

## Měsíční plán 6. třídy pro informatiku

### DUBEN

INFORMATIKA		
téma	co by žáci měli zvládnout	
<b>Cloudové aplikace – program CANVA</b>		
Whiteboard Den Země	<ul style="list-style-type: none"><li>• ukládat a spravovat svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další zpracování či přenos</li></ul>	Text Prvky Obrázky ze šablon Generované obrázky
<b>Programování Scratch – pracovní list 1-2 – ZAČÍNÁME S BLOKY</b>		
- kreslit vlaky se stejnými vagóny - naučíme počítač kreslit různé geometrické útvary, např. čtverec, trojúhelník a vyhledávat v nich části, které se opakují - psát písmena a slova, ve kterých se některá písmena nebo skupiny písmen opakují	<ul style="list-style-type: none"><li>- rozumět bloku opakuj s pevně daným počtem opakování a vědět, kdy je vhodné jej použít</li><li>• chápat, že bloky uvnitř bloku opakuj se vykonají tolikrát, kolik určuje číslo v bloku opakuj</li><li>• změnit číslo v bloku opakuj jeho přepsáním na jiné číslo</li><li>• umístit dovnitř bloku opakuj jiný blok nebo více bloků</li><li>• odstranit z bloku opakuj jeden nebo více bloků</li><li>• rozumět rozdílu mezi umístěním bloků uvnitř bloku opakuj, před ním nebo za ním</li><li>• řešit různé úlohy, v nichž je třeba opakovat nějakou činnost, za použití bloku opakuj</li></ul>	žakovský list 1, 2 scratch.mit.edu