

DODATEK KE ŠKOLNÍMU VZDĚLÁVACÍMU PROGRAMU ZÁKLADNÍHO VZDĚLÁVÁNÍ

Č. 1/2025

Název ŠVP

NÁZEV ŠVP: Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání (ŠVP ZV)

Údaje o škole

NÁZEV ŠKOLY: Základní škola a Mateřská škola Byšice, okres Mělník

ADRESA ŠKOLY: Komenského 200, Byšice, 27732

JMÉNO ŘEDITELE ŠKOLY: Mgr. František Viktorin

KONTAKT: e-mail: skola@zsbysice.cz, web: <http://www.zsbysice.cz>

IČ: 71001620

IZO: 102274843

RED-IZO: 600047610

KOORDINÁTOŘI TVORBY ŠVP: Mgr. Dana Štrojsová

Platnost dokumentu

PLATNOST OD: 1. 9. 2025

VERZE ŠVP: 2024 s číslem jednacím A / 268 / 2024

ČÍSLO JEDNACÍ DODATKU: A / 407 / 2025

DATUM PROJEDNÁNÍ VE ŠKOLSKÉ RADĚ: 1.9.2025

DATUM PROJEDNÁNÍ V PEDAGOGICKÉ RADĚ: 12.2.2026

.....
ředitel školy
Mgr. František Viktorin

.....
Razítko školy

V dodatku ke školnímu vzdělávacímu programu jsou uvedeny tyto úpravy:

1. Učební plán – tabulace učebního plánu - učební plán realizovaný pro 1.- 9. ročník od školního roku 2025-26

2. Učební osnovy:

- Informatika 4. až 9. ročník
- Angličtina 1. ročník
- Osobnostně sociální výchova 8. ročník
- Charakteristika předmětu Umění a kultura v 8. ročníku – spojení předmětů Hv a Vv a změna názvu předmětu.

1. Učební plán - tabulace učebního plánu

Učební plán ŠVP ZŠ Byšice (s vyznačenými změnami) realizovaný pro 1. až 9. ročník od školního roku 2025-26

VZDĚLÁVACÍ OBLASTI	VZDĚLÁVACÍ OBORY (Předměty)	1.	2.	3.	4.	5.	Minimální časová dotace	Disponibilní dotace	I.st.	6.	7.	8.	9.	Minimální časová dotace	Disponibilní dotace	II.st.
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk a literatura	9	9	8	8	8	33	9	42	5	4	4	5	15	3	18
	Anglický jazyk	1	1	3	3	3	9	2	11	3	3	3	3	12		12
	Další cizí jazyk - Německý											2	2	6		6
Matematika a její aplikace	Matematika	4	5	5	5	5	20	4	24	4	5	5	4	15	3	18
Informatika	Informatika				1	1	2		2	1	1	1	1	4		4
Člověk a jeho svět	Prvouka	1	2	2	0	0	11	1	12							0
	Přírodověda	0	0	0	2	1				0						
	Vlastivěda	0	0	0	2	2				0						
Člověk a společnost	Dějepis									2	2	2	2	10+1	2	12
	Výchova k občanství a zdraví									1	1	1	1		1	
	Osobnostně sociální výchova									1		1				
Člověk a příroda	Zeměpis									2	2	1	2	20+1	2	26
	Fyzika									2	2	2	2		1	
	Chemie									0	0	2	2			
	Přírodopis									2	2	2	1		2	
Umění a kultura	Hudební výchova	1	1	1	1	1	12		5					9		1,5
	Výtvarná výchova	1	1	2	1	2			7				1,5			
	Umění a kultura									2	3	2	0,5			
Člověk a zdraví	Výchova ke zdraví									0	0	0	0	10-2		8
	Tělesná výchova	2	2	2	2	2	10		10	2	2	2	2			
Člověk a svět práce	Praktické činnosti /Svět práce	1	1	1	1	1	5		5	1	1	1	1	3	1	4
Průřezová témata	Mediální výchova												1	1	1	1
Volitelné předměty												1	1		2	2
Celková časová dotace		20	22	24	26	26		16	118	28	30	32	32		18	112,5
plán RVP		18-22	18-22	22-26	22-26	22-26		16	118	28-30	28-30	30-32	30-32		18	122

2h předmětu výchova ke zdraví integrováno takto 1h do Přírodopisu a 1h do Výchovy k občanství a zdraví.

Volitelné předměty ve školním roce 2025-2026

OBLAST	Obor - předměty	Ročník	
		8.	9.
Volitelné předměty	Konverzace v anglickém jazyce	1	1
	Sportovní hry		
	Výtvarný seminář		

2. UČEBNÍ OSNOVY

Vzdělávací oblast: Informatika

Vyučovací předmět: Informatika

Ročník: 4.

