

# 1 Český jazyk a literatura

---

## 1.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu český jazyk a literatura

---

Vyučovací předmět český jazyk a literatura má stěžejní postavení ve výchovně vzdělávacím procesu. Právě díky jazykové výuce získává žák rozvoj komunikačních kompetencí, znalosti a dovednosti, které mu v životě umožní správně porozumět různým jazykovým sdělením. Výuka učí žáky vhodnému vyjadřování a účinnému uplatňování i prosazování výsledků svého poznání. Znalost českého jazyka je nezbytná pro osvojení poznatků i v ostatních vzdělávacích oblastech.

Časová dotace je na 1. stupni základní školy pro 1. ročník a 2. ročník 9 hodin týdně, ve 3., 4. a 5. ročníku je 8 hodin týdně. Ve všech ročnících se 1 vyučovací hodina půlí; vyučovací hodina slouží k procvičování a upevňování učiva.

Obsah vyučovacího předmětu je rozdělen do tří složek: Komunikační a slohová výchova, Literární výchova, Jazyková výchova. Při výuce dochází k prolínání těchto složek.

Žák se učí vnímat a pochopit různá jazyková sdělení, číst s porozuměním, kultivovaně psát a mluvit, osvojuje si spisovnou podobu jazyka, učí se vyjadřovat jasně a srozumitelně. Prostřednictvím četby se žák seznamuje s uměleckými záměry autora, učí se formulovat postřehy z čteného díla, získává a rozvíjí čtenářské návyky.

V rámci předmětu žák navštěvuje podle aktuální nabídky besedy, výstavy, divadelní a filmová představení, exkurze a soutěže.

## 1.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu český jazyk a literatura

---

### Kompetence k učení

- žák se učí aplikovat pravopisná pravidla a jejich propojování
- seznamuje se s gramatickými a literárními pojmy
- žáci jsou vedeni k tomu, aby uměli vyhledávat a třídit informace u médií, knihoven, internetu, výukových programů, stručně z různých dostupných zdrojů; následně jim tyto informace slouží k dalšímu učení, v praktickém životě

### Kompetence k řešení problémů

- hledá chyby v textu a odůvodní správné řešení
- pochopí problém, plánuje řešení

### Kompetence komunikativní

- formuluje myšlenky k mluvenému projevu
- naslouchá promluvám ostatních
- zapojuje se do diskuse

#### Kompetence sociální a personální

- žák dodržuje pravidla slušného chování
- je veden ke spolupráci ve skupině
- respektuje názor druhého

#### Kompetence občanské

- jsou dodržována práva a povinnosti žáka
- žák respektuje tradice
- má pozitivní postoj k mateřskému jazyku

#### Kompetence pracovní

- žák je veden k samostatnému zodpovědnému přístupu k práci
- dodržuje hygienická pravidla při čtení a psaní
- je mu zadávána a kontrolována domácí příprava - rozvoj smyslu pro povinnost
- prohlubuje se zájem rodičů o domácí přípravu v daném předmětu

#### Kompetence digitální

- žák ovládá online prostředí jako komunikační prostředek pro online výuku a spolupráci s ostatními spolužáky
- používá pro vzájemnou komunikaci elektronickou poštu (email)
- sdílí dokumenty pro vzájemnou spolupráci
- k procvičení učiva používá různé internetové aplikace
- dokáže napsat jednoduchý text v textovém editoru

### **1.2.1 Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu český jazyk a literatura**

Viz příloha č. 4

## 2 Anglický jazyk

---

### 2.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu anglický jazyk

---

Vyučovací předmět anglický jazyk je vyučován na 1. stupni ve 3. – 5. ročníku. Jeho obsahem je naplňování očekávaných výstupů vzdělávacího oboru Anglický jazyk stanovených Rámcovým vzdělávacím programem pro základní vzdělávání ve vzdělávací oblasti Jazyk a jazyk výchova.

Výuka předmětu Anglický jazyk poskytuje jazykový základ a předpoklady pro komunikaci žáka v rámci Evropy a světa. Předmět Anglický jazyk vede žáka ke vnímání a postupnému osvojování jazyka jako prostředku k získávání a předávání informací. Přispívá rovněž k získávání sebedůvěry žáka a využití cizího jazyka jako prostředku k prosazení sebe sama.

