

Dodatek ke Školnímu vzdělávacímu programu pro základní vzdělávání č.7

"Škola pro život"

č.j.: 9/2023

Informatika

NÁZEV ŠKOLY:

Základní a Materská škola Deštná, p. o.

ADRESA ŠKOLY:

Deštná 60, 67961

ŘEDITEL ŠKOLY:

Ing., Mgr. Božena Nečasová

KONTAKT:

516 475 902

KOORDINÁTOR ŠVP:

Ing., Mgr. Božena Nečasová

Úvod

Naše škola se rozhodla reagovat na změnu Rámcového vzdělávacího programu pro ZV dle Opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy z ledna 2021 postupně. První změnou, která se projeví už ve školním roce 2022/2023, bude implementace nově zpracované vzdělávací oblasti Informatika na 1. stupeň.

Během tohoto školního roku bude i nadále platná verze stávajícího ŠVP č.j. 43/2017. (Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání " Škola pro život").

Všechny změny, které nastanou v souvislosti se zvýšenou časovou dotací pro předmět Informatika na 1. stupni, jsou popsány v tomto dodatku.

Učební plán

Učební plán 1. stupně:

Vzdělávací oblast	Zahnuté obory	Vyuč. předměty	1.r.	2.r.	3.r.	4.r.	5.r.	Z toho disponibilní	Celkem	součet za oblast
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk a literatura	Český jazyk a literatura	9	10	8	7	7	8	41	50
	Anglický jazyk	Anglický jazyk	0	0	3	3	3	0	9	
Matematika a její aplikace	Matematika		4	5	5	5	5	4	24	
Informační a komunikační technologie	Informatika		0	0	0	1	1	0	2	41
Člověk a jeho svět	Člověk a jeho svět	Prvouka Přírodověd a Vlastivěda	2	2	3	4	4	4	15	
	Umění a kultura	Hudební výchova Výtvarná výchova	2	2	2	3	3	0	12	12
Člověk a zdraví	Člověk a zdraví	Tělesná výchova	2	2	2	2	2	0	10	10
	Člověk a svět práce	Pracovní činnosti	1	1	1	1	1	0	5	5
		Celkem:	20	22	24	26	26	16	118	118

Poznámky k učebnímu plánu

Disponibilní hodiny byly využity následovně:

- 8 hodin patří předmětu Český jazyk a literatura
- 4 hodinami posilujeme předmět Matematika,
- 4 hodiny využíváme pro předměty Prvouka, Přírodověda a Vlastivěda

Poznámky k učebnímu plánu

Disponibilní hodiny byly využity následovně:

- 6 disponibilních hodin patří předmětu Český jazyk a literatura
- 1 disponibilní hodina, která patřila předmětu Anglický jazyk ve 4. ročníku se odebrala a dala 4. ročníku na Informatiku
- 4 hodinami posilujeme předmět Matematika, protože rozvoj abstraktního a logického myšlení považujeme za nezbytný předpoklad pro studium dalších oborů
- 3 hodiny z disponibilní časové dotace využíváme pro předměty z oblasti Člověk a jeho svět.

Ve všech ročnících se realizují průřezová témata, která jsou integrována do jednotlivých předmětů.

Informatika

Charakteristika předmětu:

Dovednosti získané ve vzdělávací oblasti Informatika umožňují žákům aplikovat výpočetní techniku s bohatou škálou vzdělávacího software a informačních zdrojů ve všech vzdělávacích oblastech celého základního vzdělávání. Tato aplikační rovina přesahuje rámec vzdělávacího obsahu vzdělávací oblasti Informatika a stává se součástí všech vzdělávacích oblastí základního vzdělávání.

Základem práce s informacemi se rozumí schopnost získání potřebných informací a dovednost jejich třídění a ověřování. Informační technologie se potom stávají významným pomocníkem.

V rámci informatiky jsou realizována průřezová témata

Mediální výchova a Osobnostní a sociální výchova.