Očekávaný výstup z RVP	Učivo	Dílčí výstupy - cíle	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy a průřezová témata)
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi	Bezpečnost	<ul style="list-style-type: none">- Žák dodržuje pravidla nebo pokyny při práci s digitálním zařízením- Přihlásí se do školní sítě jako uživatel- Navrhne, zapamatuje si a chrání své heslo- Přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj	
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu	Digitální technologie	<ul style="list-style-type: none">- Žák přiřadí definici k pojmům HW a SW- Pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje a vysvětlí, k čemu slouží- Spouští, přepíná a ovládá doporučené aplikace, nástroje a prostředí- Orientuje se na klávesnici- Vytvoří a pojmenuje svou složku- Vytvoří a upraví jednoduchý text, obrázek, prezentaci- Uloží svoji práci do složky- Otevře soubor a řeší úkol s pomocí schránky, používá krok zpět	
Zdroje: Učebna, tablety, žákovský účet A: Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ; (https://archiv-imysleni.npi.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs.html) B: učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy (https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/) JOP - didaktická aplikace pro výuku Informatiky na 1. stupni základní školy - základy ovládání počítače (http://home.pf.jcu.cz/jop/)			

<p>I-5-3-01 v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi</p> <p>I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data</p>	<p>Informační systémy</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák nalezne ve svém okolí systém a vymezí jeho prvky - Určí, jak spolu prvky souvisí - Pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech - Přihlásí se do informačního systému školy (Teams) a orientuje se v něm - Orientuje se v navržené tabulce - Správně umístí do tabulky získaná data - Doplní do tabulky chybějící data 	
<p>Zdroje: https://www.umimeinformatiku.cz/cviceni-informacni-systemy Teams</p>			
<p>I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat</p> <p>I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</p>	<p>Data, informace a modelování</p> <p>Data, informace a modelování - kódování a přenos dat</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák uvede příklad dat, která ho obklopují - Sbírá data ze svého okolí a zaznamená skutečnosti s využitím textu, čísla, barvy, tvaru, obrazu a zvuku - Žák přečte a předá informaci zakódovanou pomocí obrázku (využívá značky, piktogramy, emodži, barvy, symboly) - Žák navrhne jednoduchý obrázek pro sdílenou informaci 	
<p>Zdroje: PL – základy informatiky pro 1. stupeň, imyšlení (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs)</p>			
<p>I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</p>	<p>Algoritmizace a programování</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí, co je to algoritmus - Sestaví symbolický zápis postupu 	

<p>I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</p> <p>I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Žák popíše jednoduchý problém - Navrhne a objasní jednotlivé kroky jeho řešení - Žák zapne/oživí robota a otestuje jeho chování - Přečte, porozumí a upraví kroky v postupu - Rozpozná opakující se vzory, kroky, postupy - Sestaví funkční postup řešící konkrétní situaci - Porovnává jiné postupy a diskutuje o nich - Ověří správnost jím navrženého postupu či programu opakovaným spouštěním - Najde a opraví v něm případnou chybu 	
<p>Zdroje: Robotické pomůcky – Blueboot, Scooty-go, Alby programuje, Matatalab</p>			

Vzdělávací oblast: Informatika
 Vyučovací předmět: Informatika
 Ročník: 5.

