

Základní škola a mateřská škola Ostrava, Ostrčilova 10, příspěvková organizace

Ostrčilova 10/2557, Ostrava 702 00
Tel: 596 113 411, tel./fax 596 116 934
IČ: 61989037 DIČ: CZ61989037

Email: skola@zs-ostrcil.cz
www. zsostrcilova.cz

DODATEK Č. 12 KE ŠKOLNÍMU VZDĚLÁVACÍMU PROGRAMU PRO ZÁKLADNÍ VZDĚLÁVÁNÍ *„...více než jen škola“*

1. Učební osnovy volitelného předmětu Počítačová grafika 2. stupeň

Dodatek č.12 uvádí učební osnovy volitelného předmětu Počítačová grafika na 2. stupni ZŠ (7. ročník) ve školním roce 2023/2024

Jméno ředitele školy: Mgr. Lenka Lednická

Účinnost dokumentu: 1. 9. 2023

Projednáno školskou radou: _____

V Ostravě dne 1. 9. 2023

Mgr Lenka Lednická
ředitelka školy

Počítačová grafika

Počet vyučovacích hodin za týden									Celkem
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	6. ročník	7. ročník	8. ročník	9. ročník	
0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
						Volitelný			

Do vzdělávacího obsahu *Počítačová grafika* jsou začleněna tato průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova (OSV) – Rozvoj schopností poznávání, Komunikace, Kreativita

Mediální výchova (MED) - Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení, Tvorba mediálního sdělení, stavba mediálního sdělení, Řešení problémů a rozhodovací dovednosti

Přesahy a vazby:

7. roč. – I, ČJ, VV

Název předmětu	Počítačová grafika
Oblast	Informatika
Charakteristika předmětu	Volitelný předmět <i>Počítačová grafika</i> pro 7. ročník navazuje na obsah vzdělávacích oblastí Informační a komunikační technologie a Umění a kultura. Praktická povaha předmětu je založena na využívání grafických programů, experimentování s nimi a tvorbu vizuálně obrazných vyjádření pomocí moderních technologií.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	Cílem předmětu je seznámit studenty s principy a technikami počítačové grafiky, včetně rastrové a vektorové grafiky, barevných modelů, tvorby log, plakátů, pozvánek, grafického designu a tvorby obsahu na sociální síť. V rámci výuky jsou využívány programy jako: Canva, CorelDRAW, Inkscape, GIMP, Photopea apod. Výuka probíhá v počítačové učebně ve dvou spojených 45minutových vyučovacích jednotkách, a to v intervalu 14 dní. Pokud je to možné, žák využívá vlastní počítačovou stanici. Některá témata jsou realizována formou krátkodobých projektů. Dalším způsobem naplňování cílů předmětu je práce s internetem, zpracovávání referátů na téma z oblasti informačních a komunikačních technologií s využitím různých zdrojů včetně správné citace a probrání vlastních zkušeností s moderními technologiemi.
Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků	<p>Kompetence k učení:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spolu se žáky vyvozuje a formuluje výukové cíle • umožňuje žákům realizovat vlastní nápady a náměty, porovnávat výsledky a vyvozovat závěry • využívá sebehodnocení žáků <p>Kompetence k řešení problémů:</p>

Základní škola a mateřská škola Ostrava, Ostrčilova 10, příspěvková organizace

Název předmětu	Počítačová grafika
	<ul style="list-style-type: none"> nabízí žákům k řešení úkoly, které umožňují více přístupů k řešení
	Kompetence komunikativní: <ul style="list-style-type: none"> umožňuje žákům prezentovat vlastní názory a vytváří prostor pro vyjadřování žáků využívá metody obsahující prvky prezentace výsledků
	Kompetence sociální a personální: <ul style="list-style-type: none"> umožňuje vzájemnou pomoc při učení a řešení úloh vytváří podmínky pro vzájemnou podporu žáků v komunikaci
	Kompetence občanské: <ul style="list-style-type: none"> zadáva žákům témata, zachycující běžný život školy a jejího okolí
	Kompetence pracovní: <ul style="list-style-type: none"> zapojuje žáky do přípravy školních projektů vyžaduje od žáků zhodnocení práce i návrhy na zlepšení
	Kompetence digitální: <ul style="list-style-type: none"> vede žáky k užívání vhodných a dostupných digitálních technologií, vhodných aplikací a služeb; učí žáky efektivně vyhledávat, zpracovávat informace, ověřovat, bezpečně sdílet data a informace; učí žáka rozhodovat se o vlastní tvorbě své digitální stopy.

