

**Základní škola a Mateřská škola Katov,
příspěvková organizace
Katov 11, 594 55 Dolní Loučky**

Školní vzdělávací program „Tvořivá škola“

Dodatek č. 5

Dodatek č. 5 byl projednán dne 25. 04. 2022 na pedagogické radě a dne 22. 06. 2022 byl projednán na Školské radě.
Aktualizace ke dni 23.10. 2025

Strategie výuky v jednotlivých předmětech na 1. stupni ZŠ

STRATEGIE VÝUKY ČESKÉHO JAZYKA NA 1. STUPNI ZŠ

1. Rozvoj čtenářských dovedností

Cíl: Porozumět textu, rozvíjet čtenářskou gramotnost a vztah ke čtení.

Strategie:

- **Hlásková a analyticko-syntetická metoda** – rozkládání slov na hlásky, skládání slabik, práce s písmeny.
- **Čtení s porozuměním** – kladení otázek, shrnování, hledání hlavní myšlenky.
- **Čtenářské dílny** – samostatné nebo společné čtení knih, sdílení zážitků z četby.
- **Práce s ilustracemi a obrázkovými knihami** – predikce děje, popis postav, domýšlení příběhu.
- **Diferencovaná výuka** – různá úroveň textů podle čtenářské zdatnosti

2. Rozvoj psaní a pravopisu

Cíl: Naučit žáky správně, čitelně a s porozuměním psát.

Strategie:

- **Psaní podle vzoru** – opis, přepis, diktát s nápovědou.
- **Modelování psaní (učitel píše a komentuje)** – ukázka procesu psaní, plánování vět, kontrola.
- **Kreativní psaní** – jednoduché příběhy, pohlednice, dopisy, básničky.
- **Sebehodnocení psaného projevu** – děti si čtou vlastní texty, hodnotí s pomocí učitele.
- **Psaní na klíčová slova / větné obrázky** – rozvoj souvislého projevu.

3. Rozvoj mluveného projevu

Cíl: Umět se vyjadřovat srozumitelně, souvisle a přiměřeně situaci.

Strategie:

- **Komunikační situace ze života** – rozhovory, vyprávění zážitků, dramatizace.
- **Diskusní kruhy (ranní kruh)** – rozvoj argumentace, naslouchání druhým.
- **Popis obrázku, děje, postavy** – spojení řeči s představivostí.
- **Dramatizace a role-play** – inscenování pohádek, dialogů, rozvoj slovní zásoby.

- **Nahrávky mluvených projevů** – sebereflexe a zlepšování výslovnosti.

4. Rozvoj jazykového citu a gramatiky

Cíl: Porozumět stavbě jazyka, osvojit si základní pravopisné jevy.

Strategie:

- **Jazykové hry** – slovní fotbal, skládání vět, hledání slovních druhů.
- **Manipulativní činnosti** – práce s kartičkami slov, písmen, vět.
- **Objevné učení** – žáci sami formou pokusu zjišťují pravidlo (např. skloňování).
- **Práce s chybou** – společné hledání a oprava chyb, vysvětlení proč.
- **Integrovaná výuka** – gramatika přirozeně propojená s psaním a čtením textu.

5. Rozvoj vztahu k literatuře a kultuře

Cíl: Vytvářet pozitivní vztah ke knihám, příběhům a české kultuře.

Strategie:

- **Čtení pohádek a básniček** – společné čtení, dramatizace, ilustrace textu.
- **Práce s literární postavou** – charakteristika, co bych udělal na jejím místě.
- **Autorské čtení žáků** – prezentace vlastních textů.
- **Projektové vyučování** – např. „Moje oblíbená kniha“, „Na návštěvě v pohádce“.
- **Spolupráce s knihovnou a autory** – besedy, čtenářské soutěže.

6. Podpůrné strategie

- **Individualizace a diferenciac** – přizpůsobení úloh úrovni žáka.
- **Kooperativní učení** – práce ve dvojicích, skupinách.
- **Reflexe a sebehodnocení** – „Co jsem se dnes naučil/a?“, „Co mi šlo dobře?“.
- **ICT ve výuce** – interaktivní cvičení (např. Umíme česky, Čtenářská dílna online).
- **Propojení s ostatními předměty** – čeština v matematice, prvouce, výtvarce.

STRATEGIE VÝUKY MATEMATIKY NA 1. STUPNI ZŠ

1. Zásady efektivní výuky matematiky

Cíl: Rozvíjet matematické myšlení, logiku, představivost a pozitivní vztah k matematice.

Hlavní principy:

- **Od konkrétního k abstraktnímu** – práce s předměty, obrázky, až poté symboly a čísla.
- **Aktivní zapojení žáků** – objevování pravidel vlastní činností.
- **Chybování jako přirozená součást učení** – analýza chyb, hledání řešení.
- **Propojení s reálným životem** – úlohy z běžných situací, hry, projekty.
- **Diferenciace a individualizace** – respektování tempa a stylu učení žáků.

2. Rozvoj početních dovedností a numerace

Cíl: Porozumět číselnému systému, osvojit si základní početní operace.

Strategie:

- **Manipulativní činnosti** – práce s kostkami, fazolkami, počítadly, penězi.
- **Objevování vzorů a pravidel** – např. tvoření číselných řad, hledání vztahů.
- **Sčítání a odčítání s oporou o reálné situace** – „přibývání a ubývání“.
- **Upevňování početních vztahů pomocí her** – domino, bingo, matematické pexeso.
- **Matematické příběhy** – slovní úlohy vycházející ze života dětí.

3. Rozvoj geometrického myšlení

Cíl: Rozpoznat, pojmenovat a chápat vlastnosti geometrických tvarů a těles.

Strategie:

- **Manipulace s tělesy a tvary** – skládání, modelování, vybarvování, kreslení.
- **Přechod od konkrétního k obraznému** – např. porovnávání ploch, obvodů.
- **Prostorová představivost** – práce se stavebnicemi, mapami, schématy.
- **Geometrie v pohybu** – měření, rýsování, určování vzdáleností.
- **Praktické projekty** – „Navrhni dům“, „Postav město z geometrických tvarů“.