Očekávaný výstup z RVP	Učivo	Dílčí výstupy - cíle	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy a průřezová témata)
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi	Bezpečnost	<ul style="list-style-type: none"> - Žák dodržuje pravidla nebo pokyny při práci s digitálním zařízením - Pojmenuje základní rizika na internetu - Zná základní pravidla bezpečné práce v online prostředí - Rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého - Přihlásí se do svého uživatelského účtu - Chrání svá osobní data a hesla - V textu rozpozná osobní údaje 	
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí	Digitální technologie	<ul style="list-style-type: none"> - Žák propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí - Při práci se soubory (obrázky, textem) přistupuje k datům na vzdálených počítačích - Upravuje a sdílí data na cloudu 	
Zdroje: Učebna, PC, tablety, žákovský účet A: Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ; (https://archiv-imysleni.npi.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs.html) B: učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy (https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/)			
I-5-3-01 v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi	Informační systémy	<ul style="list-style-type: none"> - Žák doplní posloupnost prvků ve známém systému - Rozezná změnu systému v reakci na změnu v jeho okolí - Přihlásí se do informačního systému školy (Outlook) a orientuje se v něm 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Napíše a odešle e-mail s jednoduchým sdělením - K e-mailu přiloží přílohu - Pracuje s tabulkami a rozlišuje typy dat (slovo, datum, číslo) - Doplní posloupnost prvků - Třídí data - V posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný zápis za správný 	
<p>Zdroje: https://www.umimeinformatiku.cz/cviceni-informacni-systemy Teams, Outlook, Microsoft 365, Word</p>			
<p>I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</p> <p>-5-1-03 vyčte informace z daného modelu</p>	<p>Data, informace a modelování</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák rozlišuje kódování a šifrování - Přečte a předá informaci zašifrovanou pomocí textu, čísel - Dešifruje informaci pomocí uvedeného klíče - Žák se orientuje v grafu - Pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty - Žák pomocí obrázku znázorní jev (schémata, diagram) - Pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy 	
<p>Zdroje: PL – základy informatiky pro 1. stupeň, imyšlení (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs)</p>			
<p>I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</p> <p>I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</p>	<p>Algoritmizace a programování</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí, co je to algoritmus - Sestaví symbolický zápis postupu - Žák popíše jednoduchý problém - Navrhne a objasní jednotlivé kroky jeho řešení 	

<p>I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</p> <p>I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Žák zapne/ožíví robota a otestuje jeho chování - Přečte, porozumí a upraví kroky v postupu - Rozpozná opakující se vzory, kroky, postupy - Sestaví funkční postup řešící konkrétní situaci <ul style="list-style-type: none"> - Porovnává jiné postupy a diskutuje o nich - Ověří správnost jím navrženého postupu či programu opakovaným spouštěním - Najde a opraví v něm případnou chybu 	
<p>Zdroje: Robotické pomůcky – Blueboot, Scooty-go, Alby programuje, Matatalab, Lego Essential, Ran Marco, Lightbot</p>			

Vzdělávací oblast: Informatika
 Vyučovací předmět: Informatika
 Ročník: 6.

Očekávaný výstup z RVP	Učivo	Dílčí výstupy - cíle	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy a průřezová témata)
I-9-3-01 vysvětlí účel informačních systémů, které používá, identifikuje jejich jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi; zvažuje možná rizika při navrhování i užívání informačních systémů	Informační systémy	<ul style="list-style-type: none"> - Žák popíše alespoň jeden informační systém školy - Uvede účel informačních systémů - Pojmenuje role uživatelů a vymezí jejich činnosti a s tím související práva - Přihlásí se do informačního systému školy 	
I-9-1-02 navrhuje a porovnává různé způsoby kódování dat s cílem jejich uložení a přenosu	Kódování a přenos dat	<ul style="list-style-type: none"> - Žák rozpozná zakódované informace pomocí čísel, znaků, barev, obrázků a zvuku a vysvětlí jejich význam - Zjednoduší zápis textu - Vysvětlí rozdíl mezi kódováním a šifrováním - Zakóduje zadanou informaci - Dekóduje zadanou informaci - Zašifruje text pomocí několika šifer a vytvoří dešifrovací klíč - Dešifruje text na základě klíče - Vysvětlí rozdíl mezi bitem a bajtem 	
Zdroje: Základy informatiky pro 2. stupeň ZŠ; (https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-zakladni-skoly)			
I-9-1-01 získá z dat informace, interpretuje data, odhaluje chyby v cizích interpretacích dat	Data, informace a modelování	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí rozdíl mezi daty a informacemi - Orientuje se v tabulkách a popíše pravidla pro uspořádání - Vyhledává data v tabulce či grafu 	

<p>I-9-3-02 nastavuje zobrazení, řazení a filtrování dat v tabulce, aby mohl odpovědět na položenou otázku; využívá funkce pro automatizaci zpracování dat</p> <p>I-9-3-03 vymezí problém a určí, jak při jeho řešení využije evidenci dat; na základě doporučeného i vlastního návrhu sestaví tabulku pro evidenci dat a nastaví pravidla a postupy pro práci se záznamy v evidenci dat</p> <p>I-9-3-04 sám evidenci vyzkouší a následně zhodnotí její funkčnost, případně navrhne její úpravu</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Porovnává, kontroluje, třídí data a správně interpretuje - Najde a opraví chyby u různých interpretací týchž dat - Seřadí tabulku dat podle kritérií - Filtruje data a odpovídá na otázky - Připíše do existující tabulky nový záznam - Získává a ukládá data - Navrhne tabulku pro záznam dat - Vytvoří tabulku na základě získaných dat - Při tvorbě tabulky či grafu dodržuje její strukturu a uspořádání dat - Identifikuje chybu a opraví ji 	
<p>Zdroje: imyšlení - https://pracesdaty.zcu.cz/ , Excel (https://imysleni.cz/ucebnice/prace-s-daty-pro-5-az-7-tridu-zakladni-skoly)</p>			
<p>I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen</p>	<p>Algoritmizace a programování</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vlastními slovy vysvětlí, co je to algoritmus - Uvede příklady algoritmů z běžného života - Přečte jednotlivé kroky algoritmu v přirozeném jazyce nebo obrázcích a popíše, co se v každém kroku děje - Určí výsledek jednoduchého algoritmu - Přiřadí algoritmus ke konkrétnímu problému 	

