

TEMATICKÝ PLÁN

Motto:

*Tematický plán je sestavený jako optimální souhrn všech **obsahů učiva s ideálním časovým** rozložením na jednotlivá čtvrtletí. Výše uvedené obsahy a zejména jejich časové či hodinové vymezení v praxi **nemůže být vždy striktně dodrženo**. Zejména při definování obsahu učiva **na hranici jednotlivých čtvrtletí musíme počítat se skutečným posunem učebních obsahů**.*

*Vlivem průkazných okolností bude průběžně docházet k dílčím korekcím vzdělávacích obsahů včetně časových dotací. Časové dotace či intervaly nemusí přesně odpovídat uvedenému plánu i z důvodu možného prolínání obsahů v jednotlivých hodinách. Může docházet i k souběžné výuce několika učebních obsahů při realizaci skupinové výuky či doplňování učiva. Zároveň se tematický plán může specifickým způsobem přizpůsobit individuálním potřebám konkrétního žáka či skupiny. **Práce v každé vzdělávací skupině je zcela odlišná, z tohoto důvodu nelze porovnávat ani aktuální stav probíraného učiva v paralelních třídách v ročníku.***

*Výrazné odchylky **skutečně odučených obsahů** či časových dotací **zohlední vyučující v závěrech jednání předmětových komisí** daných předmětů.*

Předmět	Informatika
Ročník	5. ročník
Časová dotace	1 hod/týden

období/hodinová dotace	obsah/učivo
1. čtvrtletí	Úvod do práce s daty - Sběr, zpracování a vyhodnocení dat - Struktura dat - Dotazník, průzkumník Práce v tabulkovém editoru (Google tabulky) - Základní matematika - Řazení dat - Vytvoření grafů a jejich druhy (Výsečový, sloupcový, pruhovaný, spojnicový graf) Modelování - Stromový diagram
2. čtvrtletí	Základy programování (Scratch, InO-Bod) - Základy programování - Scratch: Nástroj pro programování - Kreslíme programováním (Scratch, InO-Bod) - Vytvoření vlastního bloku - Barvy ve scratchi - Chyby v programech
3. čtvrtletí	Práce v síti a informační systémy - Propojení digitálního zařízení - Bezpečnost při sdílení dat - Systémy kolem nás



	• Informační systémy Základy programování – postavy a události (Scratch) • Změna postavy a pozadí • Cykly • Varianty postav- kostýmy • Pohyb postav • Kreslení programováním
4. čtvrtletí	• Otisknutí postavy • Vlastní bloky • Proměnné Zásady bezpečného chování na internetu Opakování učiva