

Informatika

Informatika	5. ročník	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	<ul style="list-style-type: none"> pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech 	Data, druhy dat
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	<ul style="list-style-type: none"> doplní posloupnost prvků 	Data, druhy dat
I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data	<ul style="list-style-type: none"> umístí data správně do tabulky 	Data, druhy dat Doplňování tabulky a datových řad
I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data	<ul style="list-style-type: none"> doplní prvky v tabulce 	Kritéria kontroly dat Řazení dat v tabulce
I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data	<ul style="list-style-type: none"> v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný 	Vizualizace dat v grafu
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	<ul style="list-style-type: none"> v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy 	Změna vlastností postavy pomocí příkazu Ovládání pohybu postav
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> v programu najde a opraví chyby 	Pohyb a razítkování Ladění, hledání chyb Modifikace programu
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	<ul style="list-style-type: none"> rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát 	Příkazy a jejich spojování Opakování příkazů Vlastní bloky a jejich vytváření Kombinace procedur Pevný počet opakování
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> vytvoří a použije nový blok 	Vlastní bloky a jejich vytváření
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení	<ul style="list-style-type: none"> upraví program pro obdobný problém 	Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu		Čtení programů
I-5-3-01 v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi	<ul style="list-style-type: none"> nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky 	Systém, struktura, prvky, vztahy Kreslení čar

Informatika	5. ročník	
	<ul style="list-style-type: none"> určí, jak spolu prvky souvisí 	System, struktura, prvky, vztahy Kreslení čar
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování postavy 	Vlastní bloky a jejich vytváření
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> rozpozná, jestli se příkaz umístí dovnitř opakování, před nebo za něj 	Pevný počet opakování
	<ul style="list-style-type: none"> vytváří, používá a kombinuje vlastní bloky 	Ladění, hledání chyb
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	<ul style="list-style-type: none"> přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky 	Čtení programů
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení		Animace střídáním obrázků
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy		Spouštění pomocí událostí
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	<ul style="list-style-type: none"> rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit 	Ladění, hledání chyb
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	<ul style="list-style-type: none"> cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů 	Náhodné hodnoty
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu	<ul style="list-style-type: none"> pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty 	Graf, hledání cesty
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji	<ul style="list-style-type: none"> pomocí obrázku znázorní jev 	Graf, hledání cesty
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu		Schémata, obrázkové modely
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji		Graf, hledání cesty
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu		Model
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro řízení pohybu a reakcí postav 	Vlastní bloky a jejich vytváření
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> používá události ke spuštění činnosti postav 	Vysílání zpráv mezi postavami
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> ovládá více postav pomocí zpráv 	Programovací projekt
		Násobné postavy a souběžné reakce
		Vysílání zpráv mezi postavami