<p>I-9-2-02 rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení</p> <p>I-9-2-03 vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému</p> <p>I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné</p>	<p>Tvorba programů a řešení problémů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Určí vývojový diagram jako příklad znázornění algoritmu - Rozpozná geometrické útvary, které se používají pro tvorbu vývojového diagramu ke správnému textu - Rozloží jednoduchý problém na postupné kroky v logickém sledu (Napiše text do připraveného vývojového diagramu) - Navrhne jednoduché kroky k řešení každé části problému - Vytvoří vývojový diagram s jednou podmínkou - Porovná dva jednoduché postupy a vybere ten, který vede k e správnému cíli - Vyhledá vhodná postup při omezení nástrojů či počtu kroků a zdůvodní, proč je jeden postup lepší než druhý - Zjednoduší nebo upraví známý algoritmus pro jiný, podobný problém - Žák vysvětlí, kdo je programátor, co je program, programování a plagiátorství - Spustí program kliknutím nebo stiskem klávesy a pozná rozdíl mezi automatickým a uživatelským spuštěním - Vytvoří jednoduchý program ve Scratchi nebo jiném blokově orientovaném programu s využitím sekvence příkazů - Žák rozpozná opakující se vzory, kroky a postupy - Nahradí opakované kroky a používá cyklus s pevným počtem opakování - Ověří správnost svého programu a podle potřeby ho upraví 	
---	---	--	--

I-9-2-06 ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu		<ul style="list-style-type: none"> - Uvědomuji si, že program může mít vliv na ostatní a respektuje pravidla užívání a zveřejňování programu - Ověřuje algoritmus opakovaným spouštěním - Nalezne chybu v algoritmu - Vysvětlí, proč program nefunguje správně - Upraví algoritmus a ověří jeho správnost 	
Zdroje: Bluebot, Ozobot, iRobot, Lego Spike, Fable, Matatalab; Scottie Go, Algy, Ozoblockly, RunMarco, Scratch – učebnice Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy (https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly)			

Vzdělávací oblast: Informatika
 Vyučovací předmět: Informatika
 Ročník: 7.

Očekávaný výstup z RVP	Učivo	Dílčí výstupy - cíle	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy a průřezová témata)
I-9-4-05 dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení	Digitální technologie: Bezpečnost	<ul style="list-style-type: none"> - Žák si uvědomuje rizika spojená s používáním internetu a sociálních sítí - Uvede cíle a metody útočníků - Rozezná nebezpečné aplikace a systémy 	
I-9-4-01 popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě	Digitální technologie: Hardware a software	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí rozdíl mezi HW a SW a uvede alespoň 5 jejich částí - Uvede rozdíl mezi datovými a programovými soubory - Vysvětlí pojem asociace v operačním systému - Rozeznává a otevírá textové, grafické, zvukové a multimediální soubory 	
I-9-4-04 poradí si s typickými závadami a chybovými stavy počítače	Digitální technologie: Řešení technických problémů	<ul style="list-style-type: none"> - Žák zkontroluje správné propojení částí počítače - Zkontroluje a vyřeší špatné nastavení systému či aplikace - Ukončí program bez odezvy 	
I-9-4-03 vybírá nejvhodnější způsob připojení digitálních zařízení do počítačové sítě; uvede příklady sítí a popíše jejich charakteristické znaky	Digitální technologie: Počítačové sítě	<ul style="list-style-type: none"> - Rozlišuje zařízení, která jsou připojena k internetu doma a ve škole a popíše, jak fungují - Pojmenuje role uživatelů ve školní síti a vymezí jejich činnosti a s tím související práva 	
I-9-1-03 vymezí problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně	Data, informace a modelování	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí pojem modelování v informatice - Pracuje se schémata, grafy, myšlenkovými mapami a diagramy a orientuje se v nich - Vyčte informace z různých typů modelů 	

