

**Základná škola s materskou školou Záriečie**

## **UČEBNÉ OSNOVY**

### **Inovovaný školský vzdelávací program**

**Podľa inovovaného štátneho vzdelávacieho programu**

**ISCED 1**

**Predmet: Informatika**

**Platný od 1. 9. 2015**

## Učebné osnovy Informatika

<b>Vzdelávacia oblasť</b>	<b>Matematika a práca s informáciami</b>	
<b>Názov predmetu</b>	<b>Informatika</b>	
<b>Škola</b>	<b>ZŠ s MŠ Záriečie</b>	
<b>Stupeň vzdelania</b>	<b>ISCED 1- primárne vzdelávanie</b>	
<b>Dĺžka štúdia</b>	<b>2 roky</b>	
<b>Forma štúdia</b>	<b>Denná</b>	
<b>Vyučovací jazyk</b>	<b>Slovenský</b>	
<b>Časový rozsah výučby pre 3. ročník</b>	<b>ŠVP</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>
	<b>ŠkVP</b>	<b>0 hodín týždenne/ 0 hodín ročne</b>
	<b>Spolu</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>
<b>Časový rozsah výučby pre 4. ročník</b>	<b>ŠVP</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>
	<b>ŠkVP</b>	<b>0 hodín týždenne/ 0 hodín ročne</b>
	<b>Spolu</b>	<b>1 hodina týždenne/ 33 hodín ročne</b>

### 1. CHARAKTERISTIKA PREDMETU

V predmete informatika sa prelínajú dve zložky. Jedna zložka je zameraná na získanie konkrétnych skúseností a zručností pri práci s počítačom i aplikáciami – na prácu s digitálnymi technológiami. Druhá zložka je zameraná na budovanie základov i nformatiky.

Hlavne nariadenie problémov pomocou počítačov. Prvá zložka tvorí základ vyučovania informatiky v rámci primárneho vzdelávania a väčšej časti sa prelína i celým nižším stredným vzdelávaním. Skúsenosti získané praktickou činnosťou v tejto oblasti sú potom dobrým predpokladom pre zvládnutie druhejzložky, ktorá má dominantné postavenie pri výučbe informatiky na strednej škole. Zároveň sa však druhá zložka objavuje už i v primárnom

vzdelávaní, aj keď iba vo veľmi jednoduchej forme. Informatika zároveň pripravuje žiakov na to, aby korektne využívali takto na-dobudnuté zručnosti a poznatky i v iných predmetoch.

## 2 . CIELE PREDMETU

Cieľom informatiky na 1. stupni ZŠ je zoznámenie sa s počítačom a možnosťami jeho využitia v každodennom živote.

Prostredníctvom aplikácií obsahom aj ovládaním primeraných veku žiakov získať základné zručnosti v používaní počítača. Využitím vhodných tém z ostatných predmetov (písanie, prírodovedy, matematiky, výtvarnej výchovy, hudobnej výchovy) zoznámiť žiakov s možnosťami kreslenia, tréovania počítania, písania a ďalších najtypickejších druhov aplikácií.

Dôraz klásť pri tom nie na zvládnutie ovládania aplikácie, ale na pochopenie možností, ktoré môžeme využiť pri každodenných činnostiach. Najvhodnejšie sa javí využitie programov určených špeciálne pre žiakov, prostredníctvom ktorých by sa zoznámili s najbežnejšími činnosťami vykonávanými na počítači (aplikácie určené pre dospelých nie sú vhodné kvôli ich prílišnej komplexnosti).

Žiaci

- uvažujú o informáciách a rôznych reprezentáciách, používajú vhodné nástroje na ich spracovanie,
- uvažujú o algoritmoch, hľadajú a nachádzajú algoritmické riešenia problémov , vytvárajú návody, programy podľa daných pravidiel,
- logicky uvažujú, argumentujú, hodnotia, konajú zdôvodnené rozhodnutia,
- poznajú princípy softvéru a hardvéru a využívajú ich pri riešení informatických problémov,
- komunikujú a spolupracujú prostredníctvom digitálnych technológií, získavajú informácie na webe,
- poznajú, ako informatika ovplyvnila spoločnosť,
- rozumejú rizikám na internete, dokážu sa im brániť a riešiť problémy, ktoré sa vyskytnú,
- rešpektujú intelektuálneho vlastníctvo.

