PŘEDMĚT: INFORMATIKA		7. ročník		
Konkretizovaný výstup	**Konkretizované učivo**	**Evaluace a její nástroje**	**Vazby, přesahy (mezipř. vztahy)**	**Průřezová témata**
Žák: - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému - po přečtení programu vysvětlí, co vykoná - ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby - používá podmínky pro ukončení opakování, rozezná, kdy je podmínka splněna - spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav - vytváří vlastní bloky a používá je v dalších programech - diskutuje různé programy pro řešení problému - vybere z více možností vhodný program pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní - hotový program upraví pro řešení příbuzného problému	**<u>Programování – podmínky, postavy a události</u>** - Opakování s podmínkou - Události, vstupy - Objekty a komunikace mezi nimi	**Např. SP, PS, PÚ, PP**	**OVO: 6.1, 6.3, 6.5, 6.6** **Podpůrná op.:** **6-1p, 6-3p**	
- vysvětlí známé modely jevů, situací, činností - v mapě a dalších schématech najde odpověď na otázku - pomocí ohodnocených grafů řeší problémy - pomocí orientovaných grafů řeší problémy - vytvoří model, ve kterém znázorní více souběžných činností	**<u>Modelování pomocí grafů a schémat</u>** - Standardizovaná schémata a modely - Ohodnocené grafy, minimální cesta grafu, kostra grafu - Orientované grafy, automaty - Modely, paralelní činnost	**Např. PS, SP, BÚ, PÚ**	**OVO: 5.3, 5.4** **Podpůrná op.:** **5-3p, 5-4p**	

PŘEDMĚT: INFORMATIKA		7. ročník		
Konkretizovaný výstup	**Konkretizované učivo**	**Evaluace a její nástroje**	**Vazby, přesahy (mezipř. vztahy)**	**Průřezová témata**
Žák: - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému - po přečtení programu vysvětlí, co vykoná - ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby - používá podmínky pro větvení programu, rozezná, kdy je podmínka splněna - spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav - používá souřadnice pro programování postav - používá parametry v blocích, ve vlastních blocích - vytvoří proměnnou, změní její hodnotu, přečte a použije její hodnotu - diskutuje různé programy pro řešení problému - hotový program upraví pro řešení příbuzného problému	**<u>Programování – větvení, parametry a proměnné</u>** - Větvení programu, rozhodování - Grafický výstup, souřadnice - Podprogramy s parametry - Proměnné	**Např. PS, SP, PP**	**OVO: 6.1, 6.3, 6.5, 6.6** **Podpůrná op.:** **6-1p, 6-3p**	
- nainstaluje a odinstaluje aplikaci - uloží textové, grafické, zvukové a multimediální soubory - vybere vhodný formát pro uložení dat - vytvoří jednoduchý model domácí sítě; popíše, která zařízení jsou připojena do školní sítě - porovná různé metody zabezpečení účtů - spravuje sdílení souborů - pomocí modelu znázorní cestu e-mailové zprávy - kontroluje, zda jsou části počítače správně propojeny, nastavení systému či aplikace, ukončí program bez odezvy	**<u>Počítače</u>** - Datové a programové soubory a jejich asociace v operačním systému - Správa souborů, struktura složek - Instalace aplikací - Domácí a školní počítačová síť - Fungování a služby internetu - Princip e-mailu - Metody zabezpečení přístupu k datům - Role a jejich přístupová práva (vidět obsah, číst obsah, měnit obsah, měnit práva) - Postup při řešení problému s digitálním zařízením (např. nepropojení, program bez odezvy, špatné nastavení, hlášení / dialogová okna)	**Např. PP, D**	**OVO: 8.2, 8.3, 8.4, 8.5** **Podpůrná op.:** **8-2p, 8-3p, 8-4p, 8-5p**	