

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	MV	D	3
5.	Žák vyčte informace z daného modelu.		model		D	2

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 předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel.		kód	MV	D	3
5.	Žák pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty.		graf, hledání cesty		D	3
	Žák pomocí obrázku znázorní jev.		schémata, obrázkové modely		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 pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy.		model		D	3
	Žák složí obrázek z daných geometrických tvarů či navazujících úseček.		tvary, skládání obrazce		D	2
5.	Žák předá zakódovanou informaci pomocí textu či čísel.		kódování		D	1
	Žák zakóduje/zašifruje a dekoduje/dešifruje text.		šifrování		D	3
	Žák zakóduje a dekoduje jednoduchý obrázek pomocí mřížky.		pixel, rastr, rozlišení		D	3
	Žák složí obrázek z daných geometrických tvarů či navazujících úseček.		tvary, skládání obrazců		D	3
	Žák pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech.		práce s informacemi		D	4
	Žák v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný.		posloupnosti		D	4

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

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

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 sestaví robota podle návodu.		LEGO Boost		D	3
	Žák sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů.		algoritmizace		D	3
5.	Žák přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky.		příkazy a jejich spojování		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, LEGO Boost		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
	Žák vytvoří a použije nový blok.		vlastní bloky a jejich vytváření	MV	D	4

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.		LEGO Boost		D	4
	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 Příbyslav
--------------------	-------------	--	--	--------------

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	2
	Žák určí, jak spolu prvky systému souvisí.				D	2
5.	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

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.		kritéria kontroly dat		D	3
	Žák doplní prvky v tabulce.		řazení dat v tabulce		D	2
	Žák v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný.		vizualizace dat v grafu		D	3

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

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 edituje digitální text, vytvoří obrázek.		kreslení čar, vybarvování, kreslení bitmapových obázků, editace textu		D	3
	Žák přehraje zvuk, video.		přehrávání zvuku, videa		D	2
	Žák uloží svoji práci do souboru, otevře soubor.		ukládání práce do souboru, otevírání souborů		D	2
	Žák používá krok zpět, zoom.		ovládání aplikací		D	2
	Žák řeší úkol použitím schránky.		ovládání aplikací		D	2
	Žák pro práci vybere vhodnou aplikaci.		zapnutí/vypnutí aplikace		D	3
5.	Žák najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje ke své práci.		Počítačové sítě		D	3
	Žák při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace.		Úložiště, sdílení dat, cloud		D	2

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 propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí.		propojení technologií, internet	MV	D	2
	Žák uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů.		využití digitálních technologií v různých oborech		Z	1
5.	Žák pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží a kde se využívají.		digitální technologie		D	3
	Žák propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí.		propojení technologií, internet		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	2
	Žák si pamatuje a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj				D	2
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		D	3
	Žák si pamatuje a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj.				D	3