### 3. VZDELÁVACÍ ŠTANDARD PREDMETU 3. – 4. ročník

#### Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu obrázkov a animácií,</li><li>✓ nájsť, odhaliť a opraviť chyby pri úprave obrázkov aj animácií.</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> oblasť, animácia</p> <p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> animácia ako postupnosť obrázkov</p> <p><i>Procesy:</i> kreslenie čiary, úsečky, obdĺžnika, štvorca, oválu, kruhu, používanie výplne, farby, palety farieb, nastavovanie hrúbky čiary, omaľovanie, pečiatkovanie, dokresľovanie, kreslenie základných geometrických tvarov, označovanie, presúvanie a kopírovanie oblasti, spustenie a zastavenie animácie, krokovanie a prepínanie sa medzi obrázkami animácie, kreslenie obrázkov animácie</p>

#### Reprezentácie a nástroje – práca s textom

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu textu,</li><li>✓ zašifrovať a rozšifrovať text podľa jednoduchých pravidiel (reprezentovať znaky a slová).</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> malé a veľké písmeno, znak, slovo, veta, symboly, číslica, znaky ako písmená, číslice, špeciálne znaky a symboly</p> <p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> slovo ako skupina písmen, veta ako skupina slov, odsek ako skupina viet, medzery a oddeľovače, obrázok a text, formátovanie textu, písmo + typ, veľkosť, hrúbka a farba písma (t.j. zvýraznenia), zarovnanie odseku, text ako postupnosť znakov,</p> <p><i>Procesy:</i> písanie na klávesnici, opravovanie, mazanie, výmena slov, vkladanie obrázkov (cez schránku), vloženie a odstránenie medzery (z chybného textu)</p>

### Reprezentácie a nástroje – práca s príbehmi

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť konkrétne nástroje editora na tvorbu a úpravu príbehov.</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> snímka</p> <p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> snímky a ich poradie</p> <p><i>Procesy:</i> vytváranie príbehov, vloženie novej snímky, vloženie textu, vloženie obrázka, spustenie a zastavenie</p>

### Reprezentácie a nástroje – práca s multimédiami

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť konkrétne nástroje na prehratie zvukov,</li><li>✓ použiť konkrétne nástroje na prehratie videa.</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> zvuk, hlas, hudba, prehrávač zvukov, video, prehrávač videa</p> <p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> hlasitosť zvuku</p> <p><i>Procesy:</i> prehrávanie, spustenie a zastavenie zvuku, nastavenie hlasitosti, spustenie prehrávanie a zastavenie videa</p>

### Reprezentácie a nástroje – informácie

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ zakódovať informáciu podľa pokynov do konkrétnej reprezentácie,</li><li>✓ dekodovať informáciu z jednoduchých reprezentácií,</li><li>✓ zvoliť si nástroj z danej skupiny nástrojov pre danú konkrétnu situáciu, problém.</li></ul>	<p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> vzťahy medzi jednotlivými typmi informácie, text a grafika</p>

## Reprezentácie a nástroje – štruktúry

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ orientovať sa v jednoduchej štruktúre – vyhľadávať a získavať informácie z jednoduchej štruktúry podľa zadaných kritérií,</li><li>✓ organizovať informácie do štruktúr – podľa zadania vytvárať jednoduché štruktúry údajov, podľa konkrétnych jednoduchých pravidiel manipulovať so štruktúrami údajov,</li><li>✓ interpretovať údaje zo štruktúr – prerozprávať informácie z jednoduchej štruktúry vlastnými slovami.</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> postupnosť, tabuľka, riadok, stĺpec <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> poradie objektov, pozícia v postupnosti, pozícia objektov v tabuľke, význam postupnosti a tabuľky</p> <p><i>Procesy:</i> zapisovanie, vyhľadávanie v jednoduchej štruktúre</p>