Vzdělávání v dané vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí tím, že vede žáka k:

- poznání úlohy informací a informačních činností a k využívání moderních informačních a komunikačních technologií
- porozumění toku informací, počínaje jejich vznikem, uložením na médium, přenosem, zpracováním, vyhledáváním a praktickým využitím
- schopnosti formulovat svůj požadavek a využívat při interakci s počítačem algoritmické myšlení
- porovnávání informací a poznatků z většího množství alternativních informačních zdrojů, a tím k dosahování větší věrohodnosti vyhledaných informací
- využívání výpočetní techniky, aplikačního i výukového software ke zvýšení efektivity učení a racionálnější organizaci práce

- tvořivému využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků své práce
- pochopení funkce výpočetní techniky jako prostředku simulace a modelování přírodních i sociálních jevů a procesů
- respektování práv k duševnímu vlastnictví při využívání software
- zaujetí odpovědného, etického přístupu k nevhodným obsahům vyskytujícím se na internetu či jiných médiích
- šetrné práci s výpočetní technikou

Výchovné a vzdělávací strategie:

Kompetence k učení:

- vedeme žáky k uvědomění, proč se učí, k čemu to budou potřebovat, co tím získají
- podporujeme u žáků touhu chtít se naučit a vyvíjet úsilí
- vedeme žáky tak, aby vědomosti a dovednosti samostatně a tvůrčím způsobem používali
- klademe důraz na čtení s porozuměním, práci s textem
- zaměřujeme se na logické řazení hlavních poznatků
- vedeme žáky k aktivnímu získávání dalších informací - z dostupné literatury, z časopisů, televize, internetu
- vedeme žáky tak, aby si sami vyhledávali informace a dál s nimi pracovali
- vedeme žáky k sebehodnocení
- podporujeme formy spolupráce při řešeních problémů, šikovní a nadaní žáci pomáhají žákům slabším
- vedeme žáky k samostatnosti a tvořivosti
- respektujeme individualitu dítěte, jeho schopnosti a možnosti
- při výuce využíváme všech dostupných multimediálních prostředků
- snažíme se o názorné vyučování, zapojení co největšího počtu smyslů pro co nejlepší a nejtrvalejší pochopení láky

Kompetence k řešení problémů:

- při výuce motivujeme žáky v co největší míře problémovými úlohami z praktického života
- při řešení problémových úkolů vedeme žáky ke spolupráci ve dvojicích či skupinách, žáci se aktivně podílejí na plánování práce, samotné realizaci a hodnocení a prezentaci výsledků
- při řešení problémů pouze citlivě korigujeme a pomáháme žákům
- vytváříme příležitosti pro procvičování a upevňování rozvíjených dovedností Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků

Kompetence komunikativní:

- učíme žáky naslouchat názorům jiných, vhodně vyjadřovat svůj vlastní názor, správně formulovat své myšlenky
- vedeme žáky ke vhodné komunikaci se spolužáky, učiteli a ostatními dospělými ve škole i mimo školu
- učíme žáky přenést správně informace, vysvětlit problém spolužákům
- začleňujeme pravidelně do výuky kooperativní učení, jehož prostřednictvím vedeme žáky ke spolupráci

Kompetence sociální a personální:

- žáky vedeme k respektování pravidel, na jejichž formulaci se sami podílejí
- učíme žáky, aby prokázali schopnost střídat role ve skupině
- vedeme žáky k odmítavému postoji ke všemu, co narušuje dobré vztahy ve třídě a ve škole
- snažíme se naučit žáky základům kooperace a týmové práce
- sociální kompetence vyvozujeme na praktických cvičeních a úkolech

Kompetence občanské:

- respektujeme individuální rozdíly mezi žáky (např. národnostní, kulturní, sociální...)
- při pobytu žáků ve škole i mimo školu vedeme žáky k zodpovědnému chování za své zdraví, zdraví svých spolužáků, k zodpovědnému přístupu k majetku a k dodržování obecných pravidel slušného chování
- vedeme žáky k sociálnímu uvědomění, seznamujeme je s jejich povinnostmi a právy, učíme je umět vyhledat pomoc v případě osobního nebezpečí

Kompetence pracovní:

- učíme žáky naplánovat si práci
- vedeme žáky k tomu, aby si vážili své práce i práce jiných
- vedeme žáky k zodpovědnosti za svoji práci • vedeme žáky k sebehodnocení a k reálnému posouzení svých schopností
- výuku doplňujeme o praktické exkurze
- upevňujeme u žáků základní pracovní návyky

Kompetence digitální:

- vedeme žáky k zodpovědné práci s daty a informacemi a podporujeme je v chápání významu digitálních technologií
- vyžadujeme používání běžných digitálních zařízení a aplikací při výuce i v životě a zadáváme úkoly, při kterých žáci využívají digitálních technologií k usnadnění a zkvalitnění své práce

Průřezová témata

OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA

- Rozvoj schopností poznávání - Komunikace
- Kooperace a kompetice - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti
- Kreativita

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA

- Fungování a vliv médií ve společnosti
- Tvorba mediálního sdělení - Stavba mediálních sdělení
- Práce v realizačním týmu
- Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení

Organizační vymezení vyučovacího předmětu

Obsah vzdělávací oblasti Informatika se realizuje po skupinách v ročníku 4. a 5.

