

# ŠVP - PŘÍLOHA 2023/2024

**BILINGVNÍ PROGRAM**

## OBSAH

1. Identifikační údaje
2. Charakteristika školy
3. Učební plány
4. Charakteristika předmětů
  - 4.1. Český jazyk
  - 4.2. Anglický jazyk
  - 4.3. Matematika
  - 4.4. Informatika
  - 4.5. Člověk a svět
  - 4.6. Tělesná výchova
  - 4.7. Výběrový seminář
  - 4.8. Workshop v AJ
5. Informatika
6. Výběrový seminář

## IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

**Předkladatel:** Základní škola a mateřská škola ANGEL v Praze 12

**Adresa školy:** Angelovova 3183/15, 143 00 Praha 4 – Modřany

Telefon: 261 397 111

www: <http://www.zsangel.cz>

IČO: 49367463

**Budova Mladenovova** (třídy 1. stupně, školní družina)

Adresa: Mladenovova 3240, 143 00 Praha 4 – Modřany

Telefon: 261 397 114

**Budova Rakovského** (třídy 1. stupně, školní družina)

Adresa: Rakovského 3136/1, 143 00 Praha 4 – Modřany

Telefon: 241 766 885

**Mateřská škola Angelka**

Adresa: Hasova 3094, 143 00 Praha 4 – Modřany

Telefon: 261 397 113

Adresa: Angelovovova 2194/18

Telefon: 261 397 114

**Ekonomka školy:** Bc. Jana Karlíková

Kontakt: [karlikova@zsangel.cz](mailto:karlikova@zsangel.cz)

**Administrativní referentka:** Ilona Papíková

Kontakt: [papikova@zsangel.cz](mailto:papikova@zsangel.cz)

**Ředitelka:** PaedDr. Iva Cichoňová

Kontakt: [cichonova@zsangel.cz](mailto:cichonova@zsangel.cz)

**Zástupkyně ředitelky pro mateřskou školu:** Mgr. Eva Veselá

Kontakt: [vesela@zsangel.cz](mailto:vesela@zsangel.cz)

**Zástupkyně ředitelky pro první stupeň:** PaedDr. Dana Osvaldová

Kontakt: [osvaldova@zsangel.cz](mailto:osvaldova@zsangel.cz)

**Zástupkyně ředitelky pro druhý stupeň:** Mgr. Petra Kohoutová

Kontakt: [kohoutova@zsangel.cz](mailto:kohoutova@zsangel.cz)

**Zástupkyně ředitelky pro jazykové vzdělávání, metodik bilingvního programu:**

Mgr. Marie Horčíčková

Kontakt: [horcickova@zsangel.cz](mailto:horcickova@zsangel.cz)

**Školní psycholog a speciální pedagog:** Mgr. Radek Průžek, Ph.D

Kontakt: [pruzek@zsangel.cz](mailto:pruzek@zsangel.cz)

**Školní speciální pedagog, etoped:** PhDr. Alena Petriščová  
Kontakt: [petriscova@zsangel.cz](mailto:petriscova@zsangel.cz)

**Metodik prevence pro I. stupeň:** Mgr. Marta Svobodová  
Kontakt: [svobodovam@zsangel.cz](mailto:svobodovam@zsangel.cz)

**Metodik prevence pro II. stupeň:** Mgr. Ladislava Valečková  
Kontakt: [valeckova@zsangel.cz](mailto:valeckova@zsangel.cz)

**Školní speciální pedagog, koordinátor inkluze, průvodce žáků s OMJ:**  
PaedDr. Dana Osvaldová  
Kontakt: [osvaldova@zsangel.cz](mailto:osvaldova@zsangel.cz)

**Školní speciální pedagog (od 1.12. 2023)**  
Mgr. Lukáš Bach  
Kontakt: [bach@zsangel.cz](mailto:bach@zsangel.cz)

**Výchovný poradce, kariérové poradenství:** PaedDr. Iva Cichoňová  
Kontakt: [cichonova@zsangel.cz](mailto:cichonova@zsangel.cz)

**Koordinátor pro vzdělávání cizinců:** Mgr. Petra Kohoutová  
Kontakt: [kohoutova@zsangel.cz](mailto:kohoutova@zsangel.cz)

**Koordinátor komunitního centra:** Mgr. Veronika Hanušová  
Kontakt: [hanusova@zsangel.cz](mailto:hanusova@zsangel.cz)

**Vedoucí školní družiny:** Jana Prášilová  
Kontakt: [prasilova@zsangel.cz](mailto:prasilova@zsangel.cz)

**Vedoucí školního stravování:** Jana Korytářová  
Kontakt: [korytarova@zsangel.cz](mailto:korytarova@zsangel.cz)

**Mzdová účetní:** Ilona Bakovská  
Kontakt: [bakovska@zsangel.cz](mailto:bakovska@zsangel.cz)

**Kontakt na všechny pedagogické pracovníky:** [prijmeni@zsangel.cz](mailto:prijmeni@zsangel.cz)

**Zřizovatel:** Úřad MČ Praha 12, Písková 830/25, 143 00 Praha 4 – Modřany  
Telefon: 244 028 111  
Fax: 244 402 458  
E-mail: [podatelna@praha12.cz](mailto:podatelna@praha12.cz)  
Web: <http://www.praha12.cz>

## CHARAKTERISTIKA ŠKOLY

Základní škola a mateřská škola ANGEL v Praze 12 se nachází v klidné a dopravně snadno dostupné lokalitě Modřan, v blízkosti lesoparku Kamýk.

Jsme školou sídlištní a využíváme pět objektů: budovy Hasova (třídy mateřské školy), Mladenovova (přípravná třída, třídy prvního stupně, školní družina), Rakovského (třídy prvního stupně, školní družina), Angelka (třídy MŠ) a Angelovova (třídy prvního i druhého stupně, jídelna, tělocvična, odborné učebny, komunitní centrum a školní družina).

Věnujeme se dětem od tří do patnácti let s ohledem na jejich rozdílné individuální potřeby.

Ve školním roce 2023/2024 je ve škole zapsáno 949 žáků, z toho 22 žáků plní povinnou školní docházku zvláštním způsobem podle paragrafu 38 školského zákona. 13 dětí navštěvuje přípravnou třídu základní školy. Na škole pracuje celkem 85 pedagogických pracovníků.

Jsme školou komunitní, fakultní a školou podporující zdravý životní styl. Klademe velký důraz na jazykové vzdělání dětí. Od školního roku 2007/2008 je naše škola zařazena do sítě bilingvních škol. Jsme zapojeni do řady dlouhodobých projektů: TAČR – Inovace závěrečného hodnocení žáků základní školy ve vazbě na komplexní rozvíjející hodnocení, Světová škola, tréninková škola Učitele naživo, Skutečně zdravá škola, Učíme se spolu (SbS), ZEMĚMY – projekt MČ Praha 12 zaměřený na integraci cizinců a Zdravé město Praha – projekt zaměřený na prevenci patologických jevů (MHMP UZ). Dále jsme součástí Systémové podpory výuky ČJ, Podpory integrace s cizinci (grant MČ Prahy 12) formou realizace příměstského tábora, Rozvojového programu na podporu žáků s OMJ (MHPP), Obědů pro všechny (MHMP) a dalších projektů v rámci výzvy MŠMT Podpora škol formou projektů zjednodušeného vykazování.

