

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 - 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>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	
	<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	