## Komunikácia a spolupráca – práca s webovou stránkou

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ použiť nástroje na prezeranie webových stránok,</li><li>✓ získať informácie z webových stránok.</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> webová stránka, odkaz, prehliadač</p> <p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> adresa stránky identifikuje konkrétnu stránku a súvisí s jej obsahom a zobrazením, odkazy ako prepojenia na webové stránky a súbory, prehliadač ako nástroj na zobrazovanie webových stránok</p> <p><i>Procesy:</i> orientácia na webovej stránke, medzi webovými stránkami, používanie odkazov na iné webové stránky, návrat na predchádzajúcu navštívenú stránku</p>

### Komunikácia a spolupráca – vyhľadávanie na webe

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ vyhľadať a získať informáciu na zadaných stránkach internetu,</li><li>✓ diskutovať o výsledkoch vyhľadávania,</li><li>✓ posúdiť správnosť výsledku.</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> vyhľadávač</p> <p><i>Procesy:</i> vyhľadávanie obrázkov na zadaných stránkach, vyhľadávanie v mapách na internete</p>

### Komunikácia a spolupráca – práca s nástrojmi na komunikáciu

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ zostaviť a poslať správu danému príjemcovi prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja,</li><li>✓ nájsť a zobraziť prijatú správu od konkrétneho odosielateľa prostredníctvom konkrétneho e-mailového nástroja,</li><li>✓ zhodnotiť správnosť e-mailovej adresy.</li></ul>	<p><i>Pojmy:</i> správa, email, e-mailová adresa, kôš</p> <p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> e-mail ako správa pre adresáta, adresát, e-mail a program na prácu s e-mailom</p> <p><i>Procesy:</i> zadanie adresy, predmetu správy, napísanie emailu, odoslanie emailu, prijatie emailu, vymazanie emailu, dodržiavanie netikety</p>

### Algoritmické riešenie problémov – analýza problému

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<p><b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ navrhnúť riešenie, vyjadriť plán riešenia,</li><li>✓ rozhodnúť sa o pravdivosti/neppravdivosti tvrdenia (výroku),</li><li>✓ vybrať prvky alebo možnosti podľa pravdivosti tvrdenia,</li><li>✓ uvažovať o rôznych riešeniach.</li></ul>	<p><i>Vlastnosti a vzťahy:</i> pravda – nepravda, platí – neplatí, áno/alebo/nie (neformálne)</p> <p><i>Procesy:</i> idea sekvencie príkazov, rozhodovanie o pravdivosti tvrdenia</p>

### Algoritmické riešenie problémov – interaktívne zostavovanie riešenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ aplikovať elementárne príkazy daného jazyka (zo slovníka príkazov) na riadenie vykonávateľa.	<i>Vlastnosti a vzťahy:</i> priamy príkaz – akcia vykonávateľa  <i>Procesy:</i> používať jazyk vykonávateľa

### Algoritmické riešenie problémov – pomocou postupnosti príkazov

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ riešiť problém skladaním príkazov do postupnosti, ✓ doplniť, dokončiť, modifikovať rozpracované riešenie, ✓ interpretovať postupnosť príkazov, ✓ vyhľadať chybu v postupnosti príkazov.	<i>Pojmy:</i> príkaz, parameter príkazu, postupnosť príkazov <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> ako súvisí príkaz/poradie príkazov a výsledok  <i>Procesy:</i> zostavenie a upravenie príkazu/príkazov, vyhodnotenie postupnosti príkazov

### Algoritmické riešenie problémov – interpretácia zápisu riešenia

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ realizovať návod, postup, algoritmus riešenia úlohy – interpretovať ho, krokovať riešenie, simulovať činnosť vykonávateľa.	<i>Procesy:</i> krokovanie