Vzdělávání zajišťujeme podle možností školy všemi formami, které umožňuje školský zákon a prováděcí předpisy, z hlediska vyučovacího prostředí vzděláváním v prostorách školy i mimo ně, zejména na školách v přírodě, zotavovacích akcích ve zdravotně příznivém prostředí, výjezdech do zahraničí, exkurzích, vycházkách, plavání a dalších akcích souvisejících s výchovně vzdělávací činností školy. Podmínky, obsah a organizační zajištění mimoškolních akcí jsou konkretizovány v dílčích plánech pro tyto akce.

Naším cílem je, aby od nás odcházeli žáci, kteří jsou schopni se celoživotně vzdělávat, týmově spolupracovat, umět vyhledávat a zpracovávat informace, být kreativní a flexibilní. Učíme své žáky toleranci, úctě k lidem, k lidským výtvorům i k přírodě, ochotě pomoci tam, kde je to potřeba, a přijímat zodpovědnost za své jednání.

## Učební plány 2023/2024

Učební plán 1.stupeň – bilingvní program						
Název předmětu / Ročník	1.	2.	3.	4.	5.	Celkem
Český jazyk	7	7	7	7	7	<b>35 (2 z disp.)</b>
Anglický jazyk	2	2	3	3	3	<b>13 (4 z disp.)</b>
Matematika	4	3*	4	4*	4*	<b>19*+ 2 v Aj v rámci Workshopu</b>
Informatika	-	-	-	1	1	<b>2</b>
Člověk a svět	2	2	2	3	3	<b>12 (1 z disp.)</b>
Tělesná výchova	2	2	2	2	2	<b>10</b>
Výběrový seminář	-	1	2	2	2	<b>7 (7 z disp.)</b>
Workshop v AJ	4	4	4	4	4	<b>20 (2 z disp.)</b>
<b>Týdenní počet hodin</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>118 (16 z disp.)</b>

Výuka v ČJ: Český jazyk

Člověk a svět

Matematika

Výuka v AJ: Workshop

Informatika

Anglický jazyk

Tělesná výchova

Workshop vedený v AJ obsahuje:

1. ročník 1M, 1 HV, 1VV, 1ČaP
2. ročník 1M, 1 HV, 1VV, 1ČaP
3. ročník 1HV, 2VV, 1ČaP
4. ročník 1 HV, 2VV, 1ČaP
5. ročník 1 HV, 1VV, 1ČaP, 1PT

/\* Na základě našich dosavadních zkušeností jsme se rozhodli integrovat část učiva

vzdělávací oblasti Matematika a její aplikace a učivo vzdělávacích oblastí Umění a kultura a Člověk a svět práce do předmětu, který jsme nazvali Workshop.

Využití disponibilní časové dotace:

2 hodiny – posílení časové dotace vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura

4 hodiny – posílení časové dotace vzdělávacího oboru Cizí jazyk v 1. a 2. ročníku

1 hodina – posílení časové dotace vzdělávacího oboru Matematika

8 hodin – posílení realizace povinných vzdělávacích obsahů podporujících specifická nadání a zájmy žáků

1 hodina – posílení realizace průřezových témat v 5. ročníku

**CELKEM 16 hodin**

**Pozn. ke školnímu roku 2023/2024**

Současné třídy 5. ročníku mají 6 hodin ČJ vzhledem k zavedení tzv. nové informatiky.

# CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTŮ



# CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU ČESKÝ JAZYK

## OBSAHOVÉ VYMEZENÍ

V předmětu Český jazyk vedeme žáky především:

- k pochopení jazyka jako prostředku historického a kulturního vývoje
- ke vhodné mezilidské komunikaci
- ke srozumitelnému vyjadřování na základě osvojování si spisovné podoby jazyka
- k vytváření čtenářských návyků
- k získávání schopnosti formulovat vlastní názory a interpretovat je
- k samostatné tvořivosti
- k pochopení jazyka jako nástroje získávání informací a jako nástroje celoživotního vzdělávání
- rozvíjení pozitivního vztahu k mnohojazyčnosti a respektování kulturní rozmanitosti

Obsah vzdělávacího oboru:

1. komunikační a slohová výchova
2. jazyková výchova
3. literární výchova

## ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ

Výuka Českého jazyka probíhá v 1. až 3. ročníku v blocích gramotnosti, centrech aktivit, v projektech i v rámci ITV. Ve 4. a 5. ročníku navazují samostatné hodiny Českého jazyka.

V ročnících prvního stupně probíhá výuka Českého jazyka v dotaci 39 hodin.

## STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE

### Kompetence k učení

- práce s textem „vyber, vysvětli, charakterizuj, porovnej, posuď, roztříd' do skupin“
- metody kritického myšlení

- kooperativní metody práce (projektové vyučování, skupinová práce)
- práce s mediální technikou
- různé formy zjišťování úrovně znalostí, dovedností
- exkurze, diskuse

### **Kompetence k řešení problémů**

- analýza informací
- skupinová práce
- modelové situace
- projektové vyučování
- samostatné řešení problémů, diskuse

### **Kompetence komunikativní**

- prezentace výsledků vlastní práce
- modelové situace, sociodrama, hraní rolí
- hodnocení a sebehodnocení
- skupinová práce
- diskuse
- improvizované rozhovory
- verbální analýza textu
- kooperativní metody učení
- práce se školní mediální technikou

### **Kompetence sociální a personální**

- simulace životních situací
- skupinová práce (rozdělení rolí ve skupině, zodpovědnost)
- diskuse
- aktivity vedoucí k respektu a toleranci odlišností a rozdílných názorů druhých
- učení službou

### **Kompetence občanské**

- práce s textem
- diskuse

- komentář k aktuálním politickým událostem
- metody kritického myšlení

### **Kompetence pracovní**

- zadávání problémových úkolů
- dodržování stanovených termínů
- vedení k dodržování předem domluvených pravidel a postupů
- vedení k využívání všech dostupných pracovních pomůcek
- práce s různými informačními prameny
- hodnocení a sebehodnocení

### **Kompetence digitální**

- dávání žákům prostor ke čtení elektronických textů s hlubším porozuměním, včetně porozumění významu obrazných symbolů (piktogramů)
- vedení žáků ke zjištění, které čtenářské strategie jsou vhodné i pro digitální čtení, a k využívání grafických organizérů pro třídění a uspořádání informací
- učení žáků využívat navigace v různých prostředích obrazovky (např. šipky, mapy stránek, nelineární navigace)
- kladení důrazu na hodnocení důvěryhodnosti digitálních informací, které žáci vyhledají, a na ověřování informací z více zdrojů
- podporování žáků v získání dovedností a návyků spojených s psaním na dotykovém displeji a v orientaci v rozložení jednotlivých znaků, velkých a malých písmen, číslic a symbolů na klávesnici vedeme žáky k dodržování základních hygienických návyků při práci s digitálními technologiemi
- učení žáků vybírat vhodné technologie s ohledem na zvolený formát sdělení (SMS, e-mail, chat) a pro sdílení výsledků samostatné nebo společné práce
- motivování žáků k tvorbě příběhů prostřednictvím digitálního storytellingu
- umožnění žákům využívat online slovníků (slovník spisovné češtiny, slovník cizích slov)
- vedení žáků k odlišení vlastního a cizího obsahu, k vnímání problematiky autorství

# CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU ANGLICKÝ JAZYK

## OBSAHOVÉ VYMEZENÍ

V předmětu Anglický jazyk vedeme žáky především:

- k rozvíjení produktivních, receptivních a interaktivních řečových dovedností (samostatný ústní projev, psaný projev, čtení, poslech a rozhovory) a jazykových prostředků (gramatika, slovní zásoba, výslovnost a pravopis).
- k efektivní komunikaci v mezinárodním měřítku
- k chápání jazyka jako prostředku ke zvýšení mobility jednotlivců v osobním i profesním životě
- k poznávání a chápání odlišnosti kultur, a tím k toleranci

## ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ

Předmět Anglický jazyk realizujeme ve všech ročnících prvního stupně.

