

1) Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu

- předmět se vyučuje v primě
- časová dotace 2 hodiny týdně
- třída dělená na dvě skupiny po maximálně 15 žácích
- výuka probíhá v počítačové učebně, kde každý žák má k dispozici jeden počítač (sám pro sebe)

Předmět **informační a výpočetní technika** je nedílnou součástí vzdělávací oblasti **informační a komunikační technologie**. Cílem této vzdělávací oblasti je, aby žáci získali elementární dovednosti v ovládnutí výpočetní techniky a moderních informačních technologií, orientovali se ve světě informací, tvořivě pracovali s informacemi a využívali je při dalším vzdělávání i v praktickém životě.

Předmět směřuje k tomu, aby žáci byli schopni ovládat počítač a využívat jej jako běžnou pomůcku při svém vzdělávání. V předmětu se rozvíjí též komunikační schopnosti žáků s důrazem na používání správné terminologie.

Šikovnější a aktivnější studenti se mohou zapojit do soutěží v oblasti práce s PC, ostatní studenti zvládají očekávané výstupy v rámci svých možností a schopností.

Předmětem prolínají průřezová témata

- komunikace, poznávání lidí (OSV-osobnostní a sociální výchova)
- kreativita (OSV-osobnostní a sociální výchova)
- kritické vnímání mediálních sdělení vnímání autora mediálních sdělení (MeV-mediální výchova)

Pozn.: Do předmětu **informační a výpočetní technika** je integrován tematický okruh **využití digitálních technologií**, který je nedílnou součástí vzdělávací oblasti **člověk a svět práce**. Tematický okruh **využití digitálních technologií** je na naší škole orientován především na práci s digitální fotografií a skenerem.

2) Cílové zaměření předmětu

Učitel naplňuje klíčové kompetence tím, že vede žáka k:

- poznání úlohy informací a informačních činností a k využívání moderních informačních a komunikačních technologií
- porozumění toku informací, počínaje jejich vznikem, uložením na médium, přenosem, zpracováním, vyhledáváním a praktickým využitím
- schopnosti formulovat svůj požadavek a využívat při interakci s počítačem algoritmické myšlení
- porovnávání informací a poznatků z většího množství alternativních informačních zdrojů, a tím k dosahování větší věrohodnosti vyhledaných informací
- využívání výpočetní techniky, aplikačního i výukového software ke zvýšení efektivnosti své učební činnosti a racionálnější organizaci práce
- tvořivému využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků své práce
- pochopení funkce výpočetní techniky jako prostředku simulace a modelování přírodních i sociálních jevů a procesů
- respektování práv k duševnímu vlastnictví při využívání SW
- zaujetí odpovědného, etického přístupu k nevhodným obsahům vyskytujících se na internetu či jiných médiích

- šetrné práci s výpočetní technikou

3) Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence k učení

- předkládáme žákům dostatek spolehlivých informačních zdrojů
- upozorňujeme na skutečnost, že ne všechny informační zdroje musí být nutně spolehlivé (chyby, nedostatky)

Kompetence k řešení problémů

- předkládáme žákům dostatek námětů k samostatnému uvažování a řešení problémů souvisejících s používáním počítače
- umožňujeme rozpoznat problém a korigovat chybná řešení problému

Kompetence komunikativní

- předkládáme žákům možnosti komunikace, které ICT do života přináší
- vedeme žáky k formulování vlastních názorů na způsoby komunikace prostřednictvím ICT
- poskytneme prostor (příležitost) k prezentaci vlastní osoby, zájmů, dovedností

Vymezení výchovných a vzdělávacích strategií prostřednictvím společně upřednostňovaných postupů, metod a forem práce, aktivit a příležitostí

- rozvoj mezipředmětových vztahů (ICT jako prostředek)
- výroba prezentací
- získávání informací a tvorba výstupů prostřednictvím ICT
- simulace a hraní rolí
- projektové vyučování