Cílem předmětu Anglický jazyk je především probuzení zájmu o studium cizího jazyka a vytvoření pozitivního vztahu k učení cizímu jazyku. Dále je pozornost soustředěna, kromě upevňování správné zvukové podoby jazyka, i na zvládnutí vztahu mezi jeho zvukovou a grafickou podobou. Žáci si vytvářejí základ slovní zásoby a běžných konverzačních frází, na jednoduchých textech budují čtenářské dovednosti a na nich pak dovednost psát v Anglickém jazyce. Výklad gramatiky je omezen na nezbytně nutné minimum potřebné k tvorbě jednoduchých vět. Důraz se klade na upevnění základních větných vzorů používaných v běžných situacích. Prohlubujeme a zdokonalujeme faktické znalosti ve všech oblastech – receptivní řečové (poslech a čtení s porozuměním), produktivní řečové (ústní a písemný projev), komunikační (komunikace a tematické okruhy). Vhodně využíváme časopisy, audiokazety, názorné pomůcky, hry, soutěže, projekty, počítačové a interaktivní programy.

Ve 3., 4. a 5. ročníku je vzdělávacímu předmětu Anglický jazyk určena 3 hodinová týdenní dotace.

### 2.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu anglický jazyk

---

#### Kompetence k učení

- vedeme žáky k pochopení důležitosti schopnosti komunikovat v angličtině, jak pro praktický život, tak i pro další vzdělávání
- učíme žáky zvládnout způsob učení se cizímu jazyku, rozvíjíme dovednosti, které jsou nezbytné k osvojování učiva
- učíme žáky aplikovat naučená pravidla a vzájemně je propojovat

#### Kompetence k řešení problémů

- vedeme žáky k aktivnímu přístupu při řešení problémů
- učíme žáky řešit jednoduché problémové situace v cizojazyčném prostředí,
- učíme žáky opsat obsah myšlenky, chybí-li slovní zásoba
- na jednoduchých modelových situacích učíme různé možnosti řešení problému
- vedeme žáky k vyhledávání chyb a následnému navržení správných postupů
- oceňujeme originální a tvořivá řešení problémů

#### Kompetence sociální a personální

- učíme žáky dodržovat v anglicky mluvícím prostředí zásady slušného chování
- učíme žáky požádat o pomoc či radu, stejně jako tyto v angličtině poskytnout

#### Kompetence komunikativní

- učíme žáky porozumět jednoduchému sdělení v anglickém jazyce a přiměřeně na ně reagovat
- učíme žáky formulovat jednoduché myšlenky, názory a postoje v angličtině
- učíme žáky porozumět promluvě a přiměřenému textu v angličtině
- učíme žáky využívat dovednosti získané v angličtině k navázání kontaktu a získávání jednoduchých informací

#### Kompetence občanské

- seznamujeme žáky s tradicemi a zvyky v anglicky mluvících zemích, porovnáváme je s tradicemi a našimi zvyky
- vedeme žáky k respektu a toleranci k tradicím a zvykům jiných zemí

#### Kompetence pracovní:

- učíme žáky počátkům samostatné práce s dvojjazyčným slovníkem
- vedeme žáky k upřednostnění kvalitativního nikoli kvantitativního hlediska při veškeré jejich práci
- klademe důraz na nácvik relaxace, uvolnění a zvládnutí pravidel duševní hygieny

#### Kompetence digitální

- žák ovládá online prostředí jako komunikační prostředek pro online výuku a spolupráci s ostatními spolužáky
- sdílí dokumenty pro vzájemnou spolupráci
- k procvičení učiva používá různé aplikace
- dokáže napsat jednoduchý text v textovém editoru
- dokáže vytvořit jednoduchou prezentaci na zvolené téma

## **2.2.1 Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu anglický jazyk**

Viz příloha č. 5

## 3 Matematika

---

### 3.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu matematika

---

Vyučovací předmět Matematika je vyučován ve všech ročnících na 1. stupni základní školy. Vyučovací předmět Matematika patří do vzdělávací oblasti Matematika a její aplikace a do stejnojmenného vzdělávacího oboru.