Na 1. stupni činí časová dotace předmětu Anglický jazyk 13 hodin.

Předmět Anglický jazyk realizujeme ve 45ti minutových vyučovacích jednotkách.

## STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE

### Kompetence k učení

- čtení textu s porozuměním
- používáme metody kritického myšlení
- kooperativní metody práce (projektové vyučování, skupinová práce)
- různé formy zjišťování úrovně znalostí, dovedností
- návštěvy kulturních institucí
- tvořivé psaní
- aktivity zaměřené na rozvoj poznání vlastního stylu učení

### Kompetence komunikativní

- prezentace výsledků vlastní práce
- modelové situace, hraní rolí

- hodnocení a sebehodnocení
- skupinová práce
- dramatizace textu, improvizované rozhovory
- mluvní cvičení na zadané téma
- reprodukce textu
- kooperativní metody učení
- metody kritického myšlení
- využití informačních a komunikačních technologií pro účinnou komunikaci s okolním světem (e-mail, internet)

### **Kompetence sociální a personální**

- simulace životních situací
- skupinová práce (rozdělení rolí ve skupině, zodpovědnost)
- hodnocení a sebehodnocení

### **Kompetence k řešení problémů**

- skupinová práce
- modelové situace
- projektové vyučování

### **Kompetence občanské**

- kooperativní metody učení
- metody kritického myšlení
- práce s materiály zaměřenými na multikulturní a environmentální témata

### **Kompetence pracovní**

- dodržování stanovených termínů
- zapojení žáků do procesu formulace výukových cílů, plánování, hodnocení, sebehodnocení

### **Kompetence digitální**

- motivování žáků k využívání programů, aplikací a webových stránek pro osvojování slovní zásoby a správné výslovnosti

- vedení žáků k využívání on-line aplikací pro seznámení s reáliemi, které se týkají probíraných témat
- vedení žáků k dodržování zásad bezpečnosti při práci s on-line aplikacemi a zásad ochrany osobních údajů

# CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU MATEMATIKA

## OBSAHOVÉ VYMEZENÍ

V předmětu Matematika vedeme žáky především:

- k činnostem, které posilují matematickou představivost
- k užití matematiky v reálných situacích
- k posilování dovedností, které umožní orientaci v praktickém životě.

Obsah předmětu je rozdělen do čtyř tematických okruhů:

1. Čísla a početní operace
2. Závislosti, vztahy a práce s daty
3. Geometrie v rovině a prostoru
4. Nestandardní aplikační úlohy a problémy

## ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ

Učivo Matematiky realizujeme v rámci ITV ve dvou formách, v 1. až 3. ročníku v rámci gramotnosti a v centrech aktivit nebo v projektech. Ve 4. a 5. ročníku navazují i samostatné hodiny matematiky.

Předmět Matematika je obsažen ve všech ročnících prvního stupně v celkové časové dotaci 22 hodin.

## STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE

### Kompetence k učení

- vybírání úloh, které vedou k využívání vhodných způsobů, metod, strategií pro řešení úloh
- zadávání více krokových úloh, které vedou k plánování
- diskuse, zdůvodňování
- vysvětlování, používání, přiřazování pojmů a symbolů
- vedení k hledání, vysvětlování a nápravě chyb
- práce s textem, čtení textu s porozuměním
- kooperativní metody práce (projektové vyučování, práce ve skupině)

- metody kritického myšlení

### **Kompetence k řešení problémů**

- zadávání problémových úloh, modelových situací vedoucích k hledání vlastního úsudku a odhadu
- podpora hledání podstaty problému (analýza), hledání příčin, logiky, dávání věcí do souvislostí (syntéza)
- vést k objevování různých variant řešení
- podpora hledání a nápravy chyb, ověřování si správnosti výsledku
- kladení cílených otázek, odpovědi na zadané otázky, diskuse
- dovednost vyslovovat hypotézy na základě zkušenosti nebo pokusu

### **Kompetence komunikativní**

- podpora vyjadřování a formulace myšlenek a názorů v logickém sledu, stručně a jasně
- vedení k obhajobě na základě věcných argumentů svého názoru
- kooperativní metody, metody kritického myšlení
- porozumění různým typům textu
- vedení k tvorbě a formulaci vlastních úloh
- podpora stručného a jasného zdůvodňování svých tvrzení
- skupinová práce, vysvětlování postupu, hledání chyb

### **Kompetence sociální a personální**

- simulace životních situací
- spolupráce ve skupině, uplatnění, zodpovědnost, tvůrčí přístup
- sebehodnocení a přijímání kritiky i pochvaly
- rozvíjení důvěry ve vlastní schopnosti a možnosti řešení úloh

### **Kompetence občanské**

- úlohy, které řeší pracovní vztahy, společenské vztahy
- projektové vyučování



## **Kompetence pracovní**

- zadávání problémových a dlouhodobých úloh nacvičujících vytrvalost a systematičnost
- rozvíjení systematičnosti, vytrvalosti
- dodržovat pravidla, termíny
- zadávat úlohy s podnikatelským záměrem
- plánování, hodnocení, sebehodnocení
- rozvíjení schopnosti sebekontroly

## **Kompetence digitální**

- učení žáků rozlišování různých symbolů, porozumění jejich významu (např. značky, piktogramy, šipky), odlišování symbolů s jednoznačným a nejednoznačným významem
- vedení žáků k posouzení úplnosti dat s ohledem na řešený problém, k dohledávání chybějících informací potřebných k řešení úloh nebo situací v doporučených on-line zdrojích a k ověřování informací z více zdrojů
- motivování žáků k využití digitálních technologií v situacích, kdy jim jejich použití usnadní činnost (např. převedení údajů z tabulky do diagramu v tabulkovém procesoru)
- kladení důrazu na používání kalkulačtoru, např. při provádění kontroly odhadů

# INFORMATIKA

# CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU INFORMATIKA

## OBSAHOVÉ VYMEZENÍ

Cílem předmětu informační a komunikační technologie je:

- naučit žáky používat současné a dostupné technické i programové prostředky
- využívat aplikační programové vybavení počítače, a to nejen pro uplatnění se v praxi ale i pro potřeby dalšího vzdělávání.
- naučit žáky pracovat s informacemi a komunikačními prostředky
- správně se orientovat při řešení problémů spojených s využíváním prostředků ICT a komunikovat pomocí internetu
- pracovat s textem, tabulkami, databázemi, grafikou a za pomoci vhodných prostředků se naučit prezentovat tyto dovednosti
- naučit se pracovat s moderními výukovými prostředky a optimálně využívat možnosti internetu pro získávání dalších znalostí a potřebných informací

Učivo je rozděleno do tematických celků takovým způsobem, aby na sebe logicky navazovalo a aby výuka probíhala od jednodušších témat ke složitějším.

Škola klade důraz na rozvíjení digitální gramotnosti v ostatních předmětech, k tomu přispívá informatika svým specifickým dílem.

## OBSAHOVÉ A ORGANIZAČNÍ VYMEZENÍ PŘEDMĚTU (SPECIFICKÉ INFORMACE O PŘEDMĚTU)

Výuka probíhá na počítačích v počítačové učebně 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.

