkazů - - - pravidla etiky, autorská práva a ochrana dat v souladu s platnými zákony	osobnostní a sociální výchova