### Algoritmické riešenie problémov – hľadanie, opravovanie chýb

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ vyhľadať a opraviť chybu vo výsledku po vykonaní algoritmu, ✓ diskutovať o svojich riešeniach.	<i>Vlastnosti a vzťahy:</i> chyba ako zlý výsledok, chyba v návode  <i>Procesy:</i> rozpoznanie chyby



**Softvér a hardvér – práca so súbormi a priečinkami**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ uložiť produkt do súboru podľa pokynov</li><li>✓ otvoriť rozpracovaný produkt zo súboru podľa pokynov.</li></ul>	<i>Pojmy:</i> súbor, priečinok <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> v súbore je uložený nejaký obsah, rôzne typy súborov pre rôzne typy informácií (súbor s obrázkom, súbor s textom) <i>Procesy:</i> vytvorenie, ukladanie dokumentov

**Softvér a hardvér – práca v operačnom systéme**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ spustiť aplikáciu, ukončiť bežiacu aplikáciu a otvoriť v nej dokument,</li><li>✓ prihlásiť sa a odhlásiť sa z programu/aplikácii.</li></ul>	<i>Pojmy:</i> aplikácia, ikona, okno, pracovná plocha <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> ikona ako reprezentácia programu alebo dokumentu

**Softvér a hardvér – počítač a prídavné zariadenia**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ pracovať so základným hardvérom na používateľskej úrovni: ovládať programy myšou, písať na klávesnici.</li></ul>	<i>Vlastnosti a vzťahy:</i> rôzna funkčnosť klávesov (písmená, čísla, šípky, enter, medzera, shift, delete, diakritika,...) <i>Procesy:</i> pohyb, klikanie a ťahanie myšou, ovládanie kurzora na obrazovke

**Softvér a hardvér – práca v počítačovej sieti a na internete**

<b>Výkonový štandard</b>	<b>Obsahový štandard</b>
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ rozlíšiť e-mailovú a webovú adresu.</li></ul>	<i>Vlastnosti a vzťahy:</i> internet ako celosvetová počítačová sieť

### Informačná spoločnosť – bezpečnosť a riziká

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ diskutovať o rizikách na internete, ✓ aplikovať pravidlá pre zabezpečenie e-mailu proti neoprávnenému použitiu.	<i>Procesy:</i> bezpečné správanie sa na internete

### Informačná spoločnosť – digitálne technológie v spoločnosti

Výkonový štandard	Obsahový štandard
<b>Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:</b> ✓ diskutovať o digitálnych technológiách, o ich kladoch i záporoch ✓ diskutovať o využití konkrétnych nástrojov digitálnych technológií pri učení sa iných predmetov, diskutovať aj o tom, ako pomáhajú učiteľovi – ako pomáhajú žiakovi.	<i>Pojmy:</i> hry, filmy, hudba <i>Vlastnosti a vzťahy:</i> digitálne technológie okolo nás (aj napriek tomu, že na prvý pohľad nevyzerajú ako zariadenia s procesorom), digitálne technológie ako nástroje pre komunikáciu, digitálne technológie doma, v škole <i>Procesy:</i> používanie nástrojov na vlastné učenie sa, zábavu a spoznávanie

## 4. STRATÉGIE VYUČOVANIA

Pri voľbe vyučovacích metód a foriem prihliadame na obsah vyučovania, na individualitu žiakov a klímu triedy tak, aby boli splnené stanovené ciele a rozvíjali sa kľúčové kompetencie žiakov pre daný predmet.

