



Úpravy očekávaných výstupů v předmětu Informatika

ve školním roce 2023/2024

Platnost: od 1. 9. 2023 – 30. 6. 2024





Naše škola začala vyučovat dle nového ŠVP od 1. 9. 2022, a to ve všech ročnících 1. stupně a v 6. a 7. ročníku II. stupně. Pro žáky, kteří zahájili novou informatiku bez předchozí návaznosti (červeně) bylo stanoveno přechodné období. Tito žáci se nesetkají s celým obsahem Informatiky, ale pouze s vybranou částí očekávaných výstupů.

Postupné zavádění nového školního vzdělávacího programu

	Zahájení bez návaznosti na předchozí ročníky
	Žáci, kteří se vzdělávají podle původního ŠVP „Cesta k poznání“
	Návaznost na předchozí ročník
	Řádné zahájení, (žáci absolvují celou novou Informatiku)

2022/2023	2023/2024	2024/2025	2025/2026	2026/2027
4.roč	4.roč	4.roč	4.roč	4.roč
5.roč	5.roč	5.roč	5.roč	5.roč
6. roč	6. roč	6. roč	6. roč	6. roč
7. roč	7. roč	7. roč	7. roč	7. roč
8. roč	8. roč	8. roč	8. roč	8. roč
-----	-----	9.roč	9.roč	9.roč

IOčekávané výstupy budou **upraveny pro žáky 8. ročníku**, neboť jim chybí větší část „Nové informatiky“ z předchozího vzdělávání. Pro žáky **7. ročníku** bude zařazen navíc blok **DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ** (červeně vyznačeno), neboť se časová dotace z minulého ročníku ukázala jako nedostatečná.



<ul style="list-style-type: none"> - přečte program pro robota a najde v něm případné chyby - ovládá výstupní zařízení a senzory robota - vyřeší problém tím, že sestaví a naprogramuje robota - vysvětlí známé modely jevů, situací, činností - v mapě a dalších schématech najde odpověď na otázku - pomocí ohodnocených grafů řeší problémy - pomocí orientovaných grafů řeší problémy - vytvoří model, ve kterém znázorní více souběžných činností - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému - po přečtení programu vysvětlí, co vykoná - ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby - používá podmínky pro větvení programu, rozezná, kdy je podmínka splněna - spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav - používá souřadnice pro programování postav - používá parametry v blocích, ve vlastních blocích - vytvoří proměnnou, změní její hodnotu, přečte a použije její hodnotu - diskutuje různé programy pro řešení problému - hotový program upraví pro řešení příbuzného problému - používá podmínky pro ukončení opakování, rozezná, kdy je podmínka splněna - spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav - vytváří vlastní bloky a používá je v dalších programech - diskutuje různé programy pro řešení problému - vybere z více možností vhodný program pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní 	<p style="text-align: center;">DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Standardizovaná schémata a modely - Ohodnocené grafy, minimální cesta grafu, kostra grafu - Orientované grafy, automaty - Modely, paralelní činnost ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ II. Programování – větvení, parametry a proměnné - Větvení programu - Rozhodování - Grafický výstup - Souřadnice - Podprogramy s parametry - Proměnné 		<p>M- Data a závislosti</p>
---	--	--	------------------------------------



Vyučovací předmět: Informatika
Ročník: 8.

Očekávané výstupy	Učivo	Průřezová témata	Mezipředmětové vztahy
<p>Žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vysvětlí známé modely jevů, situací, činností - v mapě a dalších schématech najde odpověď na otázku - pomocí ohodnocených grafů řeší problémy - pomocí orientovaných grafů řeší problémy - vytvoří model, ve kterém znázorní více souběžných činností <ul style="list-style-type: none"> - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému - po přečtení programu vysvětlí, co vykoná - ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby - používá podmínky pro větvení programu, rozezná, kdy je podmínka splněna - spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav - používá souřadnice pro programování postav - používá parametry v blocích, ve vlastních blocích - vytvoří proměnnou, změní její hodnotu, přečte a použije její hodnotu - diskutuje různé programy pro řešení problému - hotový program upraví pro řešení příbuzného problému - používá podmínky pro ukončení opakování, rozezná, kdy je podmínka splněna - spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav - vytváří vlastní bloky a používá je v dalších programech - diskutuje různé programy pro řešení problému - vybere z více možností vhodný program pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní 	<p>DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Standardizovaná schémata a modely - Ohodnocené grafy, minimální cesta grafu, kostra grafu - Orientované grafy, automaty - Modely, paralelní činnost <p>ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ I.</p> <p>Programování – větvení, parametry a proměnné</p> <ul style="list-style-type: none"> - Větvení programu - Rozhodování - Grafický výstup - Souřadnice - Podprogramy s parametry - Proměnné 	OSV	<p>M Data a závislosti</p> <p>M Statistika</p>