4. Rozvoj logického myšlení a řešení problémů

Cíl: Naučit žáky přemýšlet, odhadovat, zkoušet strategie a zdůvodňovat řešení.

Strategie:

- **Heuristické metody** – „zkus – ověř – vysvětli – zobecni“.
- **Matematické hádanky a rébusy** – rozvoj kreativity a trpělivosti.

- **Hledání různých cest k řešení** – ne jen výsledek, ale i proces.
- **Skupinová práce** – diskuze nad postupy, obhajoba vlastního řešení.
- **Přiměřené problémy z reálného života** – plánování, odhady, měření.

5. Rozvoj matematického jazyka a komunikace

Cíl: Umět popsat postup, zdůvodnit řešení, naslouchat a reagovat.

Strategie:

- **Popisování postupu vlastními slovy** – „Jak jsi na to přišel/a?“.
- **Matematické diskuse** – vedené rozhovory, porovnávání výsledků.
- **Používání správných pojmů** – číslo, tvar, osa, úhel, součet, rozdíl...
- **Vizualizace myšlenek** – kreslení, diagramy, myšlenkové mapy.
- **Reflexe** – co jsme objevili, co fungovalo, co ne.

6. Rozvoj kompetencí a postojů

Cíl: Vést žáky k samostatnosti, vytrvalosti a radosti z objevování.

Strategie:

- **Sebehodnocení** – „Co jsem zvládl, co chci zlepšit“.
- **Spolupráce a vzájemná pomoc** – učíme se společně, ne soutěžíme.
- **Hodnocení procesu, ne jen výsledku** – oceňování přístupu a úsilí.
- **Podpora vnitřní motivace** – matematika jako výzva, ne trest.
- **Propojení s běžným životem** – nakupování, vaření, měření, hry.

7. Podpůrné strategie a metody

- **Hejného metoda** – učení v prostředích (autobus, parkety, krychlová stavba).
- **Konstruktivistický přístup** – žák objevuje pravidla sám.
- **Didaktické hry** – hravé procvičování (matematické bingo, závody).
- **ICT a interaktivní výuka** – aplikace (Matika.in, GeoGebra, Umíme to).
- **Integrovaná výuka** – matematika ve výtvarce, prvouce, tělocviku.

STRATEGIE VÝUKY ANGLICKÉHO JAZYKA NA 1. STUPNI ZŠ

1. Zásady a cíle výuky anglického jazyka

Cíl: Vytvořit u žáků pozitivní vztah k cizímu jazyku, rozvíjet základní komunikační dovednosti a připravit půdu pro další studium jazyka.

Strategie:

- Vyučování je hravé, názorné a komunikativní.
- Důraz se klade na porozumění a mluvení, nikoli na gramatickou přesnost.
- Jazyk se učí **v přirozených situacích** (hra, písnička, rozhovor, příběh).
- Učitel používá co nejvíce **angličtinu jako vyučovací jazyk**, žáci se učí porozumět bez překladu.
- Učení probíhá **multisenzoricky** – zapojuje se sluch, zrak, pohyb i emoce.

2. Rozvoj poslechových dovedností

Cíl: Rozvíjet schopnost rozumět jednoduchým pokynům, frázím a textům.

Strategie:

- **Poslech s pohybem (TPR – Total Physical Response)** – žáci reagují na pokyny pohybem („Stand up“, „Touch your nose“).
- **Písničky, říkanky, rýmy** – rytmus a melodie napomáhají zapamatování.
- **Pohádky a příběhy s ilustracemi** – porozumění z kontextu a obrázků.
- **Poslech se zaměřením na konkrétní informace** – „Find the animal“, „What color is the car?“.
- **Práce s audiovizuálními materiály** – krátká videa, animace, interaktivní cvičení.

3. Rozvoj mluvení

Cíl: Umožnit žákům komunikovat v jednoduchých situacích.

Strategie:

- **Opakování a napodobování** – říkanky, dialogy, „drilling“ s hrou na ozvěnu.
- **Modelové situace** – pozdravy, představování, nakupování, barvy, zvířata.
- **Párová a skupinová práce** – rozhovory, hry typu „Find someone who...“.
- **Role-play a dramatizace** – hraní scénářů, krátkých pohádek, mini-divadlo.
- **Povzbuzování spontánnosti** – oceňování snahy, ne trestání chyb.

4. Rozvoj čtení a psaní

Cíl: Postupně seznamovat žáky s psanou podobou jazyka.

Strategie:

- **Práce s obrázkovými kartami (flashcards)** – spojování slov s obrázky.
- **Čtení krátkých textů s podporou ilustrací** – jednoduché věty, popisky.
- **Hry s písmeny a slovy** – doplňovačky, puzzle, křížovky, písmenkové hry.
- **Psaní podle vzoru** – přepis slov, krátkých vět, pohlednic nebo pozvánek.
- **Využití písní a rýmů pro nácvik pravopisu** – „A, B, C song“.

5. Rozvoj slovní zásoby

Cíl: Upevnit základní slovní zásobu tematicky i funkčně.

Strategie:

- **Tematické okruhy** – rodina, škola, barvy, zvířata, počasí, jídlo.
- **Opakování prostřednictvím her** – „Simon says“, „Bingo“, „Memory“, „Pictionary“.
- **Vizuální podpora** – obrázky, plakáty, reálné předměty (realia).
- **Recyklace slovní zásoby** – průběžné vrácení k již osvojeným tématům.
- **Společné projekty** – „My Family Book“, „My Favourite Animal“.

6. Rozvoj kulturního povědomí

Cíl: Seznámit žáky s kulturou a životem v anglicky mluvících zemích.

Strategie:

- **Tematické dny** – „Christmas in the UK“, „Halloween“, „Easter traditions“.
- **Porovnávání zvyků** – „How do we celebrate Christmas?“
- **Pohádky a písně z anglického prostředí** – autentické materiály přiměřené věku.
- **Projekty a prezentace** – „Our trip to London“, „Famous places“.
- **Spolupráce s rodilým mluvčím nebo eTwinning projekty.**

7. Podpůrné a metodické strategie

- **CLIL (Content and Language Integrated Learning)** – propojení angličtiny s prvoukou, výtvarnou výchovou nebo hudebkou.