<p>I-9-2-03 vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému</p> <p>I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné</p>	<p>Tvorba programů a řešení problémů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Označí klíčové kroky algoritmu a popíše jejich funkci (např. opakování pohybu, reakci na stisknutí klávesy). - Analyzuje složitější problém (např. hru ve Scratchi) a rozloží jej na menší části (např. pohyb postavy, sbírání předmětů). - Navrhne dílčí kroky a přiřadí k nim odpovídající programové bloky. - Vytvoří plán řešení problému (např. pseudokód nebo obrázkový návrh). - Žák si vybere z několika návrhů algoritmů a odůvodní, který nejlépe řeší daný problém (např. ve Scratchi – jak sbírat body). - Přizpůsobí existující program novému zadání (např. změna pohybu, jiný vstup). - Navrhne alternativní řešení téhož problému s využitím jiných programových bloků. - Žák navrhne a vytvoří program využívající větvení (podmínky) a cykly. - Použije různé typy vstupů k řízení programu (myš, klávesnice, kolize postav). - Propojí vstup s větvením programu (např. když kliknu na jablko → skóre +1). - Zavede do programu proměnné (např. skóre, počítadlo), změní její hodnotu - Používá cyklus s pevným počtem opakování a rozezná, zda má být příkaz uvnitř nebo vně opakování - Používá souřadnice pro programování postav 	
---	---	---	--

<p>I-9-2-06 ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu</p>	<p>Ověřování algoritmu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák cíleně testuje program, aby zjistil, kde nastává chyba (např. nepočítá skóre). - Rozpozná a opraví chybu ve vlastním nebo cizím kódu, testuje funkčnost. - Vysvětlí, proč program nefunguje, a navrhne opravu. - Dokumentuje nalezenou chybu a její řešení. 	
<p>Zdroje: Bluebot, Ozobot, iRobot, Lego Spike, Fable, Matatalab; Scottie Go, Algy, Ozoblockly, RunMarco, Scratch – učebnice Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly</p>			

Vzdělávací oblast: Informatika
 Vyučovací předmět: Informatika
 Ročník: 8.

Očekávaný výstup z RVP	Učivo	Dílčí výstupy - cíle	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy a průřezová témata)
I-9-4-05 dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení	Digitální technologie: Bezpečnost	<ul style="list-style-type: none"> - Žák usměrňuje svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat - Vysvětlí pojmy aktualizace, antivir a firewall - Zabezpečí digitální zařízení a data a popíše fungování zabezpečujících řešení 	
I-9-4-01 popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě	Digitální technologie: Hardware a software	<ul style="list-style-type: none"> - Žák ukládá soubory ve vhodném formátu - Komprimuje, zálohuje a instaluje soubory - Spravuje soubory 	
I-9-4-04 poradí si s typickými závadami a chybovými stavy počítače	Digitální technologie: Řešení technických problémů	<ul style="list-style-type: none"> - Žák pracuje se správcem úloh - Používá klávesové zkratky 	
I-9-4-03 vybírá nejvhodnější způsob připojení digitálních zařízení do počítačové sítě; uvede příklady sítí a popíše jejich charakteristické znaky	Digitální technologie: Počítačové sítě	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí pojem počítačová síť - Rozliší typy, služby a význam počítačových sítí 	
I-9-1-03 vymeze problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými	Data, informace a modelování	<ul style="list-style-type: none"> - Žák popíše stromovou strukturu dat - Ovládá přesun, kopíruje a uloží soubor do zadané složky - Vytvoří tabulku v Excelu - Využívá funkce pro automatizaci zpracování dat - Vkládá jednoduché vzorce do buněk 	

<p>modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní</p> <p>I-9-1-04 zhodnotí, zda jsou v modelu všechna data potřebná k řešení problému; vyhledá chybu v modelu a opraví ji</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Používá filtr na výběr dat z tabulky - Propojí data z více tabulek či grafů - Žák navrhne schéma prezentace - Vybere a zkombinuje textové, obrazové, zvukové nebo video informace - Zvolí způsob a odpovídající formu prezentace informací - Dodrží celkový čas prezentování - Přehledně, strukturovaně a srozumitelně prezentuje své téma s ohledem na zamýšlený účel - Reaguje na posluchače a odpovídá na otázky - Žák ověřuje správnost zapsaných dat a případné chyby ověří 	
<p>Zdroje: Excel; imyšlení - https://pracesdaty.zcu.cz/ https://imysleni.cz/ucebnice/prace-s-daty-pro-5-az-7-tridu-zakladni-skoly</p>			
<p>I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen</p>	<p>Algoritmizace</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vysvětlí rozdíl mezi open source a komerčním softwarem, uvede příklady konkrétních programů z obou kategorií a zdůvodní, proč je důležité dodržovat licenční podmínky - Žák zhodnotí etické důsledky sdílení, kopírování a úprav cizích programů. - Žák vysvětlí, co je algoritmus a uvede příklady z běžného života. - Vlastními slovy popíše vlastnosti algoritmu. - Uvede, jakými způsoby lze algoritmus vyjádřit. - Analyzuje složitější algoritmus (s podmínkami, cykly, proměnnými) a verbálně nebo písemně vysvětlí jeho průběh. 	

