**VZDELÁVACÍ PROGRAM - INFORMATIKA PRE ŽIAKOV S ĽAHKÝM STUPŇOM MENTÁLNEHO POSTIHNUTIA**

**Vypracovala: Mgr. Ildikó Ádám**

**Pre 6. ročník - schválené MZ, dňa: 27.8.2018**

**Vzdelávací program vypracoval Štátny pedagogický ústav.**

**Schválilo Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky dňa 5. 5. 2016, pod číslom 2016-14674/20270:9-10F0 s platnosťou od 1. 9. 2016.**

**https://www.minedu.sk/metodicky-pokyn-c-192015-na-hodnotenie-a-klasifikaciu-prospechu-a-spravania-ziakov-s-mentalnym-postihnutim-%E2%80%93-primarne-vzdelavanie/**

**http://www.statpedu.sk/files/sk/deti-ziaci-so-svvp/deti-ziaci-so-zdravotnym-znevyhodnenim-vseobecnym-intelektovym-nadanim/vzdelavacie-programy/vzdelavacie-programy-ziakov-so-zdravotnym-znevyhodnenim-vseobecnym-intelektovym-nadanim/aplikacia\_vppre\_zz\_vin\_2016.pdf**

**VZDELÁVACÍ PROGRAM - INFORMATIKA - 6. ročník ZŠ pre žiakov s ľahkým stupňom mentálneho postihnutia**

# CHARAKTERISTIKA PREDMETU

**Vyučovací predmet informatika má dôležité postavenie aj vo vzdelávaní žiakov s mentálnym postihnutím, pretože podobne ako matematika, rozvíja ich myslenie. Vedie k presnému vyjadrovaniu myšlienok a postupov a ich zaznamenaniu vo formálnych zápisoch, ktoré slúžia ako všeobecný prostriedok komunikácie. Cieľom informatiky je viesť žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník používaných pri práci s údajmi a toku informácií v počítačových systémoch. Cieľom vyučovacieho predmetu je zoznámiť sa s počítačom, možnosťami jeho využitia v každodennom živote, získať základné zručnosti v používaní počítača primerane individuálnym schopnostiam žiaka s mentálnym postihnutím. V rámci medzi predmetových vzťahov si žiaci môžu pomocou rôznych aplikácií precvičovať napr. učivo z matematiky, slovenského jazyka a iných predmetov. Získavajú vedomosti za podpory edukačných programov napr. z vlastivedy.**

**CIELE PREDMETU**

* **Zopakovať a rozšíriť poznatky a zručnosti z piateho ročníka,**
* **rozšíriť poznatky a zručnosti pri práci s myšou a klávesnicou,**
* **oboznámiť sa s prostredím jednoduchého textového editora,**
* **písať a upraviť text, doplniť text o obrázok,**
* **získať základy algoritmického myslenia,**
* **spustiť CD, DVD, hru cez Internet,**
* **spracovať a prezentovať jednoduchý projekt.**

**Ročník: šiesty**

**Počet vyučovacích hodín v školskom roku: 1 hodiny týždenne - 33 hodín ročne**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Počet hodín | Vzdelávacia oblasť | Téma | Proces | Obsah |
| 14  6  2  6  5 | Matematika a práca s informáciami | **Informácie okolo nás**  **Komunikácia prostredníctvom IKT**  **Postupy, riešenie problémov**  **Princípy fungovania IKT**  **Informačná spoločnosť** | * Žiaci sa oboznamujú s prostredím jednoduchého grafického editora pri kreslení obrázkov, samostatne, ale aj podľa návodu kreslia obrázky, učia sa ich ukladať a otvoriť. * Orientujú sa v jednoduchých hrách. * Rozpoznávajú vhodné detské webové stránky – vzdelávacie, zábavné i náučné. * Učia sa písať v správnom tvare internetovú adresu webovej stránky. * Učia sa pracovať v prostredí jednoduchého textového editora a upravovať text. * Ovládajú zásady správneho sedenia pri počítači, psychohygienu. | * **Oboznámenie sa s počítačom** * **Pomenovanie jednotlivých častí počítačovej zostavy.** * **Samostatné ovládanie klávesnice a myši.** * **Textový dokument, čísla a znaky, slová, vety, jednoduché formátovanie, textové efekty** * **Práca v textovom editore, písanie a upravovanie textu, jednoduché nástroje na úpravu textových dokumentov (zmena veľkosti písma, hrúbka, kurzíva).** * **Mazanie a ukladanie dokumentu.** * **Dopĺňanie textu o obrázok, ilustráciu.** * **Ukladanie textových a obrázkových informácií do súborov.** * **Osvojenie pojmov – www, webový prehliadač, webová stránka.** * **Uvedomenie si bezpečnostných rizík pri práci s Internetom.** * **Vyhľadávanie informácií na Internete a ich správne použitie.** * **Detské webové stránky, on-line hry – výber.** * **Riešenie jednoduchých algoritmov v detskom programovacom prostredí .** * **Práca s programom Skicár- otvorenie programu, popis panela nástrojov, osvojenie si práce s nástrojmi: pero, štetec, čiara, paleta, práca s farebnou výplňou.** * **Uloženie súboru, dokončenie existujúceho súboru, úpravy.** * **Funkcie vybraných klávesov** * **Práca s klávesnicou: používanie Esc, Ctrl, Alt, Shift, Backspace, Enter, NumLock, CapsLock.** * **Tlačiareň** * **CD mechanika** * **Spúšťanie hry a hudby z CD.** * **Ukladanie informácií, súbor** * **Informačné technológie v škole** * **Využívanie rôznych typov edukačných programov pre rôzne predmety (napr. Encyklopédia prírody, Vedomosti v hrsti, Oskar na farme, Oskar pri jazere, Oskar v lese).** * **Voľný čas a IKT** |
| **Implementácia finančnej gramotnosti do vzdelávania**  1. Plánovanie, príjem a práca | | | * Identifikovať zdroje osobných príjmov * Vypracovať finančný plán | |