

PŘEDMĚT: INFORMATIKA		7. ročník		
Konkretizovaný výstup	Konkretizované učivo	Evaluace a její nástroje	Vazby, přesahy (mezipř. vztahy)	Průrezová témata
<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, rozumná, 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 	<p><u>Programování – podmínky, postavy a události</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Opakování s podmínkou - Události, vstupy - Objekty a komunikace mezi nimi <p><u>Modelování pomocí grafů a schémat</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Standardizovaná schémata a modely - Ohodnocené grafy, minimální cesta grafu, kostra grafu - Orientované grafy, automaty - Modely, paralelní činnost 	<p>Např. SP, PS, PÚ, PP</p> <p>Např. PS, SP, BÚ, PÚ</p>	<p>OVO: 6.1, 6.3, 6.5, 6.6</p> <p>Podpůrná op.: 6-1p, 6-3p</p> <p>OVO: 5.3, 5.4</p> <p>Podpůrná op.: 5-3p, 5-4p</p>	

PŘEDMĚT: INFORMATIKA		7. ročník		
Konkretizovaný výstup	Konkretizované učivo	Evaluace a její nástroje	Vazby, přesahy (mezipř. vztahy)	Průřezová témata
<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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 znázomí cestu e-mailové zprávy - kontroluje, zda jsou části počítače správně propojeny, nastavení systému či aplikace, ukončí program bez odezvy 	<p>Programování – větvení, parametry a proměnné</p> <ul style="list-style-type: none"> - Větvení programu, rozhodování - Grafický výstup, souřadnice - Podprogramy s parametry - Proměnné <p>Počítače</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) 	<p>Např. PS, SP, PP</p> <p>Např. PP, D</p>	<p>OVO: 6.1, 6.3, 6.5, 6.6</p> <p>Podpůrná op.: 6-1p, 6-3p</p> <p>OVO: 8.2, 8.3, 8.4, 8.5</p> <p>Podpůrná op.: 8-2p, 8-3p, 8-4p, 8-5p</p>	