1x týdně v předmětu „Informatika“.

Hlavní důraz je kladen na rozvíjení žákovy informatického myšlení s jeho složkami abstrakce, algoritmizace a dalšími. Praktickou činnost s tvorbou jednotlivých typů dat a s aplikacemi vnímáme jako prostředek k získání zkušeností k tomu, aby žák mohl poznávat, jak počítač funguje, jak reprezentuje data různého typu, jak pracují informační systémy a jaké problémy informatika řeší.

Výuka probíhá na počítačích či noteboocích s myší, buď v PC učebně, nebo v běžné učebně s přenosnými notebooky, s připojením k internetu.

Některá témata probíhají bez počítače. V řadě činností preferujeme práci žáků ve dvojicích u jednoho počítače, aby docházelo k diskusi a spolupráci.

Žák nebo dvojice pracuje individuálním tempem. Výuka je orientována činnostně, s aktivním žákem, který objevuje, experimentuje, ověřuje své hypotézy, diskutuje, tvoří, řeší problémy, spolupracuje, pracuje projektově, konstruuje své poznání. Není kladen žádný důraz na pamětné učení a reprodukci.

Časové vymezení předmětu

Vyučovací předmět Informatika se vyučuje jako samostatný předmět ve 4. a 5. ročníku:

Ročník	1.	2.	3.	4.	5.
Počet hodin	0	0	0	1	1

4. a 5. ročník					
Tematický celek					
Digitální technologie					
Očekávané výstupy RVP ZV Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none">• Najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu.• Dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi.	Očekávané výstupy ŠVP <ul style="list-style-type: none">• Pojmenuje jednotlivá zařízení, se kterými pracuje• Uvede příklady dalších digitálních zařízení, se kterými se může setkat v běžném životě• Diskutuje o digitálních technologiích, jejich kladech a záporech• Vysvětlí, k čemu zařízení slouží• Vysvětlí, co je program	Učivo <ul style="list-style-type: none">• Digitální zařízení (příklady – tablet, notebook, PC ...)• Při práci s výpočetní technikou respektuje zásady bezpečnosti práce ve škole (umístění monitoru, klávesnice a myši) i doma (kvalitní monitor, pohodlná židle, přestávky během práce,...)	Průřezová témata Mediální výchova	Klíčové kompetence K učení Digitální	Podklady <ul style="list-style-type: none">• Pracovní list v metodice k Živému sešitu• Pracovní list v metodice k Živému sešitu

	<ul style="list-style-type: none"> ● Při práci dodržuje bezpečnostní a ergonomická pravidla ● Respektuje pravidla práce na PC v počítačové učebně ● Vytvoří a pojmenuje složku ● Uloží svoji práci do souboru, otevře soubor 	<ul style="list-style-type: none"> ● Robot – digitální zařízení (kde se s ním můžeme setkat, jak pracuje, jaké je budoucnost) ● Spustí aplikaci (přihlášení do školní sítě); ukončí aplikaci ● Ovládá myš a klávesnici (kreslí) ● Správné vypnutí počítače ● Tvorba a pojmenování složky ● Ukládání práce do souboru ● Otvírání souboru ● Psaní textu 		<p>K řešení problémů</p> <p>Pracovní</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Pokyn učitele ● Emil 3 - úvod ● Živý sešit 1 - A ● Živý sešit 1 – C, D, E ● Případně (http://home.pf.jcu.cz/jop/) ● Živý sešit 1 - F
--	--	---	--	--	--

Data, informace a modelování					
Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák:	Učivo	Průřezová témata	Klíčové kompetence	Podklady
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ● uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat 	<ul style="list-style-type: none"> ● získává a zaznamená data ze svého okolí ● sdělí informaci obrázkem ● složí obrázek z daných geometrických tvarů 	<ul style="list-style-type: none"> ● data (číslo, text, tvar...) ● práce s tabulkami ● práce se sloupcovými grafy ● práce s daty – hodnocení, úsudky ● orientace pomocí piktogramů ● práce se zakódovanými informacemi 	<p>Mediální výchova</p>	<p>K učení</p> <p>Digitální</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Živý sešit 1 – objevování ikon ● Živý sešit 1 - B ● Živý sešit 1 – G ● Živý sešit 1 – H <p>EMIL 3</p>

