

Vzdělávací oblast - INFORMATIKA	Vypracoval: Bc. Michal Klimeš	Ročník: 5.
Vzdělávací obor - INFORMATIKA	Zodpovídá: Mgr. Miroslav Žalud, ředitel školy	2022-2023
Předmět - INFORMATIKA		

Očekávané výstupy Žák podle svých možností a schopností ...	Učivo a obsah	Mezipředmětové souvislosti	Tématické okruhy průřezových témat	Poznámka
<p>Uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat.</p> <p>Pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data.</p>	<p>Úvod do práce s daty</p> <ul style="list-style-type: none"> - pracuje s texty, obrázky a tabulkami i v učebnicích - doplní posloupnost prvků - umístí data správně do tabulky - doplní prvky v tabulce - v posloupnosti se opakujících se prvků nahradí chybný za správný 			
<p>Sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.</p> <p>Popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení.</p> <p>V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy.</p> <p>Ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu.</p>	<p>Základy programování – příkazy, opakující se vzory</p> <ul style="list-style-type: none"> - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy - v programu najde a opraví chyby - rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát - vytvoří a použije nový blok - upraví program pro obdobný problém 			
<p>V systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi.</p>	<p>Úvod do informačních systémů</p> <ul style="list-style-type: none"> - nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky - určí, jak spolu prvky souvisí 			
<p>Sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.</p> <p>Popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení.</p>	<p>Základy programování – vlastní bloky, náhoda</p> <ul style="list-style-type: none"> - v blocích orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídicí postavy - v programu najde a opraví chyby - rozpozná opakující se vzory, používá opakování, 			

<p>V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy.</p> <p>Ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu.</p>	<p>stanoví, co se bude opakovat a kolikrát</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpozná, jestli se příkaz umístí dovnitř opakování, před nebo za něj - vytváří, používá a kombinuje vlastní bloky - přečte si zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky - rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit - cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů 			
<p>Popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní jí.</p> <p>Vyčte informace z daného modelu.</p>	<p>Úvod do modelování pomocí grafů a schémat</p> <ul style="list-style-type: none"> - pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty - pomocí obrázku znázorní jev - pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy 			
<p>Sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.</p> <p>Popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení.</p> <p>V blokově orientovaném jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy.</p> <p>Ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu.</p>	<p>Základy programování – postavy a události</p> <ul style="list-style-type: none"> - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro řízení pohybu a reakcí postav - v programu najde a opraví chyby - používá události je spuštění činnosti postav - přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky - upraví program pro obdobný problém - ovládá více postav pomocí zpráv 			

<p>Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření: žák</p> <p>ICT-5-1-01p ovládá základní obsluhu počítače</p> <p>ICT-5-1-02p dodržuje pravidla bezpečné a zdravotně nezávadné práce s výpočetní technikou</p> <p>ICT-5-2-03 komunikuje pomocí internetu či jiných běžných komunikačních zařízení</p> <p>ICT-5-3-01p pracuje s výukovými a zábavními programy podle pokynu</p>					
---	--	--	--	--	--