

Základní škola a Mateřská škola Okrouhlá,

okres Česká Lípa,

příspěvková organizace

DODATEK K ŠVP ZV č. 3

Název školního vzdělávacího programu: ŠVP ZV „Společně se učíme“

Škola: Základní škola a Mateřská škola Okrouhlá, okres Česká Lípa, příspěvková organizace,
Okrouhlá 11, 473 01 Nový Bor

Ředitelka školy: Mgr. Věra Veselá

Platnost dokumentu: od 1. 9. 2022

Dodatek k ŠVP ZV byl projednán a schválen:

školskou radou dne: 16. 6. 2022

pedagogickou radou dne: 27. 6. 2022

V Okrouhlé dne 20. 6. 2022

ředitelka školy

Úvod

V lednu 2021 bylo vydáno Opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy, kterým se mění Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, č. j. MSMT-40117/2020-4.

Dodatek upravuje:

1. Zařazení nové klíčové kompetence, kompetence digitální
2. Učební plán I. stupně ZŠ
3. Zrušení vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie a vznik vzdělávací oblasti Informatika

1. Digitální kompetence

- a. Rozvoj digitální kompetence by měl žákům pomoci orientovat se v digitálním prostředí a vést je k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při zapojování do společnosti a občanského života.
- b. Obecné vzdělávací strategie
 - v rámci výuky vedeme žáky k tomu, aby využívali při práci běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby; využívali je při učení i při zapojení do života školy a do společnosti
 - vedeme žáky k využívání digitální technologie, aby si usnadnili práci, zautomatizovali rutinní činnosti, zefektivnili či zjednodušili své pracovní postupy a zkvalitnili výsledky své práce
 - rozvíjíme u žáků pochopení významu digitálních technologií pro lidskou společnost, seznamujeme je s novými technologiemi
 - učíme žáky kriticky hodnotit přínosy technologií a uvědomuje si rizika jejich využívání
 - vedeme žáky k tomu, aby uměli předcházet situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím s negativním dopadem na jejich tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; aby při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jednali eticky
- c. V naší škole zařazujeme tuto kompetenci průřezově do jednotlivých předmětů:
 - vedeme žáky k zvládnutí základních hygienických návyků při práci s digitálními technologiemi, dodržování vymezeného času určeného pro práci s digitálními technologiemi
 - v českém jazyce dáváme žákům prostor ke čtení elektronických textů, učíme žáky využívání navigace v různých prostředích obrazovky (např. šipky, mapy stránek),

podporujeme žáky 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

- v matematice se soustředujeme na využívání různých aplikací, programů a webových stránek k osvojování učiva
- při výuce anglického jazyka motivujeme žáky k využívání programů, aplikací a webových stránek pro osvojování slovní zásoby a správné výslovnosti, vedeme žáky k využívání online aplikací pro seznámení s reáliemi
- v prvouce klademe důraz na vytváření společných pravidel chování ve třídě včetně pravidel při práci s technologiemi a na jejich dodržování, vedeme žáky 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, vedeme žáky ke zdravému používání online technologií, k uvědomění si zdravotních rizik, která mohou nastat při jejich dlouhodobém používání, a k jejich předcházení, např. zařazováním relaxačních chviliek, motivujeme žáky ke zkoumání přírody s využitím online aplikací
- v rámci pracovních činností seznamujeme žáky s výhodami využívání videonávodů při tvorbě vlastních výrobků, vedeme žáky k tomu, aby vyhledávali pracovní postupy a návody (příprava pokrmů, péče o rostliny, práce s drobným materiálem, konstrukční činnosti) v doporučených online zdrojích, motivujeme žáky k zaznamenávání výsledků pozorování přírody a pěstitelských pokusů s využitím digitálních technologií
- v předmětu tělesná výchova motivujeme žáky k získávání informací v digitálním prostředí o pohybových aktivitách ve škole i v místě bydliště, klademe důraz na provádění kompenzačních cvičení, která snižují zdravotní rizika spojená s používáním digitálních technologií
- ve výtvarné výchově se snažíme žáky motivovat k užívání různorodých vizuálně obrazných prostředků včetně digitálních technologií při vlastní tvorbě, k nalézání neobvyklých postupů a různých variant řešení, poskytujeme žákům prostor ke sdílení a prezentaci tvůrčího záměru, témat a výsledků tvůrčí práce
- v oblasti hudební výchovy vedeme žáky k aktivnímu a smysluplnému využívání digitálních aplikací i dostupných programů jako nástrojů pro reprodukční i produkční počiny

Učební plán I. stupně ZŠ

Tab.: Učební plán I. stupeň 1. – 5. ročník

Celkem povinně hodin			18+2	18+3	21+3	23+3	22+5	118
oblasti		předměty	1. roč.	2. roč.	3. roč.	4. roč.	5. roč.	součet
Jazyk a jazyková komunikace	42	Český jazyk a lit.	7+1	7+1	7+1	7+1	5+3	33+7
		Cizí jazyk (Aj)	-	-	3	3	3	9
Matematika a její aplikace	20	Matematika	4	4+1	4+1	4+1	4+1	20+4
Informatika	2	Informatika	-	-	-	1	1	2
Člověk a jeho svět	11	Prvouka	2	2	2	-	-	6
		Vlastivěda	-	-	-	0+1	2	2+1
		Přírodověda	-	-	-	2	1+1	3+1
Umění a kultura	12	Hudební výchova	1	1	1	1	1	5
		Výtvarná výchova	1+1	1+1	1+1	2	2	7+3
Člověk a zdraví	10	Tělesná výchova	2	2	2	2	2	10
Člověk a svět práce	5	Pracovní činnosti	1	1	1	1	1	5

Vzdělávací oblast: INFORMATIKA

Vzdělávací předmět: Informatika

Charakteristika vyučovacího předmětu

V předmětu **Informatika** je realizován vzdělávací obsah vzdělávací oblasti **INFORMATIKA**.

