

<b>Vyučovací předmět: Informatika</b>		<b>Ročník 7.</b>
<b>Tematický celek RVP: Algoritmizace a programování - Programování – opakování a vlastní bloky</b>		
<b>Očekávané výstupy</b>	<b>Učivo</b>	<b>Průřezová témata Mezipředmětové vztahy, poznámky Poznámky</b>
<p><b>Žákyně/žák:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program, dbá na jeho čitelnost a přehlednost</li> <li><input type="checkbox"/> po přečtení programu vysvětlí, co vykoná</li> <li><input type="checkbox"/> ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li> <li><input type="checkbox"/> používá cyklus s pevným počtem opakování, rozezná, zda má být příkaz uvnitř nebo vně opakování</li> <li><input type="checkbox"/> vytváří vlastní bloky a používá je v dalších programech</li> <li><input type="checkbox"/> diskutuje různé programy pro řešení problému</li> <li><input type="checkbox"/> vybere z více možností vhodný program pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Vytvoření programu</li> <li><input type="checkbox"/> Opakování</li> <li><input type="checkbox"/> Podprogramy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OSV: Hodnoty, postoje, praktická etika</li> <li>• český jazyk (komunikační a slohová výchova) rozvíjí dovednost rozhodování v eticky problematických situacích všedního dne</li> <li>• člověk a svět práce –jednoduché pracovní postupy</li> </ul>

<b>Vyučovací předmět: Informatika</b>		<b>Ročník 7.</b>
<b>Tematický celek RVP: Data, informace a modelování - Modelování pomocí grafů a schémat</b>		
<b>Očekávané výstupy</b>	<b>Učivo</b>	<b>Průřezová témata Mezipředmětové vztahy, poznámky Poznámky</b>
<p><b>Žákyně/žák:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> vysvětlí známé modely jevů, situací, činností</li> <li><input type="checkbox"/> v mapě a dalších schématech najde odpověď na otázku</li> <li><input type="checkbox"/> pomocí ohodnocených grafů řeší problémy</li> <li><input type="checkbox"/> pomocí orientovaných grafů řeší problémy</li> <li><input type="checkbox"/> vytvoří model, ve kterém znázorní více souběžných činností</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Standardizovaná schémata a modely</li> <li><input type="checkbox"/> Ohodnocené grafy, minimální cesta grafu, kostra grafu</li> <li><input type="checkbox"/> Orientované grafy, automaty</li> <li><input type="checkbox"/> Modely, paralelní činnost</li> </ul>	

<b>Vyučovací předmět: Informatika</b>		<b>Ročník 7.</b>
<b>Tematický celek RVP: Algoritmizace a programování - Programování – podmínky, postavy a události</b>		
<b>Očekávané výstupy</b>	<b>Učivo</b>	<b>Průřezová témata Mezipředmětové vztahy, poznámky Poznámky</b>
<p><b>Žákyně/žák:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému</li> <li><input type="checkbox"/> po přečtení programu vysvětlí, co vykoná</li> <li><input type="checkbox"/> ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li> <li><input type="checkbox"/> používá podmínky pro ukončení opakování, rozezná, kdy je podmínka splněna</li> <li><input type="checkbox"/> spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav</li> <li><input type="checkbox"/> vytváří vlastní bloky a používá je v dalších programech</li> <li><input type="checkbox"/> diskutuje různé programy pro řešení problému</li> <li><input type="checkbox"/> vybere z více možností vhodný program pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní</li> <li><input type="checkbox"/> hotový program upraví pro řešení příbuzného problému</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Opakování s podmínkou</li> <li><input type="checkbox"/> Události, vstupy</li> <li><input type="checkbox"/> Objekty a komunikace mezi nimi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OSV: Řešení problémů a rozhodovací dovednosti (problémy v seberegulaci)</li> <li>• OSV: Kooperace a kompetice</li> </ul>