Matematika je založena především na aktivních činnostech, které jsou typické pro práci s matematickými objekty a pro použití matematiky v reálných situacích. Poskytuje vědomosti a dovednosti potřebné v praktickém životě. V hodinách matematiky využíváme kromě standardních pomůcek výukové programy na počítači, kalkulátory, internet, početní soutěže či skupinové vyučování.

Časová dotace je v 1. - 5. ročníku 5 hodin týdně; ve všech ročnících se 1 vyučovací hodina půlí.

### 3.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu matematika

---

#### Kompetence k učení

- nabyté informace využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě (odhady, měření, porovnávání)
- operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly (sčítání, odčítání, násobení, dělení, zaokrouhlování)
- poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení

#### Kompetence k řešení problémů

- vnímá nejrůznější problémové situace ve škole a mimo ni
- přemýšlí o nesrovnalostech a jejich příčinách
- samostatně řeší matematické úlohy úměrné věku
- využívá vlastního úsudku k řešení
- ověřuje prakticky správnost řešení

#### Kompetence komunikativní

- vyjadřuje se výstižně, souvisle a srozumitelně používá matematický jazyk
- naslouchá promluvám druhých
- využívá získané komunikativní dovednosti k vytváření vztahů

#### Kompetence pracovní

- znalosti získané v matematice využívá pro svůj rozvoj



#### Kompetence sociální a personální

- pozitivně ovlivňuje kvalitu své práce
- spolupracuje ve skupině
- přispívá k diskusi
- podílí se na utváření příjemné atmosféry v týmu

#### Kompetence občanské

- chápe společenské normy
- respektuje rozhodnutí druhých
- rozvíjí svou paměť prostřednictvím numerických výpočtů

#### Kompetence digitální

- žák ovládá online prostředí jako komunikační prostředek pro online výuku a spolupráci s ostatními spolužáky
- pomocí aplikací rozvíjí logické myšlení a prostorovou představivost
- dokáže využívat tabulkový procesor k jednoduchým výpočtům a k tvorbě grafu

### **3.2.1 Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu matematika**

---

Viz příloha č. 6

## 4 Informatika

---

### 4.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu informatika

---

Vzdělávací obor Informatika patří v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání do vzdělávací oblasti Informatika. Tato vzdělávací oblast se zaměřuje zejména na rozvoj informatického myšlení a na porozumění základním principům digitálních technologií.

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.

Získané dovednosti jsou v informační společnosti nezbytným předpokladem uplatnění na trhu práce i podmínkou k efektivnímu rozvíjení profesní i zájmové činnosti.

Vzdělávací obor Informatika je vyučován na 1. stupni základní školy. Časová dotace je v 3. – 5. ročníku 1 hodina týdně. Vzdělávací obsah vyučovacího oboru Informatika je rozdělen na čtyři tematické okruhy: Data, informace a modelování; Algoritmizace a programování; Informační systémy; Digitální technologie.

Průřezová témata i mezipředmětové vztahy jsou průběžně řazeny do výuky předmětu. Výuka probíhá v počítačové učebně, na tabletech i v kmenových třídách. Žáci pracují převážně ve dvojicích, kdy musí vzájemně spolupracovat a dobře komunikovat. Rovněž jim to pomáhá vyřešit daný problém. Ve všech tematických okruzích jsou žáci soustavně vedeni k dodržování zásad bezpečnosti, hygieny při práci a ochraně osobních dat a údajů.

### 4.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu informatika

---

Kompetence k učení:

- poznání úlohy informací a informačních činností a k využívání moderních informačních a komunikačních technologií
- porozumění toku informací, počínaje jejich vznikem, uložením na médium, přenosem, zpracováním, vyhledáváním a praktickým využitím

Kompetence k řešení problémů:

- schopnosti formulovat svůj požadavek a využívat při interakci s počítačem algoritmické myšlení
- porovnávání informací a poznatků z většího množství alternativních informačních zdrojů, a tím k dosahování větší věrohodnosti vyhledaných informací