<ul style="list-style-type: none"> • popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji • vyčte informace z daného modelu 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje se zakódovanými informacemi • znázorní určitý jev • znázorní vztahy mezi jednotlivými prvky 	<ul style="list-style-type: none"> • znázornění jevů (obrázek, časová osa, mapa) 		<p>K řešení problémů</p> <p>Kompetence sociální a personální</p> <p>Pracovní</p>	
Algoritmizace a programování					
<p>Očekávané výstupy RVP</p> <p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů • popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení 	<p>Očekávané výstupy ŠVP</p> <p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • přečte postup pro objekt (postavu, robota) • určuje cílovou a počáteční pozici objektu • krok za krokem vede objekt k cíli • sestavuje posloupnost příkazů • navrhne na základě situace postup řešení úloh (vytvoří plán) • reaguje na určitá omezení (počet kroků, nástrojů) při řešení úloh • zváží, zda navržené řešení vede k cíli 	<p>Učivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • zápis postupu, jednotlivé kroky a formy zápisu • změny kroků v postupu • dekompozice (rozklad) postupu, problému • počáteční a cílová pozice • varianty řešení problému • optimální řešení 	<p>Průřezová témata</p>	<p>Klíčové kompetence</p> <p>K učení</p> <p>Digitální</p> <p>K řešení problémů</p>	<p>Podklady</p> <p>EMIL 3</p>

<ul style="list-style-type: none"> • v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy • ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu 	<ul style="list-style-type: none"> • řeší problém skládáním kroků (příkazů) do posloupnosti • pracuje s blokově orientovaným programem – sestaví program pro objekt • využívá opakování a posloupnost příkazů • pozná a označí opakující se kroky (vzory), postupy • určí počet opakování • navrhne nový blok jako souhrn opakujících se kroků • vyhledá chybu v postupu, programu • opraví chybu v postupu, programu 	<ul style="list-style-type: none"> • tvorba algoritmu – pravidla • základní nástroje (příkazy) prostředí • ovládání objektu • čtení programu • sestavení programu • jednotlivé prvky programu • opakující se prvky (vzor, kroky) • kontrola navrženého řešení • nalezení chyby, oprava chyby v postupu (programu) • diskuse o možných řešeních 		<p>Kompetence sociální a personální</p> <p>Pracovní</p>	
--	---	--	--	---	--

Informační systémy					
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> ● v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi ● pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data 	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> ● diskutuje o částech e-mailové zprávy, rozpozná strukturu adresy ● vyplní frekvenční tabulku (např. výskytů příkazů) ● orientuje se v jednoduché struktuře 	Učivo <ul style="list-style-type: none"> ● e-mailová adresa ● práce s tabulkou 	Průřezová témata Environmentální výchova	Klíčové kompetence K učení Digitální K řešení problémů Kompetence sociální a personální Pracovní	Podklady EMIL 3

Poznámky:

V 1. období se žáci seznámí s ovládním zařízení potřebného k práci na PC: **Digitální technologie, Data, informace a modelování, Informační systémy, Algoritmizace a programování,** .

Ve 2. období budou žáci využívat nabyté vědomosti a dovednosti získané v předmětu informatika.

Aplikovat je budou napříč všemi předměty dle svých individuálních schopností.

Digitální kompetence – k jednotlivým vyučovacím předmětům

ČESKÝ JAZYK

Kompetence digitální klade důraz na základní dovednosti, bezpečnost, porozumění a jednoduché využití technologií.

Žák zvládá základní hygienické návyky spojené se psáním, včetně návyků spojených s používáním digitálních technologií.

Využívá digitální technologie při tvorbě vlastního sdělení (např. jednoduché texty, obrázky, prezentace).

Čte s porozuměním přiměřeně náročné texty, včetně textů elektronických.

Vyhledává základní informace v doporučených digitálních zdrojích, porovnává informace z různých zdrojů.

Využívá vybrané formy elektronické komunikace, respektuje pravidla bezpečného a zdraví neohrožujícího chování při elektronické komunikaci.

Odlišuje v písemných a mluvených projevech komunikační záměr partnera.