Pri výučbe informatickej výchovy využívame najmä:

- riadený rozhovor (aktivizovanie poznatkov a skúseností žiakov)
- výklad učiteľa
- problémová metóda (upútanie pozornosti prostredníctvom nastoleného problému)

- rozprávanie (vyjadrovanie skúseností a aktívne počúvanie)
- demonštračná metóda (demonštrácia s využitím dataprojektoru)
- prezentačná metóda (prezentácia s využitím dataprojektoru)
- kooperatívne vyučovanie (forma skupinového vyučovania – napr. vo dvojiciach)
- heuristická metóda (učenie sa riešením problémov)
- samostatná práca žiakov (s pracovným listom, s počítačom, s internetom)
- projektové, zážitkové vyučovanie

## **5. KOMPETENCIE – SPÔSOBILOSTI**

### **Kompetencia k celoživotnému učeniu sa**

- uvedomuje si potrebu učenia sa ako prostriedku seberealizácie a osobného rozvoja
- získava a spracováva nové informácie a uplatňuje rôzne stratégie učenia sa
- dokáže kriticky zhodnotiť informácie a ich zdroj, tvorivo ich spracovať a prakticky využívať
- kriticky hodnotí svoj pokrok, prijíma spätnú väzbu a uvedomuje si svoje ďalšie rozvojové možnosti

### **Sociálne komunikačné kompetencie**

- dokáže využívať všetky dostupné formy komunikácie pri spracovávaní a vyjadrovaní informácií rôzneho typu, má adekvátny ústny a písomný prejav situácii a účelu uplatnenia
- efektívne využíva dostupné informačno-komunikačné technológie
- vie prezentovať sám seba a výsledky svojej práce na verejnosti

### **Kompetencie uplatňovať matematické myslenie**

- používa matematické myslenie na riešenie praktických problémov v každodenných situáciách
- používa základy prírodovednej gramotnosti, ktorá mu umožní robiť vedecky podložené úsudky, pričom vie použiť získané operačné vedomosti na úspešné riešenie problémov

### **Kompetencie v oblasti informačných a komunikačných technológií**

- efektívne využíva IKT pri svojom vzdelávaní, tvorivých aktivitách, projektovom vyučovaní a vyjadrovaní svojich myšlienok a postojov
- nadobudol schopnosť prostredníctvom internetu a IKT získavať a spracovávať informácie v textovej aj grafickej podobe
- vie algoritmicky myslieť a využívať tieto schopnosti v reálnom živote
- uvedomuje si rozdiel medzi reálnym a virtuálnym svetom
- rozumie príležitostiam a možným rizikám, ktoré sú spojené s využívaním internetu a IKT

### **Kompetencie riešiť problémy**

- uplatňuje pri riešení problémov vhodné metódy založené na analyticko-kritickom a tvorivom myslení
- je otvorený (pri riešení problémov) získavaniu a využívaniu rôznych, aj inovatívnych postupov, formuluje argumenty a dôkazy na obhájenie svojich výsledkov
- poznáva pri jednotlivých riešeniach ich klady i zápory a uvedomuje si aj potrebu zvažovania úrovne ich rizika
- dokáže konštruktívne a kooperatívne riešiť konflikty

### **Kompetencie sociálne a personálne**

- efektívne spolupracuje v skupine, uvedomuje si svoju zodpovednosť v tíme, kde dokáže tvorivo prispievať pri dosahovaní spoločných cieľov
- dokáže odhadnúť a korigovať dôsledky vlastného správania a konania a uplatňovať sociálne prospešné zmeny v medziosobných vzťahoch

## **6. PRIEREZOVÉ TÉMY**

- Osobnostný a sociálny rozvoj – **OSR**
- Výchova k manželstvu a rodičovstvu – **VMR**
- Environmentálna výchova – **ENV**
- Mediálna výchova – **MDV**
- Multikultúrna výchova – **MUV**
- Regionálna výchova a ľudová kultúra – **RLK**
- Dopravná výchova – výchova k bezpečnosti v cestnej premávke – **DVA**

- Ochrana života a zdravia – **OZO**
- Finančná gramotnosť – národný štandard – **FIG**
- Voda a klíma – projekt EHP - **VaK**

## **7. HODNOTENIE PREDMETU**

Žiak je v predmete slovenský jazyk a literatúra v 3. – 4. ročníku hodnotený a klasifikovaný v súlade s platným Metodickým pokynom č. 22/2011 na hodnotenie žiakov základnej školy vydaným MŠVVaŠ SR a podľa platných vnútorných kritérií hodnotenia v predmete slovenský jazyk a literatúra vydanými Základnou školou s materskou školou, Záriečie 136.

