

Měsíční plán 6. třídy pro informatiku

KVĚTEN

INFORMATIKA		
téma	co by žáci měli zvládnout	
Algoritmizace a programování - Scratch PL 2, PL3		
<p>Projekt Vlaky Projekt Kreslení naučíme počítač kreslit různé geometrické útvary, např. čtverec, trojúhelník a vyhledávat v nich části, které se opakují</p>	<ul style="list-style-type: none"> - rozumět bloku opakuj s pevně daným počtem opakování a vědět, kdy je vhodné jej použít • chápat, že bloky uvnitř bloku opakuj se vykonají tolikrát, kolik určuje číslo v bloku opakuj • změnit číslo v bloku opakuj jeho přepsáním na jiné číslo • umístit dovnitř bloku opakuj jiný blok nebo více bloků • odstranit z bloku opakuj jeden nebo více bloků • rozumět rozdílu mezi umístěním bloků uvnitř bloku opakuj, před ním nebo za ním • řešit různé úlohy, v nichž je třeba opakovat nějakou činnost, za použití bloku opakuj 	<p>žakovský list 2 scratch.mit.edu</p>
<p>Projekt Navigace Projekt Kreslení složitých tvarů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - vytvářet a pojmenovávat nové vlastní bloky - vkládat nové bloky do scénářů - upravovat scénáře nových bloků 	<p>žakovský list 3 scratch.mit.edu</p>
Digitální technologie – Canva WHITEBOARD		
<p>Práce s cloudovými aplikacemi Whiteboard jako prostředek pro sdílení</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ukládá a spravuje svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další zpracování či přenos 	<p>Přírodní katastrofy</p>