|  |
| --- |
| **Informatika** |
| Ročník | deviaty |
| Zvýšená časová dotácia za týždeň | 1 hodina |
| Využitie disponibilných hodín | Zvýšenie kvality výkonu vzdelávacích štandardov existujúceho predmetu |

Učebné osnovy sú totožné so vzdelávacím štandardom inovovaného ŠVP pre (predmet), mení sa kvalita vzdelávacieho štandardu smerom k jeho posilneniu – zvýšenie kvality.

Vo vyučovacom predmete INF v 9. ročníku sa zvyšuje v UP v iŠkVP časová dotácia o 1 hodinu týždenne (na 1 vyučovaciu hodinu / týždenne).

Táto vyučovacia hodina sa použije v tematických celkoch nasledovne:

1. **Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou**

|  |  |
| --- | --- |
| *Výkonový štandard* | *Obsahový štandard* |
| * vytvárať objekty pomocou stylusu,
* vložiť do prostredia hotový objekt z knižnice,
* tvoriť a upravovať model pre 3D tlač
 | * 3D grafika, Paint 3D, 3D návrhy v online prostredí TinkerCad
 |

1. **Reprezentácie a nástroje - práca s tabuľkami**

|  |  |
| --- | --- |
| *Výkonový štandard* | *Obsahový štandard* |
| - upraviť veľkosť vyznačených stĺpcov/riadkov na určenú hodnotu,- premenovať názov hárka, vytvoriť hárok, zafarbiť uško hárka, premiestniť uško hárka,- presunúť tabuľku na určené miesto,- nakopírovať tabuľku na určené miesto,- vložiť ďalší stĺpec medzi určené dva stĺpce,- používať hromadné vyplňovanie údajov (napr.: poradové číslo, dátum),- vytvoriť určený typ grafu z tabuľky,- získať potrebné informácie z grafu a riešiť problém | * zošit, hárok, tabuľka, graf
 |

1. **Algoritmické riešenie problémov**

|  |  |
| --- | --- |
| *Výkonový štandard* | *Obsahový štandard* |
| - vytvoriť rozsiahlejší projekt v detskom programovacom prostredí s podporou objektovo orientovaného programovania | * posielanie správ, bloky, cyklus, vetvenie, premenné, nástroje na interakciu, hľadanie a opravovanie chýb
 |

1. **Informačná spoločnosť - digitálne technológie v spoločnosti**

|  |  |
| --- | --- |
| *Výkonový štandard* | *Obsahový štandard* |
| - vedieť využívať mobilné zariadenia v praktickom živote | * spracovanie videa, použitie užitočných aplikácií, napr.: k učeniu
 |