Pro výuku jsou zakoupené následující pomůcky:

- robotická pomůcka BeeBot set (10 žáků 1 set)
- robotická pomůcka Ozobot bit (na 2 žáky 1 robot)
- robotická stavebnice VEX IQ (na 5 žáků 1 stavebnice)
- vzdělávací software Scratch
- vzdělávací software Psaní hravě (psaní všemi deseti, třídní licence)
- vzdělávací software MIT app Inventor
- vzdělávací software Tinkercad (3D Design + 3D Tisk)

## **ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ**

Předmět Informatika je realizován v rozsahu:

1 hod. týdně v 4. ročník

1 hod. týdně v 5. ročník

1 hod. týdně v 6. ročník

1 hod. týdně v 7. ročník

1 hod. týdně v 8. ročník

## **STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE**

### **Kompetence k učení**

- vybírá a využívá pro efektivní učení vhodné způsoby, metody a strategie
- plánuje, organizuje a řídí si vlastní učení
- projevuje ochotu
- vyhledává a třídí informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu
- samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti
- poznává smysl a cíl učení
- má pozitivní vztah k učení
- posoudí vlastní pokrok a určí překážky či problémy bránící učení
- naplánuje si, jakým způsobem by mohl své učení zdokonalit

- kriticky zhodnotí výsledky svého učení a diskutuje o nich

### **Kompetence k řešení problémů**

- vnímá nejrůznější problémové situace ve škole zároveň i mimo ni
- rozpozná a pochopí problém, přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách
- promyslí a naplánuje způsob řešení problémů a využívá k tomu vlastního úsudku a zkušeností
- vyhledá informace vhodné k řešení problému, nachází jejich shodné, podobné a odlišné znaky
- využívá získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení, nenechá se odradit případným nezdarem a vytrvale hledá konečné řešení problému
- samostatně řeší problémy
- volí vhodné způsoby řešení
- užívá při řešení problémů logické, matematické a empirické postupy ověřuje prakticky správnost řešení problémů a osvědčené postupy aplikuje při řešení obdobných nebo nových problémových situací
- sleduje vlastní pokrok při zdolávání problémů.

### **Kompetence komunikativní**

- formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory v logickém sledu
- vyjadřuje se výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu
- rozumí různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů, běžně používaných gest, zvuků a jiných informačních a komunikačních prostředků, přemýšlí o nich, reaguje na ně a tvořivě je využívá ke svému rozvoji a k aktivnímu zapojení se do společenského dění
- využívá informační a komunikační prostředky a technologie pro kvalitní a účinnou komunikaci s okolním světem

### **Kompetence pracovní**

- používá bezpečně a účinné materiály, nástroje a vybavení
- dodržuje vymezená pravidla

- plní povinnosti a závazky, adaptuje se na změněné nebo nové pracovní podmínky
- využívá znalosti a zkušenosti získané v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje i své přípravy na budoucnost
- činí podložená rozhodnutí o dalším vzdělávání a profesním zaměření

### **Kompetence sociální a personální**

- účinně spolupracuje ve skupině
- podílí se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu
- na základě poznání nebo přijetí nové role v pracovní činnosti pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce
- přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy
- chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu
- oceňuje zkušenosti druhých lidí
- respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají

### **Kompetence občanské**

- respektuje přesvědčení druhých lidí, váží si jejich vnitřních hodnot, je schopen vcítit se do situací ostatních lidí
- odmítá útlak a hrubé zacházení
- uvědomuje si povinnost postavit se proti fyzickému i psychickému násilí
- chápe základní principy, na nichž spočívají zákony a společenské normy
- je si vědom svých práv a povinností ve škole i mimo školu.

### **Kompetence digitální**

- ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby; využívá je při učení i při zapojení do života školy a do společnosti
- samostatně rozhoduje, které technologie pro jakou činnost či řešený problém použít
- získává, vyhledává, kriticky posuzuje, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah, k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu

- vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty
- vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti, zefektivnil či zjednodušil své pracovní postupy a zkvalitnil výsledky své práce
- chápe význam digitálních technologií pro lidskou společnost
- seznamuje se s novými technologiemi, kriticky hodnotí jejich přínosy a reflektuje rizika jejich využívání
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím s negativním dopadem na jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních
- při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky

# CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU ČLOVĚK A SVĚT

## OBSAHOVÉ VYMEZENÍ

V předmětu Člověk a svět vedeme žáky především:

- k poznání člověka, rodiny a společnosti
- k vytváření vztahu k naší historii, tradicím a kultuře
- k vnímání tradic a kultury jiných národů
- k poznávání přírody a k ekologickému chování
- k vytváření vztahu ke zdraví a bezpečí člověka i zdraví a bezpečnosti druhých
- k orientaci v základních zeměpisných symbolech
- k chápání techniky jako součásti vývoje
- k získávání schopnosti použít dovednosti v praktickém životě

Předmět Člověk a svět členíme do pěti tematických okruhů:

1. Místo, kde žijeme
2. Lidé kolem nás
3. Lidé a čas
4. Rozmanitost neživé a živé přírody, ochrana přírody
5. Člověk a výchova ke zdraví

## ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ

Předmět Člověk a svět realizujeme ve všech ročnících 1. stupně v celkové časové dotaci 12 hodin.

Člověk a svět realizujeme v rámci integrované tematické výuky ve dvou formách, v 1. až 3. ročníku v rámci gramotnosti a v centrech aktivit nebo v projektech. Ve 4. a 5. ročníku navazují i samostatné hodiny přírodovědy a vlastivědy.

## STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE

### Kompetence k učení

- práce s textem



- „vyber, vysvětlí, charakterizuj, porovnej, posud', roztříd' do skupin“
- metody kritického myšlení
- diskuse
- kooperativní metody práce (projektové vyučování, skupinová práce)
- práce s mediální technikou
- různé formy zjišťování úrovně znalostí, dovedností

### **Kompetence k řešení problémů**

- analýza informací
- skupinová práce
- diskuse
- modelové situace
- projektové vyučování
- samostatné řešení problémů

### **Kompetence komunikativní**

- prezentace výsledků vlastní práce
- modelové situace, sociodrama, hraní rolí
- skupinová práce
- improvizované rozhovory
- verbální analýza textu
- kooperativní metody učení
- práce se školní mediální technikou

### **Kompetence sociální a personální**

- simulace životních situací
- skupinová práce (rozdělení rolí ve skupině, zodpovědnost)
- diskuse
- aktivity vedoucí k respektu a toleranci odlišností a rozdílných názorů druhých
- učení službou

### **Kompetence občanské**

- práce s textem

- diskuse
- komentář k aktuálním politickým událostem
- metody kritického myšlení

### **Kompetence pracovní**

- zadávání problémových úkolů
- dodržování stanovených termínů
- vedení k dodržování předem domluvených pravidel a postupů
- vedení k využívání všech dostupných pracovních pomůcek
- práce s různými informačními prameny
- plánování
- hodnocení a sebehodnocení

### **Kompetence digitální**

- kladení důrazu na vytváření společných pravidel chování ve třídě včetně pravidel při práci s technologiemi a na jejich dodržování
- vedení žáků k dodržování pravidel chování při interakci v digitálním prostředí, k ochraně osobních údajů a k uvědomění si, které údaje je vhodné, a naopak
- nevhodné o sobě zveřejňovat a proč
- vedení žáků k respektování autorských práv při využívání obrázků, videí a informací
- vedení žáků ke zdravému používání online technologií, k uvědomění si zdravotních rizik, která mohou nastat při jejich dlouhodobém používání, a k jejich předcházení, např. zařazováním relaxačních chviliek
- motivování žáků ke zkoumání přírody s využitím online aplikací a ke vhodnému využívání digitálních map a navigací
- dávání žákům prostor k plánování a realizaci pozorování a pokusů s účelným využitím digitálních technologií

## **CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU TĚLESNÁ VÝCHOVA**

### **OBSAHOVÉ VYMEZENÍ**

V předmětu Tělesná výchova vedeme žáka především:

- k vnímání krásy pohybu, ladnosti rytmu a tempa
- k rozvoji pohybových schopností, zejména koordinaci pohybů a správnému držení těla
- k zvládnutí prostorové orientace v herních činnostech
- k pozitivnímu vztahu k cvičení, kolektivu a pobytu v přírodě
- k pochopení pravidel a jejich dodržování fair play
- k vůli, cílevědomosti, samostatnému rozhodování, zdravé rivalitě
- k radosti z pohybu a hry
- k dodržování hygienických norem a zvyklostí a účelné relaxaci

### **ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ**

Obsah vzdělávacího oboru je rozdělen do tří tematických oblastí:

1. Činnosti ovlivňující zdraví
2. Činnosti ovlivňující úroveň pohybových dovedností
3. Činnosti podporující pohybové učení.