- **Multisenzorické učení** – spojení pohybu, hudby, obrazu a mluvení.
- **ICT a interaktivní výuka** – využití aplikací (Wordwall, LearningApps, British Council Kids, Kahoot).
- **Formativní hodnocení** – zpětná vazba, pochvala, sebehodnocení („I can say...“, „I can understand...“).
- **Diferenciace** – přizpůsobení úloh schopnostem žáků.

STRATEGIE VÝUKY NAUKOVÝCH PŘEDMĚTŮ NA 1. STUPNI ZŠ

(Prvouka – Přírodověda – Vlastivěda)

1. Cíle a principy výuky naukových předmětů

Cíl:

Rozvíjet u žáků poznávání světa kolem nás, vytvářet základy přírodovědné, environmentální a společenskovední gramotnosti a podporovat aktivní zájem o dění v přírodě i společnosti.

Základní principy výuky:

- **Zážitek a aktivní učení** – žáci poznávají svět prostřednictvím vlastních činností, pokusů, pozorování a prožitků.
- **Propojení teorie s praxí** – učení vychází z reálných situací a zkušeností dětí.
- **Integrovaný přístup** – témata se prolínají napříč předměty (např. příroda – člověk – společnost).
- **Rozvoj klíčových kompetencí** – komunikace, řešení problémů, spolupráce, učení se.
- **Respektování individuality žáka** – diferenciací, podpora zvědavosti a iniciativy.

PRVOUKA (1.–3. ročník)

Cíle:

- Seznámit žáky se světem kolem nich – přírodou, lidmi, společností.
- Naučit je pozorovat, klást otázky, popisovat a chápat souvislosti.
- Vést je k odpovědnému chování k sobě, druhým a k přírodě.

Strategie výuky:

- **Pozorování a zkoumání** – žáci zjišťují informace přímým pozorováním přírody, pokusy, procházkami.
- **Praktické činnosti** – práce s přírodninami, měření, třídění, pokusy.

- **Využití školní zahrady a okolí školy** – poznávání živé i neživé přírody v přirozeném prostředí.
- **Didaktické hry a projekty** – např. „Moje tělo“, „Rostliny na školní zahradě“, „Zvířata v okolí školy“.
- **Vytváření pojmových map a schémat** – rozvoj logického myšlení.
- **Propojování s osobní zkušeností** – rodina, denní režim, svátky, škola.
- **ICT podpora** – interaktivní cvičení, fotografie, krátká videa.

Důraz na:

- Prožitek, hravost, experiment, názornost.
- Rozvoj dovedností pozorovat, porovnávat, zaznamenávat.
- Výchovu k ochraně zdraví, přírody a k udržitelnému životnímu stylu.

PŘÍRODOVĚDA (4.–5. ročník)

Cíle:

- Prohlubovat znalosti o živé a neživé přírodě.
- Chápat základní přírodní zákonitosti a vztahy v ekosystémech.
- Rozvíjet přírodovědné myšlení, dovednosti pozorovat, experimentovat a vyvozovat závěry.

Strategie výuky:

- **Pozorování a pokusy** – jednoduché experimenty (např. koloběh vody, fotosyntéza, vlastnosti látek).
- **Badatelsky orientovaná výuka (BOV)** – žák sám formuluje otázku, hledá odpověď a hodnotí výsledek.
- **Projektová a terénní výuka** – práce mimo třídu (přírodní stezky, exkurze, školní zahrada).
- **Skupinová spolupráce** – žáci společně řeší úkoly, sdílejí poznatky, prezentují výsledky.
- **Vedení k záznamu a vyhodnocování pozorování** – tabulky, grafy, zápisy do sešitu, fotodokumentace.
- **Propojení s environmentální výchovou** – ochrana přírody, třídění odpadu, ekologické projekty.

Důraz na:

- Samostatnost žáků, zvědavost, učení z chyb.
- Rozvoj schopnosti pracovat s informacemi.

- Vnímání přírody jako propojeného celku.

VLASTIVĚDA (4.–5. ročník)

Cíle:

- Rozvíjet povědomí žáků o historii, geografii a kultuře ČR.
- Pěstovat vztah k místu, kde žijí, a k národní identitě.
- Chápat základní principy fungování společnosti a občanského života.

Strategie výuky:

- **Práce s mapou a atlasem** – hledání míst, zakreslování tras, orientace v prostoru.
- **Exkurze a vycházky** – poznávání regionu, památek, muzeí, úřadů.
- **Projektové dny** – „Poznej své město“, „Naše republika slaví“, „Cestujeme po krajích ČR“.
- **Práce s historickými prameny a obrazovým materiálem** – staré fotografie, kroniky, videa.
- **Diskuse o současnosti** – moje obec, volby, svátky, symboly státu.
- **Integrace s ICT** – využití mapových aplikací (Mapy.cz, Google Earth).

Důraz na:

- Rozvoj občanských a sociálních kompetencí.
- Propojování minulosti a současnosti.
- Výchovu k odpovědnému občanství a respektu k tradicím.

Společné podpůrné strategie pro naukové předměty

- **Integrované tematické vyučování** – např. projekt „*Rok v přírodě*“ nebo „*Moje město*“.
- **Propojení s ostatními oblastmi vzdělávání** – jazykové vyjadřování, výtvarné zpracování, matematické měření.
- **Používání moderních výukových metod** – badatelské učení, skupinová práce, reflexe.
- **Využití digitálních technologií** – interaktivní učebnice, fotografie, prezentace, videa.
- **Formativní hodnocení** – sebehodnocení žáků, slovní hodnocení, portfolio.
- **Rozvoj vztahu k místní komunitě a regionu** – spolupráce s knihovnou, ekologickým centrem, obcí.

