

Vzdělávací oblast:	INFORMATIKA			ZŠ Příbyslav
--------------------	-------------	--	--	--------------

Předmět:	Informatika	podoblast: Data, informace a modelování	4. - 5. ročník
----------	-------------	---	----------------

kód výstupu:	I-5-1-01	výstup RVP:	Žák uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák pracuje s texty, obrázky, tabulkami.		data, druhy dat	MV1	D	3
	Žák vyslovuje odpovědi na základě dat.				D	2
	Žák zaznamená do tabulky číselná i nečíselná data.				D	2
	Žák třídí a řadí objekty podle různých kritérií.				D	2
	Žák identifikuje chybu v datech a opraví ji.				D	2
	Žák uvede příklady dat, která ho obklopují.				D	2
5.	Žák vyslovuje odpovědi na základě dat.		data, druhy dat		D	3
	Žák zaznamená do tabulky číselná i nečíselná data.				D	3
	Žák třídí a řadí objekty podle různých kritérií.				D	3
	Žák identifikuje chybu v datech a opraví ji.				D	3
	Žák rozlišuje význam pojmů data a informace.				D	3

kód výstupu:	I-5-1-02	výstup RVP:	Žák popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák sdělí informaci obrázkem.		piktogramy, emoji		D	3
	Žák pomocí obrázku znázorní jev.				D	3
	Žák předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel.		kód	MN6	D	3
	Žák rozpozná zakódované informace kolem sebe.				D	3
	Žák zakóduje obrázek pomocí základních geometrických tvarů.				D	3
	Žák zakóduje v obrázku barvy více způsoby.				D	3
5.	Žák pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty.		graf, hledání cesty		D	3
	Žák předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel.		kód		D	4
	Žák zakóduje (zašifruje) a dekoduje (dešifruje) text.				D	3
	Žák zakóduje a dekoduje obrázek pomocí mřížky.		rastrová grafika		D	3
	Žák složí obrázek z daných geometrických tvarů či navazujících úseček.		vektorová grafika		D	3

kód výstupu:	I-5-1-03	výstup RVP:	Žák vyčte informace z daného modelu.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák rozpozná různé modely, které reprezentují tutéž skutečnost.		modely		D	3
5.	Žák pomocí obrázkových modelů řeší zadaný problém.		modely		D	4

Vzdělávací oblast:	INFORMATIKA		
Předmět:	Informatika	podoblast: Algoritmizace a programování	4. - 5. ročník

ZŠ Příbyslav

kód výstupu:	I-5-2-01	výstup RVP:	Žák sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.		algoritmizace běžných činností		D	3
5.	Žák přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky.		příkazy a jejich čtení		D	2
	Žák rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit.		optimalizace		D	2

kód výstupu:	I-5-2-02	výstup RVP:	Žák popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení .			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák analyzuje problém a navrhne jeho řešení.		algoritmizace		D	3
5.	Žák analyzuje problém a navrhne jeho řešení.		algoritmizace		D	4

kód výstupu:	I-5-2-03	výstup RVP:	Žák v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák sestaví program pro robota.		základy programování		D	4
	Žák v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy.		základy programování		D	1
5.	Žák v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy.		základy programování		D	4
	Žák rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát.		opakování příkazů		D	1

kód výstupu:	I-5-2-04	výstup RVP:	Žák ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák oživí robota, otestuje jeho chování.		základy práce s robotem		D	3
	Žák najde chybu v programu a opraví ji.		ladění programu		D	3
5.	Žák najde chybu v programu a opraví ji.		ladění programu		D	4
	Žák upraví program pro obdobný problém.		modifikace programu		D	3

Vzdělávací oblast:	INFORMATIKA			ZŠ Příbravslav	
--------------------	-------------	--	--	----------------	--

Předmět:	Informatika	podoblast: Informační systémy	4. - 5. ročník
----------	-------------	-------------------------------	----------------

kód výstupu:	I-5-3-01	výstup RVP:	Žák v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky.		systém, struktura, prvky, vztahy		D	3
	Žák určí, jak spolu prvky systému souvisí.				D	3
5.	Žák nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky.		systém, struktura, prvky, vztahy		D	4
	Žák určí jak spolu prvky systému souvisí.				D	4

kód výstupu:	I-5-3-02	výstup RVP:	Žák pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák doplní posloupnost prvků.		doplňování tabulky a datových řad		D	2
	Žák umístí data správně do tabulky.				D	2
5.	Žák doplní posloupnost prvků.		doplňování tabulky a datových řad		D	3
	Žák umístí data správně do tabulky.				D	3
	Žák v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný.				D	3

Vzdělávací oblast:	INFORMATIKA		
Předmět:	Informatika	podoblast: Digitální technologie	4. - 5. ročník

kód výstupu:	I-5-4-01	výstup RVP:	Žák najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák ovládá potřebnou motoriku.		ovládání myši, klávesnice, základní ovladače		D	2
	Žák najde v zařízení aplikaci a spustí ji.		zapnutí a vypnutí aplikace		D	2
	Žák uloží svoji práci do souboru, vyhledá soubor, otevře soubor.		adresáře, ukládání, nahrávání		D	2
	Žák používá krok zpět, zoom.		ovládání digitálních zařízení		D	2
	Žák řeší úkol použitím schránky.				D	2
	Žák rozezná data různých typů a umí s nimi pracovat.		zvuk, video, kreslení, obrázky, psaní a editace textu, vyhledávání dat na internetu		D	3
5.	Žák najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje ke své práci.		lokální a webové aplikace		D	3
	Žák ovládá správu aplikací v PC nebo mobilním zařízení.		instalace, aktualizace, odinstalování, mazání		D	3
	Žák rozezná data různých typů a umí s nimi pracovat.		ukládání dat, velikost dat, mazání dat		D	3
	Žák rozumí základním principům internetu.		posílání dat, server, uživatelský PC, prohlížeč, odkaz, vyhledávač		Z	3

kód výstupu:	I-5-4-02	výstup RVP:	Žák propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák provádí zapnutí a vypnutí digitálního zařízení regulérním způsobem.		zapnutí, vypnutí, uspání PC		D	2
	Žák uvede různé příklady využití digitálních technologií v různých oblastech lidské činnosti.		využití digitálních technologií		Z	2
5.	Žák pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží a kde se využívají.		digitální technologie, vstupy, výstupy, periferie		D	3
	Žák propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí.		propojení technologií, internet	MV1	D	3

kód výstupu:	I-5-4-03	výstup RVP:	Žák dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi.			
ročník	školní výstupy		učivo	průř. tém. (zkratky)	kompetence	Bloomova t.
4.	Žák dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením.		ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele		Z	1
	Žák rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého.		technické problémy a přístupy k jejich řešení		D	3
	Žák pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj.		heslo		D	3
5.	Žák dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením.		ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele		D	3
	Žák rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého.		technické problémy a přístupy k jejich řešení, viry a antiviry, chyby v programech		D	3
	Žák pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj.		hesla, osobní data, význam šifrování dat		D	3