Vzdělávací obor tělesná výchova realizujeme v 1. - 5. ročníku v celkové časové dotaci 10 vyučovacích hodin.

### **STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE**

#### **Kompetence k učení**

- skupinové hry
- práce s terminologií
- různé formy zjišťování dovedností
- práce s vhodnou terminologií spojenou s novými pohyb. činnostmi a prostředím
- volí vhodné pohybové činnosti a sleduje základní tělesné parametry pro zdraví

- seznamuje s bezpečným pohybem a chováním i v méně známých prostorech, jednáním fair play
- seznamuje s pravidly a učí je používat v praktickém životě
- zadává pohybové činnosti od nejjednodušších po nejsložitější

### **Kompetence k řešení problému**

- kooperativní aktivity
- samostatné řešení úloh
- učí zvládat praktické jednání a rozhodování i ve vypjatých situacích
- podporuje žáky, aby se nenechali odradit případným nezdarem a vytrvale hledali konečné řešení problému
- vede žáky aby své tělesné pohybové nedostatky řešili vhodným způsobem
- vede ke sledování vlastního pokroku při zdolávání problému
- podporuje uvědomění si zodpovědnosti za svá rozhodnutí

### **Kompetence komunikativní**

- skupinové aktivity
- dodržování pravidel
- podporuje účinné argumenty žáků vedoucí ke kvalitní spolupráci s ostatními
- podporuje praktické jednání a rozhodování ve vypjatých situacích
- používá základní pojmy, které jsou spojeny s novými pohybovými činnostmi

### **Kompetence sociální a personální**

- skupinová práce – rozdělení rolí, zodpovědnost
- respektování a tolerování odlišností
- vede žáky k účinné spolupráci ve skupině
- podílí se společně se žáky na vytváření pravidel spolupráce v týmu
- pomáhá zvládat sociální role v osvojovaných činnostech
- podporuje utváření příjemné atmosféry ve sportovním týmu a upevňování dobrých mezilidských vztahů
- vede žáky k fair play chování při TV a sportu
- podporuje ekologické chování při TV a sportu v přírodě
- podporuje sebedůvěru žáka a jeho samostatný rozvoj

- pomáhá řídit jednání a chování žáků tak, aby dosáhly pocitu sebeuspokojení a sebeúcty

### **Kompetence občanské**

- vést ke smyslu pro spravedlnost vzhledem k fyzickému i psychickému násilí
- vést žáky k odmítnutí útlaku a hrubého zacházení
- ocenění sportovních tradic a úspěchů
- uvědomění si významu zdravého životního stylu

### **Kompetence pracovní**

- základní údržba náčiní a některých částí sportovišť
- první pomoc - základní dovednosti
- podpora využití získaných pohybových dovedností k vlastnímu rozvoji

### **Kompetence digitální**

- seznamovat žáky s různými možnostmi získávání poznatků (v digitálním i fyzickém prostředí) a s tím, jaký význam pro zdraví má intenzita pohybového zatížení a doba trvání pohybových aktivit (naplňování pyramidy pohybu)
- motivovat žáky k aktivnímu postoji a zlepšování zdravotně orientované zdatnosti pomocí dlouhodobého sledování a zaznamenávání různými digitálními přístroji, k měření základních pohybových výkonů a porovnávání s předchozími výsledky
- motivovat žáky k získávání informací v digitálním prostředí o pohybových aktivitách ve škole i v místě bydliště
- klást důraz na provádění kompenzačních cvičení, která snižují zdravotní rizika
- spojená s používáním digitálních technologií

# CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU VÝBĚROVÝ SEMINÁŘ

## OBSAHOVÉ VYMEZENÍ

Žáci ve třídách s rozšířeným vyučováním jazyků si mohou vybrat jednu z následujících částí předmětu Výběrový seminář:

1. Hodinka s češtinou
2. Hravá matematika
3. Hudebně dramatický seminář

Žáci ve třídách s bilingvním programem absolvují předmět Výběrový seminář po trimestrech, a to ve smíšených skupinách v těchto částech:

### **2. ročník**

Zábavná věda

Art activity

Konverzace v AJ (vyučuje rodilý mluvčí)

### **3., 4. ročník**

Rozvoj logického myšlení a geometrické představivosti

Život v pohybu

Malý čtenář

### **5. ročník**

Příprava na cambridgeskou zkoušku

Hodinka s češtinou

Předmět **Hodinka s češtinou** obsahuje komunikační, literární a slohovou výchovu.

Vede žáky zejména:

- k rozvíjení zájmu o literaturu
- prohlubování čtenářských dovedností
- samostatné literární tvořivosti
- získávání schopností formulovat vlastní názor a interpretovat ho

- ke vhodné mezilidské komunikaci
- ke srozumitelnému vyjadřování
- k vyjádření prožitků dramatizací
- k rozvíjení řečových dovedností
- k toleranci a respektu k vyjadřování ostatních

### **Hravá matematika**

Vedeme žáky zejména:

- k posilování početních dovedností využitých v reálném životě
- k činnostem, které vedou k rozvoji matematické představivosti
- k využití různých matematických postupů k řešení rébusů, tajenek se kterými se setkávají v různých běžně dostupných zdrojích a materiálech (časopisy, internet...)

### **Hudebně dramatický seminář**

V Hudebně dramatickém semináři budou žáci rozvíjet především:

- sluchové vnímání
- navazování kontaktů a spolupráci s ostatními
- vyjadřování prožitků hudebními a pohybovými prostředky
- ovládání dynamiky, tempa a rytmu řeči
- rozvíjení soustředěnosti a paměti
- toleranci a respekt k ostatním

### **Zábavná věda**

V části Zábavná věda vedeme žáky především:

- k poznávání zákonitostí přírodních jevů
- k rozvíjení forem pozorování
- k práci pomocí experimentů
- ke zkoumání příčin fyzikálních jevů
- ke schopnostem popsat podstatu daných jevů
- k rozpoznávání problémů
- k vytváření hypotézy

## **Art aktivity**

V části Art aktivity vedeme žáky především:

- k samostatné tvořivosti
- ke srozumitelnému a kultivovanému vyjadřování
- k efektivní mezilidské komunikaci
- ke vzájemné spolupráci, vyváženému rozdělení rolí při skupinové práci
- k emocionálnímu prožívání a estetickému cítění
- hledání a nalézání vazeb mezi různými druhy umění
- k vytváření pozitivního vztahu k umění

## **Konverzace v AJ**

V části Konverzace v AJ vedeme žáky především:

- k rozvíjení produktivních, receptivních a interaktivních řečových dovedností a jazykových prostředků
- k chápání jazyka jako prostředku ke zvýšení mobility jednotlivců
- k poznávání a chápání odlišnosti kultur, a tím k toleranci
- k rozvíjení zájmu o četbu kvalitní dětské literatury