<p>I-9-2-02 rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení</p>	<p>Algoritmizace a programování</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Shrne, jaký problém algoritmus řeší a proč takový postup funguje. - Porovná různé algoritmy pro podobný problém a popíše jejich rozdíly. 	
<p>I-9-2-03 vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému</p>	<p>Tvorba programů a řešení problémů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák rozloží komplexní problém na jednotlivé komponenty (např. výpočet průměru, reakce na uživatelský vstup). - Identifikuje závislosti mezi kroky a sestaví optimální postup řešení. - Žák vytvoří dvě různé verze algoritmu pro řešení stejného problému a porovná jejich efektivitu. - Upraví složitější algoritmus tak, aby řešil modifikovaný problém (např. místo součtu čísel průměr). - Rozebere výhody a nevýhody různých algoritmických přístupů (např. iterace vs. rekurze u základních případů). 	
<p>I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za něj; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Žák vytvoří komplexní program obsahující opakování, větvení a práci s proměnnými. - Reflektuje možné důsledky programu. (např. jak se chová při nečekaném vstupu). - Využije strukturované postupy pro ladění (vymýšlí konkrétní scénáře, které ověří, že program funguje) 	

<p>opakování, větvení programu, proměnné</p> <p>I-9-2-06 ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu</p>	<p>Ověřování algoritmu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Podle návodu nebo vlastní fantazie sestaví robota - Ovládá výstupní zařízení a senzory robota - Vytváří složitější interaktivní programy s více druhy vstupů - kombinuje více způsobů, jak program reaguje. - Přemýšlí, jak vstupy ovlivňují chování programu a co to znamená pro uživatele (Uživatelský pohled – použitelnost, přehlednost) - Žák používá systematické postupy pro odhalování chyb (např. ladicí výpisy, krokování). - Vyhledá a opraví chybu ve složitějším programu. - Reflektuje, proč k chybě došlo, a navrhne, jak jí předcházet. 	
<p>Zdroje: Bluebot, Ozobot, iRobot, Lego Spike, Fable, Matatalab; Scottie Go, Algy, Ozoblockly, RunMarco, Scratch – učebnice Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy (https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly)</p>			

Vzdělávací oblast: Informatika
 Vyučovací předmět: Informatika
 Ročník: 9.

Očekávaný výstup z RVP	Učivo	Dílčí výstupy - cíle	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy a průřezová témata)
<p>I-9-4-05 dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení</p>	<p>Digitální technologie: Bezpečnost</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí a používá pojmy aktualizace, antivir a firewall - Porovná různé metody zabezpečení účtů - Vytvoří a používá silné pamatovatelné heslo - Má nástroj pro pamatování hesla - Chrání své osobní údaje - Popíše, co je digitální stopa - Diskutuje, čím vším vytváří svou digitální stopu - Uvědomuje si sdílení a trvalost dat - Diskutuje o cílech a metodách hackerů - Chová se bezpečně na internetu a soc. sítích - Chrání se před počítačovou kriminalitou 	
<p>I-9-4-01 popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě</p>	<p>Digitální technologie</p> <p>Digitální technologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák vysvětlí rozdíl mezi technickým a programovým vybavením počítače - Pojmenuje části počítače a popíše, jak spolu souvisí - Složí rozebraný počítač dohromady - Diskutuje o funkcích operačního systému a popíše stejné s odlišné prvky některých z nich - Žák popíše, jak fungují vybrané technologie z okolí, které považuje za inovativní - Používá nové technologie - Žák ukládá a spravuje textové, grafické, zvukové a multimediální soubory 	

