

Vzdělávací obor: **Informatika**

Očekávaný výsledek učení: INF-INF-003-ZV5-007

Zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data pro vymezený problém.

Popis úrovně Na cestě

- Seznamuje se se zadáním úlohy, určí, jaká data jsou potřeba zaznamenat.
- Orientuje se v základní struktuře tabulky (sloupce a řádky) nebo seznamu.
- Třídí data podle různých kategorií (shodných a odlišných vlastností).
- Zapisuje číselná i nečíselná data do předpřipravených jednoduchých struktur (např. tabulka, seznam).

Moje malá sbírka

Anotace

Aktivita je zaměřena na rozvoj digitální kompetence prostřednictvím tvorby jednoduché tabulky nebo seznamu v digitálním prostředí (např. Excel, Tabulky Google, Word aj.). Žáci si volí vlastní téma dle zájmu (např. zvířata, sporty, knížky) a samostatně vyplňují tabulku podle jednoduché struktury. Aktivita rozvíjí schopnost práce s číselnými i textovými daty a vede žáky k uvědomění si praktického využití tabulek v běžném životě.

Zadání pro žáky

Tvým úkolem je vyplnit tabulku nebo seznam na digitálním zařízení údaji podle zadání.

1. Vyber si téma, které tě baví – například oblíbená zvířata, sporty, kamarádi, knížky nebo školní předměty.
2. Otevři připravenou tabulku.
3. Zapiš do tabulky 5 řádků. Každý řádek bude jeden záznam.
Využij číselná i nečíselná data.
Příklad: zvíře:
 Jméno zvířete (text).
 Kolik nohou má (číslo).
 Kde žije?
 Umí plavat? (ano/ne)
 Čím se živí? (býložravec, masožravec, všežravec)
4. Zkontroluj, že je vše vyplněno správně.
5. Ulož si soubor nebo ho pošli učiteli.

Vazba na klíčové kompetence

Název KK Složka KK Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
Klíčová kompetence digitální Digitální vývoj a inovace KDI-VIN-000-ZV5-001	<i>Využívá digitální technologie doporučeným způsobem k zefektivnění vlastní práce.</i>	- vedu žáky k samostatnému využívání digitálních technologií v konkrétních výukových situacích - dbám na to, aby měl každý žák dostatek času a příležitostí se s každou novou technologií seznámit, vedu žáky ke vzájemné pomoci

Název ZG Složka ZG Kód OVU	Znění OVU	Vzdělávací strategie
ZG logicko-matematická Modelování matematického problému ZGM-MOD-000-ZV5-001	<i>Využívá obecné matematické modely v kontextu.</i>	zařazuji do výuky aktivity, kdy mají žáci příležitost dávat si do logických souvislostí objekty a jevy a popisovat situace s využitím matematického jazyka

Metodický komentář pro učitele

Tato aktivita propojuje digitální kompetence s mezipředmětovými vztahy (např. Člověk a jeho svět, čtení s porozuměním). Učitel by měl na začátku žákům ukázat, kde najdou předpřipravenou šablonu a vysvětlit strukturu tabulky. Doporučujeme pracovat ve známém prostředí (ve kterém lze snadno sdílet). V rámci diferenciací mohou slabší žáci pracovat se zadáním, kde jsou části údajů už předvyplněné, zatímco pokročilejší žáci si mohou rozšířit tabulku o vlastní sloupce. Reflexe na konci aktivity podpoří rozvoj metakognitivních dovedností a pomůže žákům uvědomit si přínos práce s daty.

Popis ověřování

Učitel sleduje:

- Volbu tématu pro tabulku podle zájmu:
Žák si vybral zajímavé nebo relevantní téma (např. zvířata, sporty, knížky).
- Základní digitální dovednosti při práci s tabulkou
Žák otevřel, vytvořil, uložil či sdílel tabulku v digitálním prostředí.
- Dodržení jednoduché a logické struktury tabulky:
Žák vytvořil tabulku se sloupci a řádky se smysluplnými názvy a odpovídajícím obsahem.
- Správnost vyplnění tabulky číselnými i textovými údaji:
Žák použil text i čísla (např. počty, roky, pořadí) podle zvoleného tématu a struktury.
- Přehlednost a srozumitelnost výstupu:
Žák srozumitelně a přehledně zpracoval tabulku.
- Praktické využití tabulek v běžném životě:
Žák popsal praktické využití tabulky (např. plánování, evidování, srovnání).