## **Rozvoj logického myšlení a geometrické představivosti**

V části Rozvoj logického myšlení a geometrické představivosti vedeme žáky především:

- ke schopnosti strukturovat myšlenky a samostatně řešit problémy
- k tvořivé práci
- k dávání věcí do souvislostí
- k podpoře týmové práce
- ke správné aplikaci standardizovaných postupů

## **Život v pohybu**

V části Život v pohybu vedeme žáky především:

- k rozvíjení pohybových schopností a dovedností
- k lepší týmové spolupráci
- k poznání sebe i druhých
- k vědomostem o potřebnosti pravidelného cvičení



- ke správnému držení těla
- k rozvoji, rychlosti, obratnosti a vytrvalosti
- k zásadám fair play
- ke správným návykům při venkovních aktivitách
- k poznání netradičních sportů a jejich pravidel

### **Malý čtenář**

V části Malý čtenář vedeme žáky především:

- k rozvíjení čtenářských dovedností žáků v cílovém jazyce
- k prohloubení jejich zájmu o čtení prostřednictvím vhodné literatury
- k poznávání významných autorů světové dětské literatury

### **Příprava na cambridgeskou zkoušku**

V části Příprava na cambridgeskou zkoušku vedeme žáky především:

- k zvládnutí typů úkolů charakteristických pro cambridgeské zkoušky
- k rozvoji řečových dovedností testovaných v rámci cambridgeských zkoušek (mluvený projev, poslech s porozuměním, čtení s porozuměním, psaní)
- k rozvoji jazykových prostředků testovaných v rámci cambridgeských zkoušek

## **ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ**

Předmět Výběrový seminář realizujeme na I. stupni ve druhém ročníku ve třídách s rozšířeným vyučováním jazyků v časové dotaci 1 vyučovací hodina týdně ( Hodinka s češtinou, Hravá matematika, Hudebně dramatický seminář).

Ve druhém ročníku ve třídách s bilingvním programem v časové dotaci 2 vyučovací hodiny týdně (Konverzace v AJ, Zábavná věda, Art aktivity).

Ve 3., 4. a 5. ročníku ve třídách s bilingvním programem v časové dotaci 2 vyučovací hodiny týdně (Rozvoj logického myšlení a geometrické představivosti, Život v pohybu, Malý čtenář, Příprava na cambridgeskou zkoušku).

## **STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE**

### **Kompetence k učení**

- práce s informačními zdroji (učebnicemi, učebními texty, pracovními listy, odbornou a populárně vědeckou literaturou, časopisy, internetem)
- metody kritického myšlení
- kooperativní metody (projektové vyučování, skupinová práce)
- diskuse
- práce s mediální technikou

### **Kompetence k řešení problémů**

- metody kritického myšlení
- skupinová práce
- problémové vyučování
- diskuse, analýza
- demonstrační a frontální pokusy
- modelové situace

### **Kompetence komunikativní**

- diskuse
- řešení problémových úkolů, skupinová práce
- prezentace výsledků vlastní práce
- pojmenovávání jevů, problémů, vyslovování hypotéz
- hodnocení a sebehodnocení
- metody kooperativního učení, kritické myšlení
- používání terminologie
- modelové situace, hraní rolí

### **Kompetence sociální a personální**

- dělba rolí při práci (skupinová práce)
- hodnocení a sebehodnocení
- tolerance odlišnosti a rozdílných názorů druhých
- osobní zodpovědnost

## **Kompetence občanské**

- respekt k ostatním
- výchova k zodpovědnosti za životní prostředí

## **Kompetence pracovní**

- samostatnost při práci
- spolupráce ve skupině
- sestavování jednoduchých modelů, příprava a prezentace pokusů
- zodpovědnost
- hodnocení a sebehodnocení
- stanovení předem domluvených pravidel a postupů

## **Kompetence digitální**

- vedení žáků k respektování autorských práv při využívání obrázků, videí a informací
- vedení žáků k dodržování pravidel chování při interakci v digitálním prostředí, k ochraně osobních údajů a k uvědomění si, které údaje je vhodné, a naopak nevhodné o sobě zveřejňovat a proč
- dávání žákům prostor ke čtení elektronických textů s hlubším porozuměním, včetně porozumění významu obrazných symbolů (piktogramů)
- motivování žáků k tvorbě příběhů prostřednictvím digitálního storytellingu
- učení žáků rozlišování obrazných symbolů, porozumění jejich významu (např. značky, piktogramy, šipky), odlišování symbolů s jednoznačným a nejednoznačným významem
- seznamování žáků s výhodami využívání videonávodů při tvorbě vlastních výrobků
- motivování žáků k využívání programů, aplikací a webových stránek pro osvojování slovní zásoby a správné výslovnosti
- vedení žáků k aktivnímu a smysluplnému užívání elektronických hudebních nástrojů, digitálních aplikací i dostupných programů pro reprodukční, produkční i vlastní tvůrčí počiny

## **CHARAKTERISTIKA PŘEDMĚTU WORKSHOP**

### **OBSAHOVÉ VYMEZENÍ**

V předmětu Workshop integrujeme obsah a cíle předmětu Hudební výchova, Výtvarná výchova, Člověk a práce, Matematika (v některých ročnících) a zařazujeme do něj prvky tvořivé dramatiky a Průřezová témata.

Tyto předměty umožňují žákům poznávat okolní svět i svůj vnitřní svět prostřednictvím výtvarných, hudebních a dramatických činností.

Hlavní cíl je v přímém prožívání, aktivní činnosti žáků a zaměření na praktické dovednosti a návyky při smysluplných činnostech zařazených do konkrétního kontextu.

Předmět je vyučován v anglickém jazyce a veden českým učitelem spolu s rodilým mluvčím, což vede k rozvíjení komunikativních dovedností v cizím jazyce (produktivní, receptivní a interaktivní řečové dovednosti) i jazykových prostředků.

Propojení předmětů probíhá projektovým způsobem práce a tato integrace umožňuje hledání a nalézání vazeb mezi různými druhy umění a poznávání sebe sama i nejbližšího okolí uměleckým vyjádřením. Zároveň vede žáky k chápání jazyka jako prostředku k efektivní komunikaci, k hledání co nejrozmanitějších postupů vedoucích k řešení problému, k toleranci k různosti lidí, jejich názorů a kultur a ke vzájemné spolupráci. Dále přispívá k přiměřenému a kultivovanému vystupování.

### **ORGANIZAČNÍ A ČASOVÉ VYMEZENÍ**

Předmět Workshop je realizován v třídách 1. stupně s bilingvním programem s dotací 20 hodin.

V 1. a 2. ročníku zahrnuje 1 hodinu Hudební výchovy, 1 hodinu Výtvarné výchovy, 1 hodinu Člověk a práce a 1 hodinu Matematiky ve dvou 90minutových blocích týdně.

Průřezová témata (Já a ti druzí, Já a moje bezpečnost) jsou realizována tematickým propojením obsahů.

Ve 3. ročníku předmět zahrnuje 1 hodinu Hudební výchovy, 2 hodiny Výtvarné výchovy, 1 hodinu Člověk a práce ve dvou 90minutových blocích týdně. Průřezová témata (Já a moje osobnost, Já a můj čas, Já a ti druzí, Já jsem členem skupiny, Média, Chci vám něco říct) jsou realizována tematickým propojením obsahů.