Odlišuje fakta od názorů a hodnocení, informace ověřuje pomocí otázek nebo porovnáním s dostupnými zdroji (v jednoduché formě).

Zapojuje se aktivně do dialogu či diskuse, snaží se porozumět názorům partnerů, respektuje jejich různost (včetně základních pravidel online komunikace).

ANGLICKÝ JAZYK

Kompetence digitální se zaměřuje na základní digitální dovednosti, bezpečnost, motivaci a jednoduché formy práce s jazykem.

Žák využívá programy, aplikace a webové stránky pro osvojování slovní zásoby a správné výslovnosti (např. interaktivní hry, obrázkové slovníky, výslovnostní aplikace).

Seznamuje se s reáliemi pomocí online aplikací (např. videa, obrázky, mapy).

Dodržuje zásady bezpečnosti při práci s online aplikacemi a ochrany osobních údajů.

Využívá online slovníků a jednoduchých jazykových aplikací pro samostatné učení.

Používá základní čtenářské strategie pro digitální čtení (např. posouvání textu, orientace na obrazovce). Základní práce s klávesnicí pro psaní v cizím jazyce (např. psaní jednoduchých vět, slov).

Formuluje jednoduché písemné vyjádření různými formami (např. krátké zprávy, pozdravy, popisy obrázků).

MATEMATIKA

Kompetence digitální se zaměřuje na vizuální porozumění, základní digitální nástroje a jednoduché formy práce s daty.

Žák rozlišuje obrazné symboly a porozumí jejich významu (např. značky, piktogramy, šipky).

Odlišuje symboly s jednoznačným a nejednoznačným významem (např. v úlohách, schématech).

Dohledává chybějící informace v doporučených online zdrojích (s podporou učitele).

Zvládá základní práce s tabulkami a grafy – převedení údajů do jednoduchého diagramu.

Používání kalkulačtoru pro kontrolu odhadů nebo výpočtů (např. při práci s většími čísly).

Využívá digitálních technologií pro usnadnění činnosti při řešení jednoduchých matematických problémů.

INFORMATIKA

Kompetence digitální se zaměřuje na základní ovládání technologií, bezpečnost, etiku a jednoduché formy digitální tvorby.

Žák ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby (např. tablet, počítač, interaktivní tabule).

Využívá technologie při učení i zapojení do života školy (např. školní prezentace, třídní projekty).

Rozhoduje, které technologie použít pro jednoduché činnosti (s podporou učitele).

Získává a vyhledává základní informace, učí se je spravovat a sdílet (např. obrázky, krátké texty).

Vytváří a upravuje jednoduchý digitální obsah (např. kresby, prezentace, krátká videa).

Využívá technologie k usnadnění práce a zautomatizování jednoduchých činností (např. počítání, třídění).

Jedná eticky při spolupráci a komunikaci v digitálním prostředí.

Předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení a dat (např. neklikat na neznámé odkazy).

Uvědomuje si rizika pro tělesné a duševní zdraví při práci s digitálními technologiemi.

PRVOUKA

Kompetence digitální se zaměřuje na bezpečnost a ochranu soukromí a zdravé používání technologií.

Učitel klade důraz na vytváření společných pravidel chování ve třídě včetně pravidel při práci s technologiemi a na jejich dodržování.

Žáci jsou vedeni k dodržování pravidel chování při interakci v digitálním prostředí, k ochraně osobních údajů a k uvědomění si, které údaje je vhodné a nevhodné o sobě zveřejňovat a proč.

Učitel vede žáky ke zdravému používání online technologií, k uvědomění si zdravotních rizik, která mohou nastat při jejich dlouhodobém používání, a k jejich předcházení, např. zařazováním relaxačních chvilek.

PŘÍRODOVĚDA

Kompetence digitální se zaměřuje na bezpečnost a ochranu soukromí a zdravé používání technologií.

Učitel vede žáky k respektování autorských práv při využívání obrázků, videí a informací.

Žáci jsou vedeni ke zdravému používání online technologií, k uvědomění si zdravotních rizik, která mohou nastat při jejich dlouhodobém používání, a k jejich předcházení, např. zařazováním relaxačních chvilek.

Učitel motivuje žáky ke zkoumání přírody s využitím online aplikací a ke vhodnému využívání digitálních map a navigací.

Učitel dává žákům prostor k plánování a realizaci pozorování a pokusů s účelným využitím digitálních technologií.