#### Kompetence občanské:

- respektování práv k duševnímu vlastnictví při využívání SW

#### Kompetence komunikativní:

- využívání výpočetní techniky, aplikačního i výukového software ke zvýšení efektivity své učební činnosti a racionálnější organizaci práce
- tvořivému využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků své práce

#### Kompetence sociální a personální:

- pochopení funkce výpočetní techniky jako prostředku simulace a modelování přírodních i sociálních jevů a procesů

#### Kompetence pracovní:

- zaujetí odpovědného, etického přístupu k nevhodným obsahům vyskytujících se na internetu či jiných médiích
- šetrné práci s výpočetní technikou

#### Kompetence digitální

- žák ovládá online prostředí jako komunikační prostředek pro online výuku a spolupráci s ostatními spolužáky
- pomocí aplikací rozvíjí logické a inforatické myšlení, dokáže nalézt chybu a odstranit problém
- dokáže naprogramovat robotickou hračku
- dokáže napsat text v textovém editoru
- dodržuje autorský zákon, bezpečně se pohybuje na internetu a bezpečně pracuje s digitálním zařízením

### **4.2.1 Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu informatika**

---

Viz příloha č. 7



## 5 Člověk a jeho svět

---

### 5.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu člověk a jeho svět

---

Vzdělávací oblast Člověk a jeho svět je jedinou vzdělávací oblastí Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání, která je koncipována pouze pro 1. stupeň základního vzdělávání. Tato komplexní oblast vymezuje vzdělávací obsah týkající se člověka, rodiny, společnosti, vlasti, přírody, kultury, techniky, zdraví, bezpečí a dalších témat. Uplatňuje pohled do historie a současnosti a směřuje k dovednosti pro praktický život. Žáci se seznamují v rámci předmětu také se světem financí.

Vzdělávací obor Člověk a jeho svět je určen pro všechny ročníky 1. stupně. Časová dotace je v 1. – 3. ročníku 2 hodiny týdně, ve 4. a 5. ročníku 3 hodiny týdně.

Průřezová témata i mezipředmětové vztahy jsou průběžně řazeny do výuky předmětu. Výuka probíhá většinou v kmenových učebnách 1. stupně, ale též se využívá v rámci tohoto předmětu učebny výpočetní techniky a učeben s interaktivní tabulí. Počítačové programy interaktivní tabule a internet se zařazují pro zpestření a pro vyšší motivaci žáků k výuce. V průběhu plnění tematických okruhů vzdělávacího oboru Člověk a jeho svět jsou zařazovány vycházky do okolí školy, návštěvy městské knihovny, besedy s Městskou policií Kladno aj., při nichž si žáci rozšiřují a ověřují vědomosti získané v rámci výuky. Pro zvýšení bezpečnosti dětí na veřejných prostranstvích navštěvujeme dětské dopravní hřiště v Kladně - Rozdělově, kde ve spolupráci s odborníkem na dopravu řešíme otázky bezpečného pohybu dětí v rušných ulicích současných měst a obcí.

Vhodnou volbou příkladů je směřováno k praktickému využití vzdělávací oblasti Člověk a jeho svět v každodenním životě a jejího úzkého propojení s ostatními předměty.

V rámci výuky žáci získávají nové vědomosti, dovednosti a nové zkušenosti též formou skupinové či individuálních práce vyhledáváním v odborných publikacích, sledováním odborných filmů, zaměřených k danému tématu či formou exkurzí.

### 5.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu člověk a jeho svět

---

Kompetence k učení:

- nabízet žákům různé způsoby, metody a strategie učení, které jim umožní samostatně organizovat a řídit vlastní učení
- směřovat žáky k aktivnímu vyhledávání a třídění informací, jejich propojování a systematizaci
- vést žáky k samostatnému pozorování a porovnávání získaných výsledků
- umožnit žákům poznávat smysl a cíl učení a umět posuzovat vlastní pokrok
- na základě prožitku úspěchu vést žáky k potřebě dalšího studia a celoživotního vzdělávání
- orientovat se v problematice peněz a cen a vést žáky k odpovědnému spravování osobního rozpočtu

Kompetence k řešení problémů:

- naučit žáky vnímat k ověřování správnosti řešení problémů problémové situace ve škole i mimo ni, učit je rozpoznávat a chápat problémy a nesrovnalost
- ukázat žákům různé zdroje informací, které povedou k řešení problému a směřovat je k jejich ověřování a srovnávání
- vést žáky k ověřování správnosti řešení problému

#### Kompetence komunikativní:

- rozvíjet u dětí dovednost správně, výstižně a logicky formulovat své myšlenky a názory na lidskou společnost, přírodní jevy a historické události
- seznámit žáky s různými typy textů a obrazových materiálů o probíraných tématech (kroniky, internet, encyklopedie, učebnice, návody)
- vést žáky k využívání širokých možností informačních a komunikačních prostředků

#### Kompetence sociální a personální:

- získat schopnost pracovat ve dvojici a v menší pracovní skupině při vyhledávání informací
- předkládat žákům možnosti stanovení pravidel pro činnost skupiny a dbát na jejich dodržování
- individuálním přístupem budovat sebedůvěru žáka a jeho samostatný rozvoj
- vést žáky k bezpečné komunikaci prostřednictvím elektronických médií

#### Kompetence občanské:

- na základě příkladů z historie učit žáky respektovat přesvědčení druhých lidí
- ukázat žákům význam jednotlivých složek životního prostředí i prostředí jako celku
- učit se být vědom si svých práv a povinností ve škole i mimo školu
- směřovat žáky k chápání základních vztahů v různých ekosystémech a souvisejících environmentálních problémech
- poznávat a upevňovat jejich jednání v různých situacích ohrožení vlastního zdraví, zdraví a bezpečnosti druhých včetně chování při mimořádných událostech

#### Kompetence pracovní:

- seznámit žáky s vlastnostmi některých materiálů
- poukázat na možná zdravotní a hygienická rizika při práci a vést žáky k jejich eliminaci
- naučit žáky pracovat podle návodu, předem stanoveného postupu a umožnit jim hledat vlastní postup
- poznávat podstatu zdraví a příčiny jeho ohrožení, vznik nemocí a úrazů a vést žáky k jejich přecházení



### Kompetence digitální

- žák ovládá online prostředí jako komunikační prostředek pro online výuku a spolupráci s ostatními spolužáky
- pomocí aplikace a mobilního telefonu si dokáže zavolat pomoc
- dokáže využívat aplikace pro určování rostlin
- dokáže vytvořit prezentaci na dané téma
- sdílí soubory se svými spolužáky

### **5.2.1** Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu člověk a jeho svět

---

Viz příloha č. 8

## 6 Výtvarná výchova

---

### 6.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu výtvarná výchova

---

Vyučovací předmět výtvarná výchova patří v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání do vzdělávacího oboru Výtvarná výchova, který se nachází ve vzdělávací oblasti Umění a kultura. Předmět výtvarná výchova je vyučován ve všech ročnících na 1. stupni základní školy. Časová dotace je v 1. a 2. ročníku 2 hodiny týdně, ve 3., 4. a 5. ročníku 1 hodinu týdně.

Průřezová témata i mezipředmětové vztahy jsou průběžně řazeny do výuky výtvarné výchovy. Výuka probíhá většinou v kmenové učebně. Žáci pracují především na základě svých vlastních životních zkušeností či na základě vjemů, zážitků, fantazie a představ. Využívají technik lineární kresby (tužka, voskový pastel, suchý pastel), hry s barvou, tisku, malby (akvarel, tempera). V hodině se pro zpestření výuky a pro vyšší motivaci žáků k výuce využívá obrazových publikací, básniček, říkadel, úryvků z textů knih pro dětské čtenáře, ukázek výtvarného umění na diaprojekci. Také lze motivačně užít videonahrávek filmů a animovaných pohádek kreslených či loutkových, určených pro žáky mladšího školního věku

Žáci se v rámci vzdělávacího oboru Výtvarná výchova seznamují s různými druhy výtvarného umění - malířství, grafika, sochařství, architektura a to při vycházkách do okolí návštěvou výstav, galerií, knihovny, kostelů, divadel, zámku aj..