Ve 4. ročníku předmět zahrnuje 1 hodinu Hudební výchovy, 2 hodiny Výtvarné výchovy a 1 hodinu Člověk a práce ve dvou 90minutových blocích týdně. Průřezová témata (Já a společnost, Já a ti druzí, Rodina a domov, To je práce pro mne, Odlišnost národů a kultur) jsou realizována tematickým propojením obsahů.

V 5. ročníku předmět zahrnuje 1 hodinu Hudební výchovy, 1 hodinu Výtvarné výchovy, 1 hodinu Člověk a práce a 1 hodinu Průřezových témat (Poznávám své nejbližší okolí, Moje vlast, Poznávám svět, Člověk a zdravý životní styl, Člověk a zdraví, Chráním své zdraví, Člověk a příroda) ve dvou 90minutových blocích týdně.

## **STRATEGIE, KTERÝMI ROZVÍJÍME KLÍČOVÉ KOMPETENCE**

### **Kompetence k učení**

- Práce s textem
- „vyber, vysvětlí, charakterizuj, porovnej, posuď, roztříd' do skupin“
- kooperativní metody práce (projektové vyučování, skupinová práce)
- diskuse
- návštěvy kulturních institucí, exkurse

### **Kompetence k řešení problémů**

- skupinová práce
- modelové situace
- projektové vyučování
- samostatné řešení úkolů

### **Kompetence komunikativní**

- prezentace výsledků vlastní práce
- modelové situace, sociodrama, hraní rolí
- hodnocení, sebehodnocení, skupinová práce, diskuse
- improvizované rozhovory
- dramatizace textu
- kooperativní metody učení, metody kritického myšlení
- práce se školní mediální technikou

### **Kompetence sociální a personální**

- simulace životních situací
- skupinová práce (rozdělení rolí, zodpovědnost)
- diskuse
- respektování a tolerance odlišnosti rozdílných názorů a pocitů druhých
- seznámení s kulturou různých národů, etnik, minorit
- osobní zodpovědnost

### **Kompetence občanské**

- vyjádření se k aktuálním společenským situacím
- respekt k ostatním

### **Kompetence pracovní**

- zadávání problémových úkolů
- formulace cílů, pravidel
- dodržování stanovených postupů, pravidel a termínů
- využívání všech dostupných pracovních pomůcek
- práce s různými informačními prameny
- plánování
- hodnocení, sebehodnocení

## Kompetence digitální

- vedení žáků k aktivnímu a smysluplnému využívání elektronických hudebních nástrojů, digitálních aplikací i dostupných programů jako nástrojů pro reprodukční, produkční i vlastní tvůrčí počiny
- motivování žáků k zaznamenávání, snímání a přenosu i prezentaci hudby a hudebních i zvukových projektů prostřednictvím digitálních technologií, případně k uplatnění digitálních technologií jako nástroje sebe prezentace v rámci vlastních audiovizuálních projektů
- vedení žáků k vyhledávání a sdílení inspiračních zdrojů, uměleckých děl i běžné produkce s respektem k autorství a autorským právům
- motivování žáků k užívání různorodých vizuálně obrazných prostředků včetně digitálních technologií při vlastní tvorbě, k nalézání neobvyklých postupů a různých variant řešení
- poskytování žákům prostor ke sdílení a prezentaci tvůrčího záměru, témat a výsledků tvůrčí práce v rovině tvorby, vnímání a interpretace
- vedení žáků k vyhledávání a sdílení inspiračních zdrojů, uměleckých děl i běžné produkce s respektem k autorství a autorským právům
- seznamování žáků s výhodami využívání videonávodů při tvorbě vlastních výrobků
- podporování žáků při vytvoření videonávodu vlastního výrobku nebo pokrmu
- vedení žáků k vyhledávání pracovních postupů a návodů v doporučených online zdrojích (příprava pokrmů, péče o rostliny, práce s drobným materiálem, konstrukční činnosti)
- motivování žáků k zaznamenávání výsledků pozorování přírody a pěstitelských pokusů s využitím digitálních technologií

# INFORMATIKA



Tematická oblast	Učivo	Očekávaný výstup
BOZP  Základní dovednosti na PC	Zásady bezpečné práce s PC  Seznámení s počítačem	Žák zná a dodržuje pravidla bezpečnosti v učebně. Žák správně zapne a vypne PC. Žák chápe z čeho se PC skládá. Žák se přihlásí do školní PC sítě pomocí přihlašovacích účtů a vytvoří si heslo. Žák si osvojuje psaní všemi deseti, klávesové zkratky, spouštění výukových aplikací a procvičuje základních dovedností. Žák pracuje se soubory - vytváří, přejmenovává, kopíruje. Žák se umí pohybovat ve složkách, upravit adresář, pracuje s myší (klik, dvojklik).
Internet - vyhledávání informací a komunikace	Svět internetu	Žák zná historii, vznik a princip internetu. Žák otevře internetový prohlížeč, popíše prostředí prohlížeče, pohybuje se mezi stránkami. Žák rozumí pojmu hypertextový odkaz. Žák ukládá soubory do počítače, vyhledává v internetových vyhledávačích. Žák ověřuje informace a rozumí pojmům fakenews, HOAX. Žák se učí bezpečné práci na internetu - přístup k datům (metody zabezpečení přístupu, role a přístupová práva).
Práce ve sdíleném prostředí	Google: Gmail , Google Disk, Google Classroom, Google Dokument, Google Prezentace	Žák se seznámí se školním prostředím Google Aplikace, Google Gmail. Žák umí otevřít, přeposlat, vytvořit elektronickou poštu, pracuje s poštou/v mailu Google Disk, cloudovým úložištěm. Žák nahrává a stahuje soubory z a na PC do Cloudu. Žák pracuje v Google Classroom.
Práce v grafickém editoru	Práce v grafickém editoru Malování	Žák popíše prostředí programu Malování. Žák vkládá objekty, upravuje barvy, mění velikosti objektů, pracuje s nástroji označení, přesouvá a skládá objekty, vkládá texty. Žák samostatně pracuje s připravenými obrázky.
Úvod do kódování a šifrování dat a informací	Scratch Jr. - Základy blokových kódů	Žák rozumí pojmům kódování a šifrování. Žák kóduje informace obrázkem, piktogramy, emoji. Žák předává zprávy za pomocí obrázků. Žák kóduje informace textem a čísly.

Tematická oblast	Učivo	Očekávaný výstup
BOZP  Dovednosti na PC	Zásady bezpečné práce s PC  Práce s počítačem	<p>Žák zná a dodržuje pravidla bezpečnosti v učebně.</p> <p>Žák správně zapne a vypne PC.</p> <p>Žák chápe z čeho se PC skládá.</p> <p>Žák se přihlásí do školní PC sítě pomocí přihlašovacích účtů a vytvoří si heslo.</p> <p>Žák si osvojuje psaní všemi deseti, klávesové zkratky, spouštění výukových aplikací a procvičuje základních dovedností.</p> <p>Žák pracuje se soubory - vytváří, přejmenovává, kopíruje.</p> <p>Žák se umí pohybovat ve složkách, upravit adresář, pracuje s myší (klik, dvojklik).</p>
Práce ve sdíleném prostředí	Google: Gmail , Google Disk, Google Classroom, Google Dokument, Google Prezentace	<p>Žák pracuje ve školním prostředí: Google Aplikace, Google Gmail</p> <p>Žák umí otevřít, přeposlat, vytvořit elektronickou poštu, pracuje s poštou/v mailu Google Disk, cloudovým úložištěm.</p> <p>Žák nahrává a stahuje soubory z a na PC do Cloudu.</p> <p>Žák pracuje v Google Classroom.</p>
Kódování a šifrování dat a informací	Blokové kódování Code.org  Ozobot - začínáme s kódováním	<p>Žák rozumí pojmům kódování a šifrování.</p> <p>Žák kóduje informace obrázkem, piktogramy, emoji.</p> <p>Žák předává zprávy za pomocí obrázků.</p> <p>Žák kóduje informace textem a čísly.</p> <p>Žák v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy, programu najde a opraví chyby.</p> <p>Žák rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát.</p> <p>Žák pomocí obrázků znázorní jev, ze systému obrázků vyčte danou informaci. S využitím</p>