Žiak so zdravotným znevýhodnením je hodnotený a klasifikovaný v súlade so Zásadami hodnotenia žiaka so zdravotným znevýhodnením začleneného v základnej škole – Metodický pokyn č. 22/2011, príloha č. 2 a odporúčaní CPPPaP, ktoré žiak navštevuje.

**Prospech žiaka sa klasifikuje týmito stupňami:**

### **Stupeň 1 (výborný)**

Žiak ovláda poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a vie ich pohotovo využívať pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach. Samostatne a tvorivo uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí. Jeho ústny aj písomný prejav je správny, výstižný. Grafický prejav je estetický. Výsledky jeho činností sú kvalitné až originálne.

### **Stupeň 2 (chválitebný)**

Žiak ovláda poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a vie ich pohotovo využívať. Má osvojené kľúčové kompetencie, ktoré tvorivo aplikuje pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach. Uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí samostatne a kreatívne alebo s menšími podnetmi učiteľa. Jeho ústny aj písomný prejav má občas nedostatky v správnosti, presnosti a výstižnosti. Grafický prejav je prevažne estetický. Výsledky jeho činností sú kvalitné, bez väčších nedostatkov.

### **Stupeň 3 (dobrý)**

Žiak má v celistvosti a úplnosti osvojené poznatky, pojmy a zákonitosti podľa učebných osnov a pri ich využívaní má nepodstatné medzery. Má osvojené kľúčové kompetencie, ktoré využíva pri intelektuálnych, motorických, praktických a iných činnostiach s menšími nedostatkami. Na podnet učiteľa uplatňuje osvojené vedomosti a kľúčové kompetencie pri riešení jednotlivých úloh, hodnotení javov a zákonitostí. Podstatnejšie nepresnosti dokáže s učiteľovou pomocou opraviť. V ústnom a písomnom prejave má častejšie nedostatky v správnosti, presnosti, výstižnosti. Grafický prejav je menej estetický. Výsledky jeho činností sú menej kvalitné.

### **Stupeň 4 (dostatočný)**

Žiak má závažné medzery v celistvosti a úplnosti osvojenia poznatkov a zákonitostí podľa učebných osnov ako aj v ich využívaní. Pri riešení teoretických a praktických úloh s uplatňovaním kľúčových kompetencií sa vyskytujú podstatné chyby. Je nesamostatný pri využívaní poznatkov a hodnotení javov. Jeho ústny aj písomný prejav má často v správnosti, presnosti a výstižnosti vážne nedostatky. V kvalite výsledkov jeho činností sa prejavujú omyly, grafický prejav je málo estetický. Vážne nedostatky dokáže žiak s pomocou učiteľa opraviť.

### **Stupeň 5 (nedostatočný)**

Žiak si neosvojil vedomosti a zákonitosti požadované učebnými osnovami, má v nich závažné medzery, preto ich nedokáže využívať. Pri riešení teoretických a praktických úloh s uplatňovaním kľúčových kompetencií sa vyskytujú značné chyby. Je nesamostatný pri využívaní poznatkov, hodnotení javov, nevie svoje vedomosti uplatniť ani na podnet učiteľa. Jeho ústny a písomný prejav je nesprávny, nepresný. Kvalita výsledkov jeho činností a grafický prejav sú na nízkej úrovni. Vážne nedostatky nedokáže opraviť ani s pomocou učiteľa.

Od 17.02.2021 školského roka 2020/2021 je žiak v predmete informatika hodnotený a klasifikovaný podľa Kritérií percentuálneho hodnotenia žiaka vydanými Základnou školou s materskou školou, Záriečie 136.