STRATEGIE VÝUKY INFORMATIKY (4.–5. ročník)

Cíle:

- Bezpečně a zodpovědně používat digitální zařízení (tablet, počítač, internet)
- Spolupracovat a tvořit pomocí digitálních nástrojů
- Porozumět principům fungování digitálních technologií, ne jen je používat
- Vyhodnocovat informace a rozpoznat jejich spolehlivost

Strategie výuky:

- Rozvoj informatického myšlení
- Postup od konkrétní zkušenosti k abstrakci (od tzv. unplugged activities k počítači)
- Integrace informatiky do ostatních předmětů
- Bezpečné a odpovědné používání technologií
- Podpora tvořivosti a spolupráce
- Vyhledávání, třídění a zaznamenávání dat pomocí tabulek a grafů
- Vytváření algoritmů

Důraz na:

- Zásady bezpečného a zodpovědného chování na internetu zodpovědná komunikace, sdílení, ochrana soukromí
- Rozpoznání kyberšikany, fakenews a klamavé reklamy
- Kritické myšlení o informacích
- tvořivé využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při zapojování do společnosti a občanského života.

STRATEGIE VÝUKY VÝCHOV NA 1. STUPNI ZŠ

(Tělesná, hudební, výtvarná, dramatická a pracovní výchova)

1. Obecné cíle a principy výuky výchov

Cíl:

Rozvíjet osobnost žáků prostřednictvím tvořivých, pohybových a estetických činností; podporovat jejich citový, sociální a kulturní rozvoj; přispívat k formování pozitivního vztahu k umění, zdraví a práci.

Základní principy:

- **Zážitek a tvořivost** – učení skrze činnost, radost a vlastní prožitek.
- **Individualizace** – respektování talentu, tempa a osobnosti dítěte.
- **Hodnocení procesu, nejen výsledku** – důraz na snahu, spolupráci a sebereflexi.
- **Propojení s ostatními vzdělávacími oblastmi** – jazyk, matematika, naukové předměty, ICT.
- **Podpora spolupráce a komunikace** – činnosti ve dvojicích, skupinách, týmech.
- **Rozvoj emocí, hodnot a postojů** – estetické vnímání, empatie, sebehodnocení.

TĚLESNÁ VÝCHOVA

Cíle:

- Rozvíjet pohybové schopnosti, koordinaci, sílu, vytrvalost a fair play.
- Vést žáky k poznání významu pohybu pro zdraví a psychickou pohodu.

Strategie výuky:

- **Hravá forma cvičení** – soutěživé i kooperativní hry, pohybové objevování.
- **Rozmanitost činností** – gymnastika, míčové hry, atletika, tanec, turistika.
- **Rozvoj dovedností formou zážitku** – radost z pohybu a překonávání sebe sama.
- **Vedení k odpovědnosti za vlastní tělo** – správné držení těla, bezpečnost, hygiena.
- **Využití přírodního prostředí** – vycházky, pobyt venku, orientační běh.
- **Inkluzivní přístup** – zapojení všech žáků, přizpůsobení úkolů schopnostem.

Důraz na:

- Fair play, spolupráci, sebeovládání.
- Prevence úrazů a zdravý životní styl.
- Pozitivní vztah k pravidelnému pohybu.

HUDEBNÍ VÝCHOVA

Cíle:

- Rozvíjet hudební cítění, sluch, rytmus a tvořivý projev.
- Vést žáky k aktivnímu poslechu hudby a radosti ze společného zpěvu.

Strategie výuky:

- **Zpěv a rytmizace** – písně s pohybem, rytmické hry, echo zpěv.

- **Hra na jednoduché nástroje** – Orffovy nástroje, boomwhackers, tělo jako nástroj.
- **Hudební poslech s reflexí** – vyjádření hudby kresbou, pohybem, slovem.
- **Hudební improvizace a tvorba** – vymýšlení rytmů, doprovodů, melodií.
- **Propojení s tradicemi a kulturou** – lidové písně, svátky, mezinárodní hudba.

Důraz na:

- Hravost, spontánnost, sebedůvěru při zpěvu.
- Rozvoj spolupráce (sborový zpěv, kapela).
- Rozvoj estetického citění a tolerance k různým žánrům.

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

Cíle:

- Rozvíjet vizuální vnímání, fantazii a tvořivost.
- Učit žáky vnímat umění, estetiku a vyjadřovat pocity výtvarnými prostředky.

Strategie výuky:

- **Zkušenostní učení** – experimentování s materiály, barvami, tvary.
- **Výtvarná komunikace** – vyprávění obrazem, interpretace uměleckých děl.
- **Propojení se zážitky žáků** – kresba, malba či modelování podle témat ze života.
- **Skupinové a projektové práce** – společné koláže, výstavy, výzdoba školy.
- **Rozvoj vizuální gramotnosti** – práce s ilustracemi, fotografiemi, filmy.

Důraz na:

- Tvořivý proces, ne estetickou dokonalost.
- Reflexi – mluvení o své práci a práci druhých.
- Prožitek, fantazii a sebedůvěru.

DRAMATICKÁ VÝCHOVA

Cíle:

- Rozvíjet komunikaci, empatii a schopnost spolupracovat.
- Podporovat sebevyjádření, tvořivost a prožitek rolí.

Strategie výuky:

- **Dramatické hry a etudy** – pantomima, improvizace, ztvárnění situací.
- **Práce s literárním textem** – dramatizace pohádek, básní, příběhů.
- **Rozvoj neverbální komunikace** – práce s gestem, mimikou, pohybem.
- **Využití hlasu a mluvy** – cvičení výslovnosti, rytmizace řeči, dialogy.
- **Kooperativní učení** – práce v malých skupinách, společná tvorba příběhu.

Důraz na:

- Emoční prožitek, respekt a týmovou spolupráci.
- Spontánnost a kreativitu.
- Sebepoznání a rozvoj sebevědomí.

PRACOVNÍ ČINNOSTI

Cíle:

- Rozvíjet manuální zručnost, tvořivost a pracovní návyky.
- Pěstovat vztah k práci, odpovědnost a spolupráci.

Strategie výuky:

- **Práce s různými materiály** – papír, textil, dřevo, přírodniny, recyklované materiály.
- **Praktické úkoly z běžného života** – úklid, příprava jednoduchého jídla, péče o rostliny.
- **Projektová výuka** – výroba dárků, výzdoba školy, tematické dílny.
- **Bezpečnost práce a zodpovědnost** – správné zacházení s nástroji.
- **Kooperace** – práce ve dvojicích, skupinové tvoření.