V rámci výuky žáci získávají nové vědomosti, dovednosti a nové zkušenosti formou skupinových či individuálních prací a projektů (např. Projekt třídění odpadu), učí se utvářet si kladný vztah ke kulturnímu bohatství národa např. každoroční pravidelnou účastí žáků školy na výstavách lidových betlémů v kostele na Náměstí sv. Pavla či velikonočních trhů na Floriánském náměstí v Kladně, návštěvou výstavy loutek, grafik či maleb v galerii kladenského zámku atd. Též se naše škola aktivně každoročně zúčastňuje výtvarných soutěží pořádaných městem či krajem.

### 6.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu výtvarná výchova

---

Kompetence k učení:

- žák samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti
- vést žáky k tomu, aby se naučili rozumět obecně užívaným termínům oblasti výtvarné

Kompetence k řešení problémů:

- předkládat žákům dostatečné množství estetických prožitků a poskytnout dostatek času, aby si uvědomili, že různí lidé vnímají stejnou věc různě
- vést žáky k tomu, aby při svém hodnocení umění postupovali uvážlivě tak, aby svůj názor dovedli obhájit

Kompetence komunikativní:

- vést žáky k tomu, aby vnímali i mimojazykové vyjadřování a aby sami tuto komunikaci využívali
- ukázat žákům, že vyslechnout názor druhých lidí na společně prožitý estetický prožitek a vhodně na něho reagovat může být přínosem
- poskytnout dětem dostatečný prostor k jejich vlastnímu kulturnímu, uměleckému projevu

#### Kompetence sociální a personální:

- účinně spolupracovat ve skupině, společně s pedagogy se podílí na vytváření pravidel práce v týmu
- podílet se na utváření příjemné atmosféry v týmu, na základě ohleduplnosti a úcty při jednání s druhými lidmi přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů
- na základě respektování názorů každého žáka budovat v dětech sebedůvěru

#### Kompetence občanské:

- vysvětlit žákům potřebu respektovat, chránit a oceňovat naše tradice a kulturní a historické dědictví
- budovat v dětech pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu, tvořivost

#### Kompetence pracovní:

- žák je veden k bezpečnému a účinnému používání materiálů, nástrojů a vybavení, dodržuje vymezená pravidla
- učit se přístupu k výsledkům pracovní činnosti nejen z hlediska kvalit, funkčnosti, hospodárnosti a společenského významu, ale i z hlediska ochrany svého zdraví i zdraví druhých, ochrany životního prostředí i ochrany kulturních a společenských hodnot

#### Kompetence digitální

- žák dokáže nakreslit obrázky na počítači
- dokáže upravit digitální fotografii
- dovede vytvořit grafický návrh na digitálním zařízení

### **6.2.1 Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu výtvarná výchova**

Viz příloha č. 9

## 7 Hudební výchova

---

### 7.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu hudební výchova

---

Vyučovací předmět Hudební výchova je součástí vzdělávací oblasti Umění a kultura a vzdělávacího oboru Hudební výchova.

V 1. - 5. ročníku je časová dotace 1 hodina týdně.

Žáci se seznamují prostřednictvím činností s výrazovými prostředky a s jazykem hudebního umění. S nimi se učí tvořivě pracovat, užívat je jako prostředků sebevyjádření. Poznávají zákonitosti tvorby, seznamují se s vybranými hudebními uměleckými díly, učí se je chápat, rozpoznávat a interpretovat.

Žáci používají vokální, instrumentální, hudebně pohybové a poslechové činnosti.

### 7.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu hudební výchova

---

Kompetence k učení

- vést žáky k používání termínů v oblasti hudební
- ukázat žákům, že přehled v oblasti umění a kultury jim umožní kvalitní
- prožitky intenzivněji prožívat

Kompetence k řešení problémů

- vést žáky k uvážlivému hodnocení umění a umění názor obhájit
- předkládat žákům dostatečné množství estetických prožitků
- poskytnout prostor k uvědomění si, že různí lidé vnímají stejnou věc různě

Kompetence komunikativní

- vést žáky k vnímání mimojazykového vyjadřování a jeho užívání
- ukázat žákům přínos vyslechnutí názoru druhých na společně prožitý umělecký prožitek
- poskytnout žákům dostatečný prostor k vlastnímu uměleckému projevu

