Informatika

Informatika	6. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	• Kompetence k řešení problémů • Kompetence digitální	
RVP výstupy	**ŠVP výstupy**	**Učivo**
	zvolí vhodný a adekvátní nástroj pro záznam textových a obrazových informací	základní programy OS
		digitální interpretace informace
I-9-2-03 vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému	zvládne sestavit bloky programu dle instrukcí	blokové programování
I-9-2-03 vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému	chápe základní smysl algoritmizace	návrh jednoduchých algoritmů
I-9-2-06 ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu		
	ovládá počítač efektivně, bezpečně a s ohledem na základní hygienické zásady	ergonomie při práci s počítačem
	zvládne se připojit na vybrané webové portály/servery a orientuje se ve struktuře	nástroje školního informačního systému
		internet jako zdroj informací
	ví, jak použít základní nástroje školního informačního systému	nástroje školního informačního systému
	používá plynule a efektivně klávesnici	ergonomie při práci s počítačem
	umí uchovat informaci v digitální podobě	organizace dat v paměti
	poradí si s přeskupením dat v textové a grafické podobě	základní programy OS
		různé datové formáty
Průřezová témata, přesahy, souvislosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti		
Řešení běžných situací, stavových hlášení i nestandardního chování + úlohy, které je třeba řešit kombinovaně nebo postupně.		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita		
Počítač jako nástroj seberealizace a nabídka širšího rozvoje i volnočasových aktivit. Kreslení, modelování, hudba, atd.		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Seberegulace a sebeorganizace		