Důraz na:

- Rozvoj jemné motoriky a trpělivosti.
- Učení se praktickým dovednostem pro život.
- Posilování vztahu k manuální práci a k hodnotě lidského úsilí.

Společné podpůrné strategie pro výchovy

- **Integrované projekty** – spojení výchov do jednoho celku (např. školní slavnosti, výstavy, hudebně-výtvarné projekty).

- **Spolupráce s komunitou** – vystoupení pro rodiče, výstavy, spolupráce s kulturními institucemi.
- **Rozvoj emoční inteligence** – reflexe pocitů, vztah k sobě a ostatním.
- **Využití ICT** – digitální kreslení, hudební aplikace, záznam vystoupení.
- **Formativní hodnocení** – pochvala, sebehodnocení, zpětná vazba místo známek.

IV. Učební plán

Vzdělávací oblast	Vyučovací předmět	1.	2.	3.	4.	5.	Disp. hodiny	celkem
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk a literatura	8+1	8+1	8 + 1	5+1	4+2	6	39
	Anglický jazyk	0	0	3	3 + 1	3 + 1	2	11
Matematika a její aplikace	Matematika	3+1	5	4+1	4 + 1	4 + 1	4	24
Informační a komunikační technologie Změna : Informatika	Informatika	-	-	-	1	1		2
Člověk a jeho svět	Prvouka	2	2+1	2			1	15
	Přírodověda				1+1	1 + 1	2	
	Vlastivěda				1 + 1	2	1	
Umění a kultura	Hudební výchova	1	1	1	1	1		12
	Výtvarná výchova	1	1	1	2	2		
Člověk a zdraví	Tělesná výchova	2	2	2	2	2		10
Člověk a svět práce	Pracovní činnosti	1	1	1	1	1		5
počet hodin v ročníku		20	22	24	26	26	16	118

Poznámky k učebnímu plánu

Vyučovací jednotkou na 1. stupni je vyučovací hodina. V průběhu školního roku je zařazováno projektové vyučování a vyučování v blocích při dodržování zásad hygieny školní práce (přestávky, relaxace apod.).

Předmět speciální pedagogické péče je realizován z disponibilních hodin.

Ve školním roce 2025/2026 bude probíhat PSPP pro žáky 1. ročníku ve čtvrtek 3. vyučovací

hodinu, pro žáky 4. ročníku v pondělí 5. vyučovací hodinu. Obě hodiny jsou vyučovány v rámci disponibilních hodin.

Spojení ročníků do skupin ve školním roce 2025/2026:

1. ročník

ČJ – samostatně (pouze jeden ročník ve třídě): 8 hodin třídní učitel, 1 hodinu jiný pedagog

M – samostatně: třídní učitel

PRV – samostatně: jiný pedagog

HV, TV, Pr.čin., VV – samostatně: jiný pedagog

2. ročník

ČJ - ve skupině s 5. ročníkem: 8 hodin třídní učitel

- samostatně 1 hodina jiný pedagog

M ve skupině s 5. ročníkem: třídní učitel

PRV ve skupině s 5. ročníkem : 1 hodina

-samostatně 2 hodiny – jiný pedagog

TV, HV, ve skupině se 4. ročníkem – jiný pedagog

VV ve skupině se 3. ročníkem – jiný pedagog

Pr.čin. ve skupině s 5. ročníkem – třídní učitel

3. ročník

ČJ -ve skupině se 4. ročníkem: 5 hodin třídní učitel, 2 hodiny jiný pedagog,

-samostatně: 2 hodiny třídní učitel

M -ve skupině se 4. ročníkem: třídní učitel

AJ -ve skupině se 4. ročníkem: 1 hodina – třídní učitel,

-samostatně 2 hodiny - třídní učitel

PRV -ve skupině se 4. ročníkem : jiný pedagog

TV, HV- ve skupině se 4. ročníkem – jiný pedagog

VV- ve skupině se 3. ročníkem – jiný pedagog

Pr.čin. -ve skupině se 4. ročníkem – jiný pedagog

4. ročník

ČJ -ve skupině se 3. ročníkem: 5 hodin třídní učitel, 1 hod. jiný učitel,

-samostatně 1 hodina třídní učitel

M -ve skupině se 3. ročníkem: třídní učitel

AJ -ve skupině se 3. ročníkem: 2 hodiny – třídní učitel,

-samostatně 2 hodiny - třídní učitel

VL-ve skupině s 3. ročníkem : jiný pedagog

TV, HV- ve skupině s 2. ročníkem – jiný pedagog

VV -ve skupině s 5. ročníkem – jiný pedagog

Pr.čin. -ve skupině se 3. ročníkem – jiný pedagog

I – samostatně – třídní učitel

5. ročník

ČJ -ve skupině s 2. ročníkem: 5 hodin třídní učitel, 1 hod jiný učitel,

- ve skupině se 4. roč. 1 hodina jiný učitel

M -ve skupině s 2. ročníkem: třídní učitel

AJ -ve skupině se 2. ročníkem: 2 hodiny – třídní učitel,

-samostatně 2 hodiny - třídní učitel

VL -ve skupině s 2. ročníkem: 1 hodina – třídní učitel,

- samostatně 1 hodina – třídní učitel
- PŘ- ve skupině s 2. ročníkem: 1 hodina – třídní učitel
- samostatně 1 hodina – třídní učitel
- VV- ve skupině se 4. ročníkem – jiný pedagog
- TV, HV,-ve skupině se 3. ročníkem – jiný pedagog
- Pr.čin. -ve skupině s 2. ročníkem – třídní učitel
- I -samostatně - jiný pedagog

Český jazyk a literatura

- v 1. a 2. ročníku má předmět komplexní charakter
 - ve 3.- 5. ročníku je pro přehlednost členěn do složek specifického charakteru
 - mluvnice – jazykové vyučování
 - čtení a literární výchova
 - slohová a komunikační výchova
 - psaní se vyučuje zpravidla v menších časových celcích, než je celá vyučovací hodina
- O časové dotaci jednotlivých složek rozhodne vyučující.