Kompetence sociální a personální

- vysvětlit a vybudovat zásady chování na kulturních akcích
- předvést na příkladech nezbytnost přebírání zkušeností druhých lidí pro vlastní zdokonalování
- na základě respektování názorů každého žáka budovat v dětech sebedůvěru



#### Kompetence občanské

- vysvětlit žákům potřebu respektovat, chránit a oceňovat naše tradice a kulturní dědictví
- budovat v žácích pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost
- vést žáky do aktivního zapojení do kulturního dění

#### Kompetence pracovní

- objasnit žákům základní pravidla pro grafický záznam hudby
- vysvětlit žákům, jak správně používat Orffovy nástroje

#### Kompetence digitální

- žák dokáže zaznamenat zvuk na digitální zařízení

### **7.2.1 Vzdělávací obsah vzdělávacího předmětu hudební výchova**

---

Viz příloha č. 10

## 8 Tělesná výchova

---

### 8.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu tělesná výchova

---

Vyučovací předmět Tělesná výchova se nachází ve vzdělávací oblasti Člověk a zdraví a ve vzdělávací oboru Člověk a zdraví. Vyučovací předmět Tělesná výchova je do výuky zařazen v každém ročníku 1. stupně základní školy.

V 1. - 5. ročníku je zde určena časová dotace 2 hodiny týdně.

Klade si za cíl vést žáky k hledání krásy a její ochraně v sobě i kolem sebe. Stěžejní je tvůrčí činnost, chápání tradic, objevování projevů anatomie, tělesné i duševní pohody a vnímání prožitku.

### 8.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu tělesná výchova

---

#### Kompetence k učení

- žáci se učí obecně používané termíny
- ukázat žákům, že přehled v oblasti sportu jim umožní prožitky z tohoto oboru lidské činnosti intenzivněji prožívat

#### Kompetence k řešení problémů

- vést žáky k umění obhájit svůj názor při hodnocení
- předkládat žákům dostatečné množství sportovních prožitků
- poskytnout dostatek prostoru k tomu, že lidé vnímají stejnou věc různě

#### Kompetence komunikativní

- vést žáky k vnímání a užívání mimojazykového vyjadřování
- ukázat přínos z vyslechnutí názoru druhých a ze společně prožitého sportovního prožitku
- poskytnout prostor k vlastnímu tělesnému projevu

#### Kompetence sociální a personální

- vysvětlit a vybudovat zásady chování na kulturních akcích
- ukázat potřebu spolupráce ve sportovním týmu
- důležitost rolí, které v týmu plní
- předvést žákům na příkladech nezbytnost přebírání
- zkušeností druhých lidí pro vlastní zdokonalování
- na základě respektování názorů budovat sebedůvěru



#### Kompetence občanské

- budovat v dětech pozitivní postoj k tělesnému pohybu a sportu
- vést žáky k aktivnímu zapojování do sportovních aktivit

#### Kompetence pracovní

- při sportovních aktivitách žákům vysvětlit nutnost ochrany zdraví
- vést žáky k dodržování pravidel ve sportu i mimo něj
- vysvětlit potřebu pohybových aktivit

#### Kompetence digitální

- žák využívá digitální stopky a krokoměr
- žák dokáže data zaznamenat do grafického editoru

### **8.2.1 Vzdělávací obsah vzdělávacího předmětu tělesná výchova**

---

Viz příloha č. 11

## 9 Člověk a svět práce

---

### 9.1 Obsahové, časové a organizační vymezení vyučovacího předmětu člověk a svět práce

---

Vzdělávací obor Člověk a svět práce patří v Rámcovém vzdělávacím programu pro základní vzdělávání do vzdělávací oblasti Člověk a svět práce. Tato vzdělávací oblast postihuje široké spektrum pracovních činností a technologií, vede žáky k získání základních uživatelských dovedností v různých oborech lidské činnosti. Cíleně se zaměřuje na praktické pracovní návyky a dovednosti a doplňuje celé základní vzdělání o důležitou složku nezbytnou pro uplatnění člověka v dalším životě a společnosti. Tím se odlišuje od ostatních vzdělávacích oblastí.

