

Měsíční plán 6. třídy pro informatiku

ÚNOR

INFORMATIKA		
téma	co by žáci měli zvládnout	
Programování Scratch – pracovní list 1-2 – ZAČÍNÁME S BLOKY		
<p>- kreslit vlaky se stejnými vagóny</p> <p>- naučíme počítač kreslit různé geometrické útvary, např. čtverec, trojúhelník a vyhledávat v nich části, které se opakují</p> <p>- psát písmena a slova, ve kterých se některá písmena nebo skupiny písmen opakují</p>	<p>- rozumět bloku opakuj s pevně daným počtem opakování a vědět, kdy je vhodné jej použít</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 1, 2 scratch.mit.edu</p>