VLASTIVĚDA

Kompetence digitální se zaměřuje na bezpečné chování v digitálním prostředí, respekt k autorství a na digitální nástroje pro poznávání světa.

Žáci se učí dodržovat pravidla slušného a bezpečného chování při online komunikaci.

Jsou vedeni k ochraně osobních údajů – rozpoznávají, které informace o sobě je vhodné sdílet a které ne.

Učitel zařazuje praktické situace, kde si žáci uvědomují rizika zveřejňování osobních údajů.

Žáci se seznamují s tím, že obrázky, videa a informace mají své autory.

Učitel je vede k respektování autorských práv – např. při práci s obrázky v prezentaci nebo při vyhledávání informací.

Učitel motivuje žáky ke zkoumání přírody a okolí pomocí online aplikací (např. poznávání krajiny, památek, přírodních jevů).

Žáci se učí využívat digitální mapy a navigace – např. při plánování výletu, orientaci v krajině nebo poznávání regionů.

HUDEBNÍ VÝCHOVA

Kompetence digitální se zaměřuje na hravé objevování, základní ovládnutí technologií, respekt k autorství a jednoduché formy tvorby.

Žák využívání elektronických hudebních nástrojů a jednoduchých digitálních aplikací (např. klávesy, rytmické aplikace, zvukové pexeso).

Zaznamenává a přehrává vlastní hudební pokusy pomocí dostupných zařízení (např. tablet, diktafon).

Prezentuje jednoduché hudební projekty (např. nahrávka písničky, doprovod ke kresbě).

Vyhledává inspirační zdroje (např. dětské písně, ukázky hudebních nástrojů) s podporou učitele.

Respektuje autorství – žáci se učí, že hudba má svého tvůrce a že není vhodné ji kopírovat bez souhlasu.

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

Kompetence digitální se zaměřuje na hravou tvorbu, objevování digitálních prostředků a základní respekt k autorství.

Žák využívá různorodých vizuálně obrazných prostředků včetně jednoduchých digitálních technologií (např. kreslicí aplikace, digitální koláže).

Hledá neobvyklé postupy a varianty řešení při výtvarné tvorbě (např. kombinace kresby a fotografie).

Sdílí a prezentuje vlastní tvůrčí záměry a výsledky práce (např. prezentace obrázku na interaktivní tabuli).

Vyhledává inspirační zdroje (např. obrázky, videa, umělecká díla) s podporou učitele.

Má základní povědomí o autorství – žáci se učí, že obrázky a díla mají svého tvůrce.

TĚLESNÁ VÝCHOVA

Kompetence digitální se zaměřuje na základní porozumění zdravému pohybu, objevování technologií a budování návyků.

Žák se seznamuje s různými možnostmi získávání poznatků o pohybu (např. videa, obrázky, interaktivní hry).

Snaží se o porozumění významu intenzity a délky pohybové aktivity pro zdraví (např. pyramidy pohybu, pohybové deníky).

Využívá základní digitální přístroje pro sledování pohybu (např. krokoměr, školní tablet).

Zaznamenává jednoduché pohybové výkony a porovnává s předchozími výsledky (např. tabulka, obrázkový graf).

Získává informace o pohybových aktivitách ve škole a okolí pomocí digitálních zdrojů (např. mapy, weby sportovišť).

Zařazuje kompenzační cvičení pro zdravé používání technologií (např. protažení, relaxace po práci s tabletem).

PRACOVNÍ ČINNOSTI

Kompetence digitální se zaměřuje na objevování, základní práci s návody, jednoduché digitální záznamy a spolupráci.

Žák se seznamuje s výhodami využívání videonávodů při tvorbě výrobků nebo pokrmů (např. sledování krátkých návodů na tabletu).

Vyhledává jednoduché pracovní postupy v doporučených online zdrojích (např. obrázkové návody, dětské weby).

Zaznamenává výsledky pozorování přírody a pěstitelských pokusů pomocí digitálních technologií (např. fotografie, krátké video).

Využívá digitální technologie ke spolupráci v týmu (např. sdílení obrázků, společná prezentace.)

Prakticky se seznamuje s tvorbou vlastního digitálního obsahu (např. prezentace výrobku, kresba v aplikaci).

Dodatek ŠVP byl schválen školskou radou dne 4. 6. 2023 a projednán na pedagogické radě dne 23. 6. 2023.

Ing. Mgr. Božena Nečasová

Ředitelka školy