Anglický jazyk

- ve 3. ročníku je předmět koncipován jako úvodní seznámení s jazykem, písemný projev je záměrně potlačen (nikoliv však zcela vyloučen)

Informatika

- obsah výuky je zaměřen na seznámení s počítačem jako pracovním nástrojem

Změna:

obsah výuky se zaměřuje na především na rozvoj informatického myšlení a na porozumění základním principům digitálních technologií.

Prvouka, Vlastivěda, přírodověda

- předmět, ve kterém je realizován obsah vzdělávací oblasti *Člověk a jeho svět*

Pracovní činnosti

- předmět má komplexní charakter, vzdělávací obsah zahrnuje všechny tematické okruhy
 - Práce s drobným materiálem
 - Konstrukční činnosti
 - Pěstelské práce
 - Příprava pokrmů

O výběru jednotlivých témat a organizaci výuky rozhodne vyučující tak, aby byly splněny očekávané výstupy na konci 1. období ZV (dle ŠVP) a 2. období (dle RVP ZV).

Změna :

Vzdělávací oblast: INFORMATIKA

Vzdělávací oblast Informatika se zaměřuje především na rozvoj informatického myšlení a na porozumění základním principům digitálních technologií. Je založena na aktivních činnostech, při kterých žáci využívají informatické postupy a pojmy. Poskytuje prostředky a metody ke zkoumání řešitelnosti problémů i hledání a nalézání jejich optimálních řešení, ke zpracování dat a jejich interpretaci a na základě řešení praktických úkolů i poznatky a zkušenost, kdy je lepší práci přenechat stroji, respektive počítači. Pochopení, jak digitální technologie fungují, přispívá jednak

k porozumění zákonitostem digitálního světa, jednak k jejich efektivnímu, bezpečnému a etickému užívání. Na prvním stupni základního vzdělávání si žáci prostřednictvím her, experimentů, diskusí a dalších aktivit vytvářejí první představy o způsobech, jakými se dají data a informace zaznamenávat, a objevují informatické aspekty světa kolem nich. Postupně si žáci rozvíjejí schopnost popsat problém, analyzovat ho a hledat jeho řešení. Ve vhodném programovacím prostředí si ověřují algoritmické postupy. Informatika také společně s ostatními obory pokládá základy uživatelských dovedností. Poznáváním, jak se s digitálními technologiemi pracuje, si žáci vytvářejí základ pro pochopení informatických konceptů. Součástí je i bezpečné zacházení s technologiemi a osvojování dovedností a návyků, které vedou k prevenci rizikového chování.

Cílové zaměření vzdělávací oblasti

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

- systémovému přístupu při analýze situací a jevů světa kolem něj
- nacházení různých řešení a výběru toho nejvhodnějšího pro danou situaci
- ke zkušenosti, že týmová práce umocněná technologiemi může vést k lepším výsledkům než samostatná práce
- porozumění různým přístupům ke kódování informací i různým způsobům jejich organizace
- rozhodování na základě relevantních dat a jejich korektní interpretace, jeho obhajování pomocí věcných argumentů
- standardizování pracovních postupů v situacích, kdy to usnadní práci
- nezdolnosti při řešení těžkých problémů, zvládání nejednoznačnosti a nejistoty a vypořádání se s problémy s otevřeným koncem
- otevřenosti novým cestám, nástrojům, snaze postupně se zlepšovat

Změna:

INFORMATIKA

A) Cíle vzdělávací oblasti

- poznání úlohy informací
- porozumění práci s informací – vznik, uložení, přenos, zpracování, vyhledávání, praktické využití
- využívání moderních informačních a komunikačních technologií
- schopnost ověřit věrohodnost získané informace využitím více zdrojů
- schopnost formulovat svůj požadavek
- výpočetní techniku a výukový software využívat ke zvýšení efektivnosti učení
- dokázat prezentovat výsledky své práce s využitím vhodného softwaru
- respektování práv duševního vlastnictví
- zaujetí odpovědného přístupu k nevhodným obsahům vyskytujícím se na internetu nebo jiných médiích
- šetrná práce s výpočetní technikou

B) Charakteristika výuky

Vzdělávací oblast Informatika Informační a komunikační technologie umožňuje všem žákům získat základní dovednosti v ovládání výpočetní techniky, orientovat se ve světě informací, zpracovat získané informace a využít je v dalším vzdělávání i v praktickém životě.

Na prvním stupni základního vzdělávání si žáci prostřednictvím her, experimentů, diskusí a dalších aktivit vytvářejí první představy o způsobech, jakými se dají data a informace zaznamenávat, a objevují informatické aspekty světa kolem nich.

Postupně si žáci rozvíjejí schopnost popsat problém, analyzovat ho a hledat jeho řešení. Ve vhodném programovacím prostředí si ověřují algoritmické postupy.

Informatika také společně s ostatními obory pokládá základy uživatelských dovedností. Poznáváním jak se s digitálními technologiemi pracuje, si žáci vytvářejí základ pro pochopení informatických konceptů. Součástí je i bezpečné zacházení s technologiemi a osvojování dovedností a návyků, které vedou k prevenci rizikového chování.

Změna :

C) Obsah učiva v jednotlivých ročnících a zařazení průřezových témat

Vzdělávací obsah vzdělávacího oboru

1. –4. ročník

1. stupeň

Základy práce s počítačem

- Ovládání myši – správné držení, klik, dvojklik, tah
- Použití významných kláves – Delete, Bks, Enter, mezerník
- Nácvič základní orientace na klávesnici
- Přihlášení do školní počítačové sítě, správné vypnutí počítače
- Orientace v nabídce Start
- Využití výukového softwaru
- Seznámení se zdravotními riziky spojenými s využíváním výpočetní techniky

Vyhledávání informací a komunikace

- Základní orientace v prostředí internetu
- Vyhledávání pomocí klíčového slova ve fulltextu
- Komunikace pomocí běžných komunikačních zařízení
- techniky

Vyhledávání informací a komunikace

- Základní orientace v prostředí internetu
- Vyhledávání pomocí klíčového slova ve fulltextu
- Komunikace pomocí běžných komunikačních zařízení

Data, informace a modelování

Očekávané výstupy - 2. období

- žák uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat
- popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji
- vyčte informace z daného modelu

