

# OBSAH

<b>Kapitola 1 – Opakování 4. ročníku</b> .....	<b>4</b>
<b>Kapitola 2 – Systémy</b> .....	<b>6</b>
<b>Systém, prvky a vztahy mezi nimi</b> .....	<b>6</b>
<b>Kapitola 3 – Práce s daty</b> .....	<b>8</b>
1. Co jsou data .....	8
A. Data můžeme shromažďovat .....	8
B. Data můžeme kombinovat .....	9
C. Data můžeme doplňovat.....	9
2. Kontrola dat.....	10
3. Zaznamenávání dat do tabulky.....	11
4. Zaznamenávání dat do grafu .....	14
A. Sloupcový graf .....	14
B. Koláčový graf.....	15
5. Co už umíme .....	16
<b>Kapitola 4 – Modelování</b> .....	<b>17</b>
1. Obrázkový model .....	17
2. Schéma.....	18
3. Pojmová mapa.....	20
4. Myšlenková mapa .....	22
<b>Kapitola 5 – Algoritmizace</b> .....	<b>24</b>
1. Procvičujeme logické myšlení .....	24
2. Zápis algoritmu pomocí obrázků a symbolů .....	26
3. Vytváříme algoritmy.....	31
4. Co už umíme .....	33
<b>Kapitola 6 – Programování</b> .....	<b>35</b>
<b>Úvod do práce ve Scratchi</b> .....	<b>35</b>
<b>Modul 1 – Vytváříme obrazce</b> .....	<b>35</b>
<i>Projekt 1</i> – Otevření pracovní plochy, scénář <i>Pohyb</i> .....	36
<i>Projekt 2</i> – Otisky a pohyby .....	40
<i>Projekt 3</i> – Posuň, otoč a otiskni .....	43
<i>Projekt 4</i> – Scénář; Vzory s opakováním.....	48
<i>Projekt 5</i> – Střídavé vzory.....	55
<i>Projekt 6</i> – Různé algoritmy vedou ke stejnému cíli .....	59
<i>Projekt 7</i> – Opakování .....	62
<b>Obrázky k vystřížení</b> .....	<b>63</b>
<b>Očekávané výstupy</b> .....	<b>64</b>