Vzdělávací obor Člověk a svět práce je vyučován ve všech ročnících na 1. stupni základní školy. Časová dotace je v 1. – 5. ročníku 1 hodina týdně. Vzdělávací obsah vyučovacího předmětu Člověk a svět práce je na 1. stupni ZŠ rozdělen na čtyři tematické okruhy: Práce s drobným materiálem, Konstrukční činnosti, Pěstitelské práce a Příprava pokrmů.

Průřezová témata i mezipředmětové vztahy jsou průběžně řazeny do výuky předmětu. Výuka probíhá většinou v kmenových třídách popřípadě v rámci tématu Pěstitelské práce si žáci ověřují své získané poznatky činností na školním pozemku. V rámci tématu Příprava pokrmů žáci získávají zkušenosti návštěvou školní jídelny a kuchyně, učí se zde správnému stolování a podílí se na přípravě jednoduchých pokrmů ve školní cvičné kuchyňce. Výuka předmětu Člověk a svět práce se dá zpestřit využitím interaktivní tabule při vysvětlování postupů při činnostech. Žáci se učí pracovat s návody a předlohami, což využívají především v tematických okruzích Konstrukční činnosti a Práce s drobným materiálem. Ve výuce se vhodně zvolenými příklady zdůrazňuje praktické využití vyučovacího předmětu Člověk a svět práce v každodenním životě a jeho úzkého propojení s ostatními předměty. Žáci se učí pracovat s různými materiály a osvojují si základní pracovní dovednosti a návyky. Učí se plánovat, organizovat a hodnotit pracovní činnost samostatně i v týmu. Ve všech tematických okruzích jsou žáci soustavně vedeni k dodržování zásad bezpečnosti a hygieny při práci.

V rámci výuky žáci získávají nové vědomosti, dovednosti a nové zkušenosti formou skupinových či individuálních projektů, též formou vycházek a návštěvou výstav zaměřených na tradice a řemesla (např. velikonoční trhy, výstava vánočních betlémů v kostele, ukázky výroby svíček ve škole atd.).

### 9.2 Výchovné a vzdělávací strategie vyučovacího předmětu člověk a svět práce

---

Kompetence k učení:

- praktické osvojování práce podle návodu
- vedení žáků k plánování činností při práci s technickými materiály a při přípravě pokrmů
- žáci se učí poznávat vlastnosti materiálů a surovin a zjišťují jejich použitelnost
- vést k samostatnosti při pozorování, porovnávání výsledků s ostatními žáky

Kompetence k řešení problémů:

- uvědomování si potřeby praktického ověření řešení problémů

- aplikace řešení při obdobných zadání a hledání nových způsobů využití dovedností při práci s technickými materiály a přípravě pokrmů
- učí se vyhledávání informací vhodných k řešení problémů

#### Kompetence komunikativní:

- vedení k účinné komunikaci při práci s technickými materiály
- seznamování s významem pojmů se vztahem k práci s technickými materiály a při přípravě pokrmů
- předkládání dostatku podnětů a příležitostí pro vlastní prezentaci žáků

#### Kompetence sociální a personální:

- vést ke spolupráci ve dvojici a v malé skupině
- přiřazování různých rolí v pracovní skupině a jejich prožívání.
- - směřovat k uvědomování si potřeby ohleduplnosti a úcty při spolupráci s druhými lidmi, přihlížet ke zkušenostem ostatních, vzájemně si pomáhat

#### Kompetence občanské:

- otevírání prostoru pro pochopení různých činností člověka na životní prostředí a spoluzodpovědnosti za jeho ochranu
- umožnění tvořivého přístupu žáků k plnění zadaných témat

#### Kompetence pracovní:

- vedení k uvědomělému, správnému a bezpečnému používání všech používaných nástrojů a materiálů
- vedení ke snaze o provedení práce v co nejlepší kvalitě
- přistupovat k výsledkům pracovní činnosti též z hlediska ochrany životního prostředí i ochrany kulturních a společenských hodnot

#### Kompetence digitální

- žák dokáže naprogramovat robotickou hračku
- dovede vyhledávat a zpracovávat informace na internetu
- dokáže mapovat přírodu pomocí aplikace

### 9.2.1.1 **Vzdělávací obsah vzdělávacího předmětu člověk a svět práce**

Viz příloha č. 12