

Vzdělávací oblast:	Informatika
Vyučovací předmět:	Informatika
Období – ročník:	2. období – 4. ročník
Počet hodin:	1 hod. / týden

RVP výstupy	Očekávané výstupy	Učivo	
Digitální technologie			
<p>I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</p> <p>I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí</p> <p>I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi</p>	<p>najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci</p> <p>rozlíší základní pojmy hardwaru</p> <p>rozlíší základní pojmy softwaru</p> <p>pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje</p> <p>přehraje zvuk či video</p> <p>ovládá myš</p> <p>ovládá klávesnici</p> <p>pamatuje si a chrání své heslo</p> <p>přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj</p> <p>rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého</p>	<p>hardware a software: digitální zařízení a jejich účel; prvky v uživatelském rozhraní; spouštění, přepínání a ovládání aplikací; uložení dat, otevírání souborů</p> <p>bezpečnost: pravidla bezpečné práce s digitálním zařízením; uživatelské účty, hesla</p>	
Algoritmizace a programování			
<p>I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</p> <p>I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</p> <p>I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</p>	<p>rozezná jednotlivé znaky a symboly na počítači</p> <p>sestaví robota podle návodu</p> <p>oživí robota, otestuje jeho chování</p> <p>ovládá pomocí programu senzor</p>	<p>řešení problému krokováním: postup, jeho jednotlivé kroky, vstupy, výstupy a různé formy zápisu pomocí obrázků, značek, symbolů či textu; příklady situací využívajících opakovaně použitelné postupy; přečtení, porozumění a úprava kroků v postupu, algoritmu; sestavení funkčního postupu řešícího konkrétní jednoduchou situaci</p>	

	<p>v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování postavy stanoví, co se bude opakovat a kolikrát</p> <p>používá opakování, události ke spouštění programu rozpozná opakující se vzory, používá opakování</p> <p>řeší logické úlohy, rozumí krokům v postupu řešícím jednoduchou situaci</p> <p>upraví program pro příbuznou úlohu</p> <p>objevuje nové postupy a experimentuje v blokově orientovaném programovacím prostředí</p>	<p>programování: experimentování a objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí; události, sekvence, opakování, podprogramy; sestavení programu</p>	
--	--	---	--