Počítačová grafika	7. ročník		
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence sociální a personální Kompetence občanské Kompetence pracovní Kompetence digitální 		
ŠVP výstupy	Učivo	Tematické okruhy průřezového tématu, přesahy, vazby, rozšiřující učivo, poznámky	
používá ovládací prvky vybraného grafického programu;	Úvod - historie a základní pojmy počítačové grafiky		
objasní stručně historii počítačové grafiky	Úvod - historie a základní pojmy počítačové grafiky		
popíše oblasti pro použití počítačové grafiky	Úvod - historie a základní pojmy počítačové grafiky		
vysvětlí základní pojmy	Přehled oblastí použití počítačové grafiky		I - práce s internetem
rozdělí programy pro tvorbu grafiky	Přehled oblastí použití počítačové grafiky		
objasní pojmy rastrová a vektorová grafika	Rastrová grafika vs. vektorová grafika - základní principy a rozdíly		

Základní škola a mateřská škola Ostrava, Ostrčilova 10, příspěvková organizace

Počítačová grafika	7. ročník		
ovládá základní funkce grafických programů a tvořivě je používá pro konstrukci vizuálně obrazných vyjádření	Rastrová grafika vs. vektorová grafika - základní principy a rozdíly		
rozdělí vhodné aplikace pro použití rastrové a vektorové grafiky"	Příklady použití a vhodné aplikace pro každý typ		
shrne podstatu barevné teorie - primární, sekundární a terciální barvy	Barevné modely - základy barevné teorie	VV - barvy	
popíše základní podstatu teorie kontrastů	Barevné modely - základy barevné teorie		
objasní využití barevných modelů jako je RGB a CMYK v designu a umění	RGB a CMYK barevné modely, jejich využití a konverze mezi nimi		
používá efektivně principů barev v různých kontextech"	RGB a CMYK barevné modely, jejich využití a konverze mezi nimi		
využívá grafický software a hardware	Principy designu loga	ČJ - logo - krátký slohový útvar	
používá základní principy designu loga	Principy designu loga		
vytvoří vlastní návrh loga dle zadání a pravidel	Principy designu loga		
dokáže vysvětlit, jak logo zapadá do celkové identity značky a jaký má vliv na vnímání veřejností	Praktické cvičení na vytvoření vlastního loga		
porozumí účelu plakátu nebo pozvánky - komunikuje hlavní myšlenku či zprávu jejich prostřednictvím	Tvorba plakátů a pozvánek	ČJ - pozvánka, plakát - krátký slohový útvar OSV - kreativita	
využívá základy grafické kompozice, včetně rozmístění prvků, hierarchie informací, použití prostoru a typografie	Základy kompozice a layoutu		
porozumí použití barev pro dosažení určitého efektu nebo naladění plakátu či pozvánky	Výběr typografie a barevných schémat		
vytvoří vlastní návrh plakátu a pozvánky dle zadaných pravidel"	Výběr typografie a barevných schémat		
shrne základní principy designu, jako jsou rovnováha, proporce, kontrast, jednoduchost apod.	Grafický design Trendy a inspirace	VV - grafický design	
vytvoří vlastní reálný projekt	Práce na reálných projektech		
shrne základní pravidla tvorby obsahu na sociálních sítích	Tvorba obsahu na sociální síti	OSV - Rozvoj schopností poznávání OSV - Komunikace	
využívá různé formáty obsahu vhodné pro různé sociální sítě (obrázky, videa, infografiky, živé přenosy apod.)	Specifika různých platform (Instagram, Facebook, Twitter, atd.) Praktické tipy a triky	MV - Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení	
využívá kreativní prvky psaní vhodné pro sociální sítě	Tvorba vizuálního obsahu pro sociální média	MV - Tvorba mediálního sdělení, stavba mediálního sdělení	

Základní škola a mateřská škola Ostrava, Ostrčilova 10, příspěvková organizace

Počítačová grafika	7. ročník		
porozumí základním principům správy komunity na sociálních sítích (komentáře, zpětná vazba)		Tvorba vizuálního obsahu pro sociální média	
dodržuje etické principy a bezpečnostní aspekty spojené s publikováním obsahu na sociální síť		Tvorba contentu na sociální síť	OSV - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti

I: V rámci výuky žáci aktivně využívají platformu Google Učebna, kde probíhá zadávání a odevzdávání prací.