Učivo

- data, informace: sběr (pozorování, jednoduchý dotazník, průzkum) a záznam dat s využitím textu, čísla, barvy, tvaru, obrazu a zvuku; hodnocení získaných dat, vyvozování závěrů
- kódování a přenos dat: využití značek, piktogramů, symbolů a kódů pro záznam, sdílení, přenos a ochranu informace
- modelování: model jako zjednodušené znázornění skutečnosti; využití obrazových modelů (myšlenkové a pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy) ke zkoumání, porovnávání a vysvětlování jevů kolem žáka

Algoritmizace a programování

Očekávané výstupy 2. období

- žák sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů
- popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení
- 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

Učivo

- řešení problémů krokováním: postup, jeho jednotlivé kroky, vstupy, výstupy a různé formy zápisů pomocí značek, obrázků, symbolů či textu, přečtení porozumění, úprava kroků v postupu, sestavení funkčního postupu, který řeší jednoduchou situaci
- programování: experimentování a objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí; události, opakování, sekvence, podprogramy; sestavení jednoduchého programu
- kontrola řešení: porovnávání postupu, diskuse, ověřování funkčnosti programu a jeho částí opakovaným spuštěním, nalezení chyby a oprava postupu; nahrazení opakujícího se vzoru cyklem

Informační systémy

Očekávané výstupy 2. období

- žák 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

Učivo

- systémy: skupiny objektů a vztahy mezi nimi, vzájemné působení; příklady systémů z přírody, školy a blízkého okolí žáka; části systému a vztahy mezi nimi
- práce se strukturovanými daty: shodné a odlišné vlastnosti objektů; řazení prvků do řad, číslovaný a nečíslovaný seznam, víceúrovňový seznam; tabulka a její struktura; záznam, doplnění a úprava záznamu

Digitální technologie

Očekávané výstupy 2. období

- žák najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu
- propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí
- dodržuje pravidla pro práci s digitálními technologiemi

Učivo

- hardware a software: digitální zařízení a jejich účel; prvky v uživatelském rozhraní; spouštění, přepínání a ovládání aplikací; uložení dat, otevírání souborů
 - počítačové sítě: propojení technologií, (bez)drátové připojení; internet, práce ve sdíleném prostředí, sdílení dat
 - bezpečnost: pravidla bezpečné práce s digitálním zařízením; uživatelské účty, hesla

Změna:

Učební plán

ročník	téma	hodiny	je třeba počítač
4.	<u>Ovládání digitálního zařízení</u>	16	A
	<u>Práce ve sdíleném prostředí</u>	7	A
	<u>Úvod do kódování a šifrování dat a informací</u>	6	
	<u>Základy programování</u>	4	
5.	<u>Úvod do práce s daty</u>	4	A
	<u>Základy programování – příkazy, opakující se vzory</u>	5	A
	<u>Úvod do informačních systémů</u>	4	
	<u>Základy programování – vlastní bloky, náhoda</u>	4	A
	<u>Úvod do modelování pomocí grafů a schémat</u>	6	
	<u>Digitální technologie, systémy, základy bezpečnosti</u>	10	A

Tematické celky

1. stupeň

4. ročník

Ovládání digitálního zařízení

Tematický celek RVP Digitální technologie	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu • dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží • vysvětlí, co je program a rozdíly mezi člověkem a počítačem • edituje digitální text, vytvoří obrázek • přehraje zvuk či video • uloží svoji práci do souboru, otevře soubor • používá krok zpět, zoom • řeší úkol použitím schránky • dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením
Zdroje A: metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs) B: učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy (https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/) C: Jednoduché ovládání počítače (http://home.pf.jcu.cz/jop/) D: Datová Lhota (https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole)	
Učivo Digitální zařízení Zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace Ovládání myši Kreslení čar, vybarvování Používání ovladačů Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) Kreslení bitmapových obrázků Psaní slov na klávesnici Editace textu Ukládání práce do souboru Otevírání souborů Přehrávání zvuku Příkazy a program	Odkaz na učivo ve zdrojích A: Počítač a síť B: kap. 2 C: klikání myši, tahání myši C: kreslení čáry a vybarvování C: ovladače B: kap. 3, 5 B: kap. 3 C: psaní na klávesnici B: kap. 5, C: doplňování a úprava textu B: kap. 3, 5 B: kap. 3, 5 C: přehrávání zvuku D: Hodina „Co je počítačový program“
Výukové metody a formy Diskuse, práce ve skupinách, samostatná práce, praktické činnosti, objevování, experiment, použití videa	

Práce ve sdíleném prostředí

Tematický celek RVP Digitální technologie	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu • propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí • dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů • najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci • propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí • pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj • při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace • rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého
Zdroje A: učebnice Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs) B: učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy (https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/) C: Datová Lhota (https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole)	
Učivo Využití digitálních technologií v různých oborech Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele Počítačová data, práce se soubory Propojení technologií, internet Úložiště, sdílení dat, cloud, mazání dat, koš Technické problémy a přístupy k jejich řešení	Odkaz na učivo ve zdrojích A: Využití digitálních technologií B: kap. 8 (částečně) C: Hodina „Já a počítačový svět“, B: kap. 6 B: kap. 7, C: Hodina „Já a počítačový svět“ C: Hodina „Kam se schovají data“
Výukové metody a formy Diskuse, práce ve skupinách, samostatná práce, praktické činnosti, objevování, experiment, použití videa	

Úvod do kódování a šifrování dat a informací

Tematický celek RVP Data, informace a modelování	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: - popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji - vyčte informace z daného modelu	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: - sdělí informaci obrázkem - předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel - zakóduje/zašifruje a dekoduje/dešifruje text - zakóduje a dekoduje jednoduchý obrázek pomocí mřížky - obrázek složí z daných geometrických tvarů či navazujících úseček
Zdroje metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs)	
Učivo Piktogramy, emodži Kód Přenos na dálku, šifra Pixel, rastr, rozlišení Tvary, skládání obrazce	Odkaz na učivo ve zdrojích Kódování informace obrázkem Kódování informace textem Kódování informace číslem Kódování a šifrování textu Kódování rastrového obrázku Kódování vektorového obrázku
Výukové metody a formy Diskuse, badatelské aktivity, problémová výuka, samostatná práce ve dvojicích či skupinách	