<p>I-9-4-02 ukládá a spravuje svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další zpracování či přenos</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Vybere vhodný formát pro uložení dat s ohledem na jejich další zpracování či přenos - Rozlišuje soubory podle přípony - Používá datové a programové soubory a jejich asociace v operačním systému - Poznává velikost souboru - Na příkladu ukáže, jaký význam má komprese dat - Instaluje, odinstaluje, zálohuje a archivuje data 	
<p>I-9-4-03 vybírá nejvhodnější způsob připojení digitálních zařízení do počítačové sítě; uvede příklady sítí a popíše jejich charakteristické znaky</p> <p>I-9-3-01 vysvětlí účel informačních systémů, které používá, identifikuje jejich jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi; zvažuje možná rizika při navrhování i užívání informačních systémů</p>	<p>Digitální technologie: Počítačové sítě</p> <p>Digitální technologie: Informační systémy</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Žák navrhne jednoduchou počítačovou síť a vybere vhodný způsob připojení zařízení. - Vyjmenuje, která zařízení jsou připojena k internetu doma a která ve škole a vysvětlí, jak fungují - Popíše a vysvětlí rozdíl mezi uživatelskými rolemi ve školní počítačové síti - Žák rozlišuje pojmy internet, webová stránka, e-mail, IP adresa, sociální sítě, chat apod. - Popíše internet jako systém zařízení a služeb - Vysvětlí vrstevníkovi, jak fungují některé služby internetu - Žák vysvětlí účel informačních systémů, který běžně používá - Identifikuje jeho prvky (hardware, software, data, lidé, postupy) a vysvětlí jejich vztahy. - Uvede rizika spojená s používáním systému a navrhne, jak se jim vyhnout. 	
<p>I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou</p>	<p>Algoritmizace a programování: Tvorba programů a řešení problémů</p>	<ul style="list-style-type: none"> - V blokovém programu sestaví program - Řeší problémy pomocí vlastních bloků - Používá cyklus, opakování a podmínky pro větvení programu 	

<p>odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné</p> <p>I-9-2-06 ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu</p>	<p>Ověřování algoritmu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Podle návodu sestaví robota a upraví jeho konstrukci tak, aby plnil úkol - Ovládá výstupní zařízení a senzory robota - Žák ověřuje vytvořený algoritmus - Hledá chybu v algoritmu a opraví ji 	
<p>Zdroje: Ozobot, iRobot, Lego Prime, Lego Mindstorms, Fable, Ozoblockly, RunMarco, Scratch – učebnice Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly</p>			

Osobnostně sociální výchova

Charakteristika vyučovacího předmětu

Předmět Osobnostní a sociální výchova (OSV) zahrnuje témata z průřezového tématu Osobnostní a sociální výchova. Je členěn do tří základních částí (*Osobnostní rozvoj, Sociální rozvoj a Morální rozvoj*).

Vyučování OSV probíhá v návaznosti na vzdělávací obsah dalších vzdělávacích oblastí (Jazyk a jazyková komunikace, Člověk a jeho svět, Člověk a společnost, Člověk a příroda, Člověk a zdraví, Člověk a svět práce a Umění a kultura).

Výuka předmětu OSV je založena na následujících principech:

Musí být:

- Praktická (žáci se učí přímým tréninkem dovedností)
- Propojená se životem žáků (žáci mají příležitost si probíraná témata vztahovat k vlastní zkušenosti a k vlastním potřebám, pojmenovávají si smysl a užitečnost rozvíjených dovedností pro svůj život)
- Provázející (OSV probíhá v prostoru bezpečném pro otevřenou komunikaci, experimentování s chováním, kvalitní reflexi a samostatné rozhodování žáků)
- Zacílená (témata jsou přizpůsobována konkrétním žákům, jejich potřebám a aktuálním vztahům ve třídě)

Hlavním cílem OSV je žákovo akceptovatelné chování, resp. jednání jako vědomé, případně cílené chování. Jedná se zejména o schopnost efektivně jednat, a tedy o rozvoj klíčových kompetencí, a to především klíčové kompetence sociální a personální, komunikativní, k řešení problémů a k učení. Učivem se stává sám žák či konkrétní skupina a ve větší či menší míře také běžné situace každodenního života.

Učivo OSV napomáhá primární prevenci rizikového chování a zkvalitnění mezilidské komunikace.

V 6.; 8. a 9. ročníku je OSV samostatným předmětem.

V 7. ročníku jsou témata OSV integrována do předmětu Umění a kultura. Vybraná témata z OSV jsou zařazena do výtvarné výchovy a hudební výchovy. Při kreativních činnostech jako jsou HV a VV bývají žáci sdílnější, přístupnější komunikaci, mohou se seberealizovat, vyjadřovat své názory, pocity a emoce.

Témata jsou ve všech ročnících 2. stupně realizována v jednohodinových blocích 1x týdně nebo ve dvouhodinových blocích 1x za 14 dní.

