

Doctrina - Podještědské gymnázium, s.r.o.

Oddíl E – učební osnovy
XIII.2.A



DIGITÁLNÍ TECHNIKA

XIII.2.A – Digitální technika

Charakteristika předmětu: DIGITÁLNÍ TECHNIKA v nižším stupni osmiletého studia

Obsah předmětu

Obsah předmětu digitální technika vychází ze vzdělávací oblasti Člověk a svět práce. Studenti jsou seznamováni na teoretickém a praktickém základě s nejrozšířenějšími a nejpoužívanějšími prostředky digitální techniky. Pracují na konkrétních zadáních, poznávají a užívají výrazové prostředky, možnosti a postupy a uplatňují při nich estetické zákonitosti.

Časové vymezení předmětu

| | vyučovací hodina | cvičení |
|---------|------------------|---------|
| prima | 1 | X |
| sekunda | X | X |
| tercie | X | X |
| kvarta | X | X |

Organizace výuky

Výuka probíhá v počítačové učebně. Třída je rozdělena na dvě poloviny. Výuka sestává z několika tematických bloků. Je realizováno průřezové téma Mediální výchova – konkrétně tvorba mediálních sdělení.

Výchovné a vzdělávací strategie

Studenti jsou seznamováni se základními možnostmi využití počítače, digitálního fotoaparátu, zvukových nosičů, případně kamery a zpracovávají tvůrčím způsobem konkrétní zadání z oblasti tvorby, prezentace, archivace apod.

Kompetence k učení

- umožňujeme studentům realizovat vlastní nápady
- kultivujeme estetické vnímání studentů
- dbáme na to, aby si studenti osvojili odbornou terminologii a správně ji používali
- vedeme studenty k využívání různých zdrojů informací

Kompetence k řešení problémů

- zadáváme úkoly tak, aby rozvíjely kreativitu, fantazii a originalitu, aby podněcovaly studenty k přemýšlení a k řešení ve variantách
- vedeme studenty k zodpovědnosti za vlastní i kolektivní práci
- nabízíme studentům prostor pro vyjádření vlastních názorů a estetických soudů, prezentaci a hodnocení

XIII.2.A – Digitální technika

- zadáváme individuální úkoly, prezentace a soutěže

Kompetence komunikativní

- rozvíjíme komunikaci s využitím odborné terminologie
- učíme studenty pravidlům živé i digitální komunikace se spolužáky, s dospělými a ve skupině

Kompetence sociální a personální

- rozvíjíme u studentů schopnost sebehodnocení i hodnocení práce jiných
- klademe důraz na respektování odlišného názoru
- vedeme studenty k vytváření dobrých mezilidských vztahů

Kompetence občanské

- zasazujeme aktuální události a trendy do konkrétních zadání
- vedeme studenty k umění veřejně prezentovat svou práci
- rozšiřujeme úhel pohledu na související obory a témata

Kompetence pracovní

- vedeme studenty k samostatné i kolektivní práci i k zodpovědnosti za ni
- vedeme studenty k patřičnému a šetrnému zacházení s technikou, ať už vlastní, školní či jinou
- střídáme činnosti (např. vyhledávání, učení, kreativní tvorba, mechanické činnosti)
- nabízíme studentům alespoň částečnou možnost samostatné organizace práce, volby postupů nebo výběru variant

Rozpracování vzdělávacího obsahu vyučovacího předmětu

| P R I M A | | |
|--|--|---|
| Učivo | Očekávané výstupy | Poznámky |
| Základní úkony, práce se soubory a složkami <ul style="list-style-type: none">• Písmo, grafické úpravy, kompozice, typografie• Kreslení, malování• Návrh loga | <ul style="list-style-type: none">○ <i>student ovládá základní úkony na počítači</i>○ <i>umí vytvořit jednoduchou tiskovinu</i>○ <i>vytvoří vlastní vektorový obrázek</i> | Studenti si přinesou vlastní přenosné paměťové médium |
| Práce s obrázky <ul style="list-style-type: none">• Digitální fotografie, úpravy, alba• Stahování obrázků a jejich úpravy; skenování• Vytvoření animace | <ul style="list-style-type: none">○ <i>student umí upravit digitální fotografii</i>○ <i>dovede využít digitální techniku pro potřeby běžného uživatele</i>○ <i>Pracuje s programem Gífanimator</i> | |
| Pokročilé digitální techniky <ul style="list-style-type: none">• Práce s videi• Práce s programem Moviemaker• Modelování 3D počítačové grafiky | <ul style="list-style-type: none">○ <i>student nafotí a sestříhá video na základě vlastního návrhu</i>○ <i>student vytvoří 3D grafiku v programu Blender</i> | |