

Gymnázium Jiřího Ortena, Kutná Hora

Předmět: **Informatika a výpočetní technika – algoritmizace a programování (IVTp)**

Náplň: **Využití digitálních technologií v praxi, cloudová úložiště a sdílení dat, prezentační program, textový editor, základy algoritmizace a programování**

Třída: **Sekunda**

Počet hodin: **1 hodina týdně**

Pomůcky: **PC a tablet pro každého žáka s potřebným softwarem, dataprojektor**

Téma	Výstupy	Pojmy	Poznámky
Využití digitálních technologií v praxi	<ul style="list-style-type: none"> • Žák získává videa pomocí moderních mobilních technologií • Žák stříhá video, doplňuje titulky a exportuje hotový film • Žák upravuje videa pomocí volně šiřitelného softwaru na mobilním zařízení • Žák připravuje multimediální data pro použití v prezentacích 	mobilní digitální zařízení stříh videa export import	
Cloudová úložiště a sdílení dat	<ul style="list-style-type: none"> • Žák přenáší a sdílí data pomocí cloudových technologií 	cloud uložení a sdílení souborů	
Prezentační program	<ul style="list-style-type: none"> • Žák vytvoří obsah prezentace • Žák animuje snímek a používá tlačítka akcí • Žák pracuje s informacemi z internetu a dodržuje autorská práva • Žák dodržuje zásady tvorby formálně správné prezentace • Žák předvede svou prezentaci před spolužáky 	obsah prezentace tlačítka akcí animace snímků autorský zákon	

Gymnázium Jiřího Ortena, Kutná Hora

Téma	Výstupy	Pojmy	Poznámky
Textový editor	<ul style="list-style-type: none"> • Žák používá k tvorbě přehledů tabulátory • Žák používá seznamy s číslováním a odrážkami • Žák vhodně nastaví okraje a orientaci stránky, záhlaví a zápatí • Žák pracuje s tabulkami • Žák vkládá do textu vlastní obrázky a upravuje je 	umístění tabulátorů číslovaný seznam a seznam s odrážkami záhlaví, zápatí, číslo stránky buňka, řádek a sloupec tabulky nástroje tabulky nástroje obrázku	
Základy algoritmizace a programování	<ul style="list-style-type: none"> • Žák rozumí pojmu algoritmus a popisuje přesný postup libovolné činnosti jako algoritmus • Žák vytvoří program jako posloupnost příkazů • Žák chápe význam cyklů v svém a jednoduché cykly používá • Žák testuje a ladí své programy, orientuje se v převzatém kódu a hledá chyby • Žák chápe větvení programu a vkládá do scénáře podmíněné příkazy • Žák aktivně používá proměnné ve svých projektech 	algoritmus kód programu proměnná příkaz posloupnost příkazů cyklus podmínka událost	