Základy programování

Tematický celek RVP Algoritmizace a programování	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: - sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů - popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; - ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: - v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy - v programu najde a opraví chyby

Zdroje desková hra Scottie Go! výuková hra programování pro děti Kreativní laboratoř Městské knihovny Tišnov	
Učivo Příkazy a jejich spojování Opakování příkazů Pohyb a razítkování Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy Vlastní bloky a jejich vytváření Kombinace procedur	Odkaz na učivo ve zdrojích http://scottiego.com https://www.mktisnov.cz/kreativni-laborator/
Výukové metody a formy Samostatná práce ve dvojici, praktické činnosti, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka	

5. ročník

Úvod do práce s daty

Tematický celek RVP Informační systémy	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat • pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech • doplní posloupnost prvků • umístí data správně do tabulky • doplní prvky v tabulce • v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný
Zdroje Práce s daty (https://imysleni.cz/ucebnice/prace-s-daty-pro-5-az-7-tridu-zakladni-skoly)	
Učivo Data, druhy dat Doplňování tabulky a datových řad Kritéria kontroly dat Řazení dat v tabulce Vizualizace dat v grafu	Odkaz na učivo ve zdrojích Víme, co jsou data Evidujeme data Kontrolujeme data Filtrujeme, třídíme a řadíme data Porovnáváme a prezentujeme data
Výukové metody a formy Praktické činnosti, experiment, samostatná práce, práce ve dvojici, diskuse	

Základy programování – příkazy, opakující se vzory

Tematický celek RVP Algoritmizace a programování	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů • popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení • 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	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládnutí postavy • v programu najde a opraví chyby • rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát • vytvoří a použije nový blok • upraví program pro obdobný problém
Zdroje desková hra Scottie Go! výuková hra programování pro děti Kreativní laboratoř Městské knihovny Tišnov učebnice Základy programování ve Scratch pro 5. ročník základní školy (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly)	
Učivo Příkazy a jejich spojování Opakování příkazů Pohyb a razítkování Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy Vlastní bloky a jejich vytváření Kombinace procedur	Odkaz na učivo ve zdrojích http://scottego.com https://www.mktisnov.cz/kreativni-laborator/ Modul 1 Bádání 1,2 Modul 1 Bádání 2,3 Modul 1 Bádání 2,3 Modul 1 Bádání 3 Modul 1 Bádání 4 Modul 1 Bádání 4
Výukové metody a formy Samostatná práce ve dvojici, praktické činnosti, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka	

Úvod do informačních systémů

Tematický celek RVP Informační systémy	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky • určí, jak spolu prvky souvisí
Zdroje metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs)	
Učivo Systém, struktura, prvky, vztahy	Odkaz na učivo ve zdrojích Systémy kolem nás
Výukové metody a formy Diskuse, badatelské aktivity, samostatná práce, heuristický rozhovor	

Základy programování – vlastní bloky, náhoda

Tematický celek RVP Algoritmizace a programování	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů • popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení • 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	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování postavy • v programu najde a opraví chyby • rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát • rozpozná, jestli se příkaz umístí dovnitř opakování, před nebo za něj • vytváří, používá a kombinuje vlastní bloky • přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky • rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit • cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů
Zdroje učebnice Základy programování ve Scratch pro 5. ročník základní školy (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly)	
Učivo Kreslení čar Pevný počet opakování Ladění, hledání chyb Vlastní bloky a jejich vytváření Změna vlastností postavy pomocí příkazu Náhodné hodnoty Čtení programů Programovací projekt	Odkaz na učivo ve zdrojích Modul 2 Bádání 1,2 Modul 2 Bádání 2 Modul 2 Bádání 1,2,3 Modul 2 Bádání 2 Modul 2 Bádání 3 Modul 2 Bádání 3 Modul 2 Bádání 3,4 Modul 2 Bádání 4
Výukové metody a formy Samostatná práce ve dvojici, praktické činnosti, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka	

Úvod do modelování pomocí grafů a schémat

Tematický celek RVP Data, informace a modelování	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji • vyčte informace z daného modelu • vyhledá informace na internetu	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty • pomocí obrázku znázorní jev • pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy • pomocí užitečných webových stránek ověří informace
Zdroje metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs)	
Učivo Graf, hledání cesty Schémata, obrázkové modely Model	Odkaz na učivo ve zdrojích Grafové modely Další grafové modely Řešení problémů pomocí modelů
Výukové metody a formy Diskuse, badatelské aktivity, problémová výuka, práce ve dvojicích či skupinách	

Digitální technologie, systémy, základy bezpečnosti

Tematický celek RVP Digitální technologie	
Očekávané výstupy RVP Žákyně/žák: • ukládá a spravuje svá data; najde a spustí požadované aplikace • dokáže připojit digitální zařízení připojení digitálních zařízení • dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; dodržuje zásady bezpečnosti práce s digitálními technologiemi	Očekávané výstupy ŠVP Žákyně/žák: • umí spustit, přepnout a ovládat aplikace • uloží textové a grafické soubory • dokáže pracovat ve sdíleném prostředí • umí vytvořit jednoduchou prezentaci • umí se připojit k internetu, dokáže posílat a přijímat e-mailové zprávy • zkontroluje, zda jsou části počítače správně propojeny,
Zdroje Datová Lhota (https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole) učebnice Informatika 1, Informatika 2 pro 1. stupeň ZŠ, nakl. FRAUS https://www.informatika.fraus.cz/	

Učivo	Odkaz na učivo ve zdrojích
Mobil a počítač Co všechno je počítač Co je internet Vyhledávání informací Tvorba prezentací Kvalitní zabezpečení Ochrana soukromí	Hodina „Co je počítačový program“ Hodina „Komunikace po internetu“ Hodina „Soukromí v digitálním světě“ Část B: Digitální technologie a základy bezpečnosti
Výukové metody a formy Samostatná práce, praktické činnosti, diskuse, objevování, experiment, video	

V Katově dne 23. 06. 2022
aktualizace 23. 10. 2025

Mgr. Eva Hradilová, ředitelka