

Informatika

8. ročník

Učivo	Výstup	Průřezová témata
Zpracování a využití informací		
<u>Kancelářské programy</u>		
Balík kancelářských programů MS Office (základní seznámení)	▪ rozlišuje typy kancelářských programů podle účelu a funkce	
MS Word, WordArt, barva, automatický tvar, trojrozměrný efekt, stíny, kreslení	▪ vkládá a edituje WordArt, vkládá automatický tvar, edituje trojrozměrný efekt, používá panel nástrojů kreslení	
Odrážky a číslování, tabulky, speciální symboly	▪ vkládá odrážky a číslování, zakládá a edituje tabulky, vkládá speciální symboly	
Formát odstavců, normovaná strana	▪ formátuje odstavce, upravuje vzhled stránky do normovaného tvaru	
Ohraničení a stínování, tabulátory, sloupce	▪ vertikálně formátuje stránku užitím tabulátorů, ohraničuje a stránku	
Sloupce, oddíly, konec stránky a oddílů, číslování, záhlaví a zápatí, automatické opravy	▪ člení text na sloupce a oddíly, vkládá konce stránek a oddílů, edituje záhlaví a zápatí, nastavuje automatické opravy	
Další textové editory, poznámkový blok, WordPad, Open Office	▪ testuje práci s textem na dalších textových editorech, rozlišuje některé textové editory podle jejich vlastností	
<u>Základy programování</u>		
Algoritmus, sekvence, podmínka, cyklus	▪ používá základní programovací prvky v reálných situacích	
Programovací jazyk Logo, použití základních příkazů	▪ programuje základní pohyb želvy v programovacím jazyku Logo, používá příkazy směru pohybu, opakování, podmínky	
Kreslení geometrických tvarů	▪ kreslí geometrické tvary	
Rekurze, procedury s návratovou hodnotou	▪ používá rekurzivní procedury a procedury s návratovou hodnotou	
Slova a věty, proměnná	▪ pracuje s řetězcí a proměnnými	
Logo a hudba, jednoduché	▪ tvoří jednoduché melodie, animuje	

Informatika

8. ročník

animace Editace a programování přidruženého objektu „Karel“, posuv, otáčení, podmínka <u>Vektorová grafika</u> Úvod do vektorové grafiky Základní objekty, vkládání objektů, výběr a editace objektů Označování, změna velikosti Přesouvání, kopírování, rotace a zkosení objektu Vodící lišta Měřítka pracovní plochy Pořadí objektů Křivky Síť Složené křivky Text Vkládání obrázků Barevná výplň <u>Multimediální prezentace</u> MS PowerPoint, základní okno, šablona, rozložení snímku, prohlídka prezentace Přidávání, mazání, editace snímků, textové pole, formát textu Grafické objekty, obrázků, klipart, WordArt, automatické tvary, efekty objektů Zvuk, časování, efekty snímku, pozadí snímku, organizační diagram <i>Tvorba multimediálního sdělení</i>	pohyb objektu ▪ vkládá objekt „Karel“ a programuje jeho pohyb ▪ tvoří obrázky vektorovou grafikou a rozpoznává její odlišnost od rastrové grafiky ▪ vkládá základní objekty – obdélník, čtverec, kružnice, elipsa ▪ edituje základní vlastnosti vložených objektů ▪ přesouvá, kopíruje, otáčí a kosí vložené objekty ▪ zarovnává objekty k vodící liště ▪ mění měřítko pracovní plochy ▪ mění pořadí objektů, přesouvá objekt před nebo za jiný objekt ▪ kreslí jednoduché křivky, úsečky, spojené úsečky ▪ používá síť ke zlepšení představy o tvaru a velikosti objektu ▪ skládá křivky, zrcadlí křivky podle os ▪ vkládá text, edituje vlastnosti textu, vytváří umělecký styl textu ▪ vkládá obrázky, edituje velikost, jas, ostrost obrázku, ořezává obrázek ▪ uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem ▪ prezentuje pomocí aplikace MS PowerPoint, uspořádává rozložení snímku pomocí šablon, spouští prezentaci ▪ přidává, maže, edituje snímky, vkládá textové pole, formátuje text ▪ vkládá a edituje grafické objekty – klipart, WordArt, automatický tvar, využívá efekty objektů ▪ podbarvuje prezentaci zvukem, časuje objekty i snímky, vkládá organizační diagram ▪ zpracovává a prezentuje na uživatelské úrovni informace v multimediální podobě	6.6
--	---	------------

Informatika

8. ročník