Hlavním cílem předmětu je vést žáky k získání základní úrovně informační gramotnosti, získat elementární dovednosti v ovládnutí výpočetní techniky a moderních informačních technologií, orientovat se ve světě informací, tvořivě pracovat s informacemi a využít je při dalším vzdělání i v praktickém životě. Předmět se zaměřuje na získání praktických dovedností a návyků a jejich uplatnění na trhu práce a v zájmové oblasti.

V předmětu **Informatika** se realizují průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova, Environmentální výchova a Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech.

Výchovné a vzdělávací strategie pro rozvoj klíčových kompetencí žáků

Kompetence k učení: Motivujeme žáky k aktivnímu zapojování do vyučovacího procesu. Vytváříme podmínky k poznání smyslu a cíle učení informatiky pro uplatnění na trhu práce. Učíme žáky vyhledávat a třídit informace a na základě jejich pochopení je využívat v praktickém životě.

Kompetence k řešení problémů: Snažíme se o rozvíjení tvořivosti, vedeme žáky k uplatnění vlastních nápadů. Učíme žáky vyhledávat informace vhodné k řešení problémů a osvojené poznatky prakticky používat. Motivujeme žáky k samostatnému řešení problémů a učíme je uvědomění si své zodpovědnosti za svěřené úkoly. Učíme žáky samostatně promýšlet pracovní postupy při plnění zadaných úkolů.

Kompetence komunikativní: Rozšiřujeme slovní zásobu u žáků v oblasti informačních a komunikačních technologií a počítačové grafiky. Rozvíjíme u žáků schopnost komunikovat s ostatními s využitím informačních a komunikačních technologií. Seznamujeme žáky s významem odborných termínů v oblasti informačních a komunikačních technologií a počítačové grafiky.

Kompetence sociální a personální: Podporujeme žáky v jejich snažení. Učíme je spolupracovat ve dvojici či ve skupině. Podporujeme žákovu sebedůvěru.

Kompetence občanské: Učíme žáky chápání základních principů zákonů vztahujících se k informačním a komunikačním technologiím - např. zákon o duševním vlastnictví, o autorských právech. Dáváme žákům prostor k hodnocení vlivu komunikačních a informačních technologií na postoje a chování člověka.

Kompetence pracovní: Učíme žáky dodržovat pravidla bezpečnosti. Zohledňujeme rozdíly v pracovním tempu jednotlivých žáků a podle potřeby jim pomáháme. Vysvětlujeme, jak lze získané vědomosti a dovednosti využít na trhu práce a v zájmových oblastech. Pěstujeme u žáků odpovědnost za odvedenou práci.

Kompetence digitální: Žák 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.

Učební plán

Oblasti		Předměty	1. roč.	2. roč.	3. roč.	4. roč.	5. roč.	součet
Informatika	2	Informatika	0	0	0	1	1	2

Vzdělávací obsah předmětu

Vyučovací předmět : **Informatika**

Období – ročník : **2. období – 4. ročník**

Očekávané výstupy předmětu	Učivo	Průřezová témata
<p>Žák:</p> <p>pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží</p> <p>vysvětlí, co je program a rozdíl mezi člověkem a počítačem</p> <p>edituje digitální text, vytvoří obrázek</p> <p>přehraje zvuk či video</p> <p>uloží svoji práci do souboru, otevře soubor</p> <p>používá krok zpět, zoom</p> <p>řeší úkol použitím schránky</p> <p>dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením</p>	<p>Digitální technologie</p> <p>Digitální zařízení Zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace</p> <p>Ovládání myši</p> <p>Kreslení čar, vybarvování</p> <p>Používání ovladačů</p> <p>Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom)</p> <p>Kreslení bitmapových obrázků</p> <p>Psaní slov na klávesnici</p> <p>Editace textu</p> <p>Ukládání práce do souboru</p> <p>Otevírání souborů</p> <p>Přehrávání zvuku</p> <p>Využití digitálních technologií v různých oborech</p> <p>Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele</p> <p>Práce se soubory</p> <p>Propojení technologií, internet</p> <p>Sdílení dat, cloud</p> <p>Technické problémy a přístupy k jejich řešení (hlášení dialogových oken)</p> <p>Uživatelské jméno a heslo Osobní údaje</p>	

<p>sestaví robota podle návodu sestaví program pro robota oživí robota, otestuje jeho chování najde chybu v programu a opraví ji upraví program pro příbuznou úlohu pomocí programu ovládá světelný výstup a motor pomocí programu ovládá senzor používá opakování, události ke spouštění programu</p>	<p>Algoritmizace a programování Sestavení programu a oživení robota Ovládání světelného výstupu Ovládání motoru Opakování příkazů Ovládání klávesnicí – události Ovládání pomocí senzoru</p>	
<p>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</p>	<p>Data, informace a modelování Piktogramy, emodži Kód Přenos na dálku, šifra Pixel, rastr, rozlišení Tvary, skládání obrazce</p>	