

## Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu

Informatika – 5.,6. ročník (1)

| Očekávané výstupy   | Téma, učivo   | 5. | 6.                            | Průřezová témata,<br>mezipředmětové vztahy  |
|---|---|----|-------------------------------|---|
| Žák by měl <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ zvládat základní obsluhu počítače – zapnutí, vypnutí, práce s myší</li> <br/> <li>• rozlišovat a pojmenovat základní části počítače a běžná přídatná zařízení</li> <li>• znát účel přídavných zařízení, ovládat jejich obsluhu</li> <li>• orientovat se na klávesnici, znát význam a použití funkčních klávés</li> <li>• samostatně se přihlásit do systému pomocí uživatelského jména a hesla</li> <li>• správně a bezpečně ukončovat práci odhlášením ze systému, vypnutím PC</li> <li>• orientovat se na ploše monitoru</li> <li>• pracovat se základními aplikacemi</li> <li>➤ zvládat psaní známých písmen na klávesnici</li> <li>• vytvořit jednoduchý text pomocí textového editoru</li> <li>➤ pracovat s vybranými a přiměřenými výukovými a zábavnými programy podle pokynů</li> </ul> | <b>Základy obsluhy počítače</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>základní pojmy – hardware: monitor, PC skříň, klávesnice, myš, sluchátka, tiskárna</li> <li>klávesnice - Enter, Esc, Delete, Shift, Caps Lock, NumLock, kurzor</li> <li>části klávesnice a myši - pojmy: klik, dvojklik, uchopení a tažení</li> <li>plocha monitoru – okna, lišty, panel nástrojů, nabídka Start</li> <li>dialogové okno pro přihlašování odhlašování a vypínání PC</li> </ul><br><br><ul style="list-style-type: none"> <li>textový editor WordPad – základní funkce a možnosti</li> </ul> <b>Výukové programy</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>výukové programy pro výuku jiných vyučovacích předmětů</li> </ul> | x  | x<br><br><br>x<br>x<br>x<br>x | <ul style="list-style-type: none"> <li>ŘV – odborná terminologie</li> </ul><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><ul style="list-style-type: none"> <li>Ps – psaní na PC</li> </ul><br><br><ul style="list-style-type: none"> <li>Čt, Po, Prv – využití výukových programů</li> </ul> |

| Očekávané výstupy  | Téma, učivo  | 5. | 6. | Průřezová témata,<br>mezipředmětové vztahy   |
|--|--|----|----|--|
| <p>Žák by měl</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pracovat s programem podle pokynů, náповědy</li> <li>• vyhledat a spustit požadovaný výukový program</li> <li>• vytvořit jednoduchý obrázek pomocí grafického editoru</li> <li>➤ <b>dodržovat pravidla bezpečné a zdravotně nezávadné práce s výpočetní technikou</b></li> <li>• znát zdravotní rizika spojená s dlouhodobým používáním výpočetní techniky</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• hry rozvíjející ovládání klávesnice, myši</li> <li>• aplikace Malování – nástroje, možnosti</li> <li>• hygiena práce s počítačem - vzdálenost od monitoru, držení těla, výška stolu, židle</li> </ul> | x  | x  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• VV – čáry, barvy</li> <li>• VkZ – aktivní podpora zdraví</li> <li>• PT/OSV - psychohygiena</li> </ul> |