

Informatika 7

Informatika	7. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	- Kompetence k učení - Kompetence k řešení problémů - Kompetence komunikativní - Kompetence sociální a personální - Kompetence občanské - Kompetence pracovní	
Učivo		ŠVP výstupy
Aplikace Malování – práce s kliparty	Září	Najde kliparty na disku PC, ve Wordu, na Netu
Textové editory – příklady různých editorů (WordPad, MS Word), otevření a uložení souboru, označení části textu do bloku, psaní a oprava textu, základní typografická pravidla, editace textu, vložení obrázku	Říjen	Umí pracovat s programem pro psaní textů, kopíruje bloky textu, formátuje text, vytvoří textový dokument s obrázkem a uloží jej
MS Word: iniciály, poznámky pod čarou, hypertextový odkaz, vložení tabulky		Umí pracovat s programem pro psaní textů, kopíruje bloky textu, formátuje text, vytvoří textový dokument s obrázkem a uloží jej
Internet – webové stránky, vyhledávání informací na internetu	Listopad	Vyhledává na internetu informace k danému tématu, využívá funkci webových vyhledávačů, přesouvá se mezi www stránkami, uloží si záložku do Oblíbených stránek, dodržuje internetovou Netiketu (pravidla komunikace)
Úvod do práce s daty:	Prosinec	
Data, druhy dat		Pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech
Doplňování tabulky a datových řad		Doplní posloupnost prvků, umístí data správně do tabulky
Řazení dat v tabulce	Leden	Doplní prvky v tabulce
Vizualizace dat v grafu		V posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný
Základy programování – příkazy, opakující se vzory:	Únor	
Příkazy a jejich spojování		V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy
Opakování příkazů		Rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát
Pohyb a razítkování		V programu najde a opraví chyby

Informatika	7. ročník	
Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy	Březen	Upraví program pro obdobný problém
Vlastní bloky a jejich vytváření		Vytvoří a použije nový blok
Úvod do informačních systémů:		
Systém, struktura, prvky, vztahy		Nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky; určí, jak spolu prvky souvisí
Základy programování – vlastní bloky, náhoda:	Duben	
Kreslení čar		V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování postavy
Pevný počet opakování		Používá opakování; stanoví, co se bude opakovat a kolikrát
Ladění, hledání chyb		V programu najde a opraví chyby
Vlastní bloky a jejich vytváření	Květen	Vytváří, používá a kombinuje vlastní bloky
Změna vlastností postavy pomocí příkazu		Rozpozná opakující se vzory; rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit
Náhodné hodnoty		Cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů
Čtení programů	Červen	Přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky
Průřezová témata, přesahy, souvislosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace		
Pravidla komunikace.		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita		
Kreativita při práci s grafickým editorem.		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Hodnoty, postoje, praktická etika		
Softwarové pirátství jako trestný čin.		
VÝCHOVA K MYŠLENÍ V EVROPSKÝCH A GLOBÁLNÍCH SOUVISLOSTECH - Evropa a svět nás zajímá		
Evropské společnosti a firmy produkující výpočetní techniku.		
Vyhledávání informací o světě, Evropě, ČR a regionu.		
MULTIKULTURNÍ VÝCHOVA - Multikulturalita		
Komunikace s lidmi různých kultur.		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Vztah člověka k prostředí		
Výpočetní technika a životní prostředí, likvidace zastaralého a nepotřebného hardwaru.		