		obrázkových modelů řeší zadané problémy.
Bezpečnost na internetu	Internet	<p>Žák vysvětlí pojem kybernetická šikana a rozpozná hranice kyberšikany.</p> <p>Žák získá intuitivní představu o internetu jako o skupině propojených počítačů a dalších zařízení.</p> <p>Žák shrne základní poznatky o internetových predátorech.</p> <p>Žák získává základní pochopení o autorských právech.</p> <p>Žák chápe rizika spojená s online hrami.</p>
Multimédia  Práce v grafickém editoru	<p>Tvorba digitálního obsahu</p> <p>Práce v grafickém editoru</p> <p>Malování 3D</p>	<p>Žák tvoří a upravuje videa v programech ClipChamp a iMovie.</p> <p>Žák rozumí pojmům rozlišení, pixel, vektor, barevné modely - RGB, CMYK</p> <p>Žák upravuje fotografie v online editoru Pixlr - změní velikosti, ořízne, použije efekty, samolepky, upraví barvy</p> <p>Žák se orientuje v prostředí programu Malování 3D (rozdíly, podobnosti od předchozí verze).</p> <p>Žák vkládá 3D objekty, upravuje barvy, struktury, výplň, změní velikosti 3D objektů, využívá nástroj označení, přesunu a skládání 3D objektů, tvoří 3D objekty, používá ostrý okraj a měkký okraj.</p>

# VÝBĚROVÝ SEMINÁŘ

**Seminar: Little Chef****3<sup>rd</sup> Grade, BIL**

<b>Topic</b>	<b>Curriculum</b>	<b>Expected Outcomes</b>
Learning basic skills and recipes in the kitchen	Practice hygienic and safe behavior in a kitchen.  Learning how to cut various ingredients; using other basic utensils.  Reading a simple recipe, learning the basic cooking terms and using basic measurements.  Practice following simple recipes and planning for the different steps.  Learning about different categories of ingredients and a balanced meal. Learning about typical food around the world, and typical ingredients used in different countries.	Student knows the dangers in a kitchen and how to behave, and knows basic skills such as cutting, stirring and baking.  Student understands basic measurements and can pick the right measurement for the recipe's requirements.  Student knows and understands basic cooking terms.  Student can plan for the different steps when following a recipe.  Student can identify basic categories of ingredients and how they contribute to the recipe or meal. Student learns about different cultures and their food, and appreciates food from around the world.

The seminar serves as an introduction to the kitchen. It is a combination of learning and talking about food, as well as practical experience in the kitchen. Kids will follow some simple recipes to make snacks, and some hot or cold elements of a meal.

The main goal is for the students to experience what it is like to prepare food, and develop some basic skills that will help them become more independent when preparing food or snacks, as well as being able to identify healthy food options.

**Seminář: Malý kuchař****3. ročník, BIL**

Téma	Učivo	Očekávané výstupy
Učení se základním dovednostem a receptům v kuchyni	Nácvik hygienického a bezpečného chování v kuchyni. Zacházení s nožem, použití dalšího kuchyňského náčiní. Orientace v receptech a základní terminologii. Osvojení jednotek měření. Práce s jednoduchými recepty. Druhy surovin a tvorba vyváženého jídelníčku. Poznávání typických potravin po celém světě a typických surovin používaných v různých zemích.	Žák se v kuchyni chová opatrně a dodržuje hygienické normy. Žák si osvojuje způsoby krájení ingrediencí  Žák rozumí jednoduchým receptům a umí zvážit suroviny různými způsoby.  Žák rozumí základním kuchařským pojmům. Žák dodržuje jednotlivé kroky v receptech.  Žák identifikuje základní kategorie surovin. Podílí se na tvorbě vyváženého jídelníčku.  Žák se seznamuje s jídlem z různých kultur.

Seminář slouží jako úvod vaření. Jde o kombinaci učení a povídání o jídle a také o získání praktických zkušeností v kuchyni. Děti budou následovat několik jednoduchých receptů na výrobu svačin a některé teplé nebo studené druhy jídla.

Hlavním cílem je, aby si žáci vyzkoušeli, jaké to je připravovat jídlo a osvojili si některé základní dovednosti, které jim pomohou stát se samostatnějšími při přípravě jídla nebo svačin. Žáci budou schopni rozlišit zdravé a nezdravé jídlo.

**Seminar: Nature Interactive - An interactive guide to respecting nature****4th Grade, BIL**

<b>Topic</b>	<b>Curriculum</b>	<b>Expected Outcomes</b>
Nature Interactive - An interactive guide to respecting nature	Developing and improving community  Playing games based on nature.  Creating items, such as bird feeders, based on their imagination and creative output.  Coming up with concepts, and questions about nature.  Pursuing projects and ideas based on questions that we came up with.  Working in small groups to achieve this goal.	Student associates nature with fun.  Student learns and uses new vocabulary.  Student learns to explore nature and respect it.  Student uses their productive English skills.  Student proves their knowledge of the language acquired thus far by expressing their vision.  Student learns to ask for help from other students as well as the teacher.

Throughout the seminar the children will question, explore, and create with nature in mind. Observation and discussion about nature and the many roles in it. Students will create objects from natural materials while discovering and using their imagination. Learning covers the acquisition or refinement of specific knowledge and skills as well as the sometimes more subtle changes in behaviors and attitudes that can lead to increased health and wellbeing, and environmental awareness. Not only will we learn about the nature around us, but we will explore other ecosystems and biodiversity through technology. Applying acquired knowledge, and group work students will create and present.

Téma	Učivo	Očekávané výstupy
Interaktivní průvodce pro respektování přírody	<p>Rozvíjení a zlepšování komunity</p> <p>Hraní her založených na přírodě.</p> <p>Vytváření předmětů, které napomáhají přírodě.</p> <p>Otázky o přírodě.</p> <p>Provádění projektů a nápadů na základě otázek, které jsme vymysleli.</p> <p>Práce v malých skupinách k dosažení tohoto cíle.</p>	<p>Žák spojuje přírodu se zábavou.</p> <p>Žák si osvojuje novou slovní zásobu a používá ji v praxi.</p> <p>Žák vytváří dle vlastní fantazie krmítko pro ptáky.</p> <p>Žák tvoří badatelské otázky o přírodě a využívá formy kritického myšlení.</p> <p>Student prokazuje svou dosavadní znalost jazyka vyjádřením své vize.</p> <p>Student se učí žádat o pomoc ostatní studenty i učitele.</p>

Během semináře budou děti klást otázky, zkoumat a tvořit s ohledem na přírodu. Pozorování a diskuse o přírodě a mnoha rolích v ní. Studenti budou tvořit předměty z přírodních materiálů a přitom objevovat a využívat svou fantazii. Učení zahrnuje získávání nebo zdokonalování specifických znalostí a dovedností, stejně jako někdy jemnější změny v chování a postojích, které mohou vést ke zlepšení zdraví a pohody a povědomí o životním prostředí. Nejen, že se dozvíme o přírodě kolem nás, ale prostřednictvím technologií prozkoumáme další ekosystémy a biodiverzitu. Aplikací získaných znalostí a skupinovou prací studenti vytvoří a prezentují