Výchovné a vzdělávací postupy vedoucí k utváření a rozvoji klíčových kompetencí:

Kompetence k učení

- Vedeme žáky k porozumění sobě samému a druhým
- formujeme studijní dovednosti žáků
- Podporujeme dovednosti a vědomosti týkající se duševní hygieny

Kompetence komunikativní

- Napomáháme žákům se zvládnutím vlastního chování
- Rozvíjíme základní dovednosti dobré komunikace a k tomu příslušné vědomosti

Kompetence sociální a personální

- Vedeme žáky k utváření dobrých mezilidských vztahů ve třídě i mimo ni
- Utváříme a rozvíjíme základní dovednosti pro spolupráci

Kompetence k řešení problémů

- Umožňujeme žákům získat základní sociální dovednosti pro řešení složitých situací (např. konfliktů)

Kompetence občanské

- Vedeme k uvědomování si hodnoty různosti lidí, názorů, přístupů k řešení problémů
- Přispíváme k uvědomování si mravních rozměrů různých způsobů lidského chování
- Napomáhá primární prevenci sociálně patologických jevů a škodlivých způsobů chování

Profesní orientace

- Pomáháme k utváření pozitivního (nezraňujícího) postoje k sobě samému a k druhým

Vzdělávací oblast: Člověk a společnost**Vyučovací předmět: Osobnostní a sociální výchova****Ročník: 8.**

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
Poznává své spolužáky ve třídě poznává a reflektuje svůj způsob vnímání druhých lidí vysvětlí podstatu různých chyb při pozorování a poznávání lidí všímá si růzností mezi sebou a druhými a také vzájemných shod vysvětlí výhody odlišností a jedná tak, aby byly odlišnosti ve skupině pozitivně využity vysvětlí různou důležitost různých informací o lidech pro různé druhy interakčních situací (pro situace vyjednávání, prosby/žádosti, spolupráce, pomoci apod.)	rozpozná různé typy vztahů v komunitním prostředí (rodina, škola, vrstevníci, obec, spolky), popíše charakteristiky zdravých mezilidských vztahů (respekt, důvěra, spolupráce), analyzuje příklady pozitivního i negativního soužití v komunitě, reflektuje vlastní roli v komunitě a navrhuje způsoby, jak přispět ke zlepšení vztahů,	Poznávání lidí Vztahy a pravidla soužití v prostředí komunity – rodina, škola, vrstevnická skupina, obec, spolek	EV – vztah člověka a prostředí VDO – občanská společnost a škola
Pečuje o své vztahy s druhými lidmi vysvětlí a využívá chování podporující dobré vztahy reflektuje vlastní empatičnost, pokouší se podívat na svět též očima druhého respektuje jiné lidi jako svébytné osobnosti respektuje svým chováním práva druhých lidí, postaví se za vlastní práva uvažuje o vztazích ve vlastní třídě, napomáhá	rozlišuje pojmy kamarádství a přátelství , popíše jejich znaky, rozdíly a význam pro osobní život, identifikuje prvky zdravého vztahu ve dvojici (např. důvěra, respekt, podpora, otevřená komunikace), reflektuje vlastní zkušenosti s kamarádstvím a přátelstvím,	Mezilidské vztahy Vztahy ve dvojici – kamarádství, přátelství, láska Partnerské vztahy Manželství a rodičovství Člověk a citový život – základní projevy citů, chování, jednání, prožívání Přátelství vhodné a nevhodné	MKV – kulturní diference, lidské vztahy, etnický původ, multikulturalita, principy sociálního smíru a solidarity

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
jejich zlepšení nebo udržení jejich kvalit	analyzuje modelové situace konfliktu mezi kamarády/přáteli a navrhuje způsoby jejich řešení, diskutuje o vlivu přátelství na duševní pohodu, sebevědomí a sociální začlenění.		
<p>rozpoznává vlastní stres</p> <p>předchází vlastním stresům, frustracím, psychickým zátěžím apod. usiluje o pozitivní vyladění mysli popíše postupy zvládnutí stresů, zátěží apod. uplatňuje pro sebe vhodné strategie zvládnutí zátěží popíše, kam se obrátit pro pomoc v případě, že na potíže jedinec sám nestačí</p> <p>uplatňuje základní principy psychohygieny v každodenním životě.</p> <p>Rozlišuje jednotlivé složky zdraví a jejich vzájemné působení. Uplatňuje základní principy zdravého životního stylu.</p>	<p>vysvětlí, co je stres a jaké jsou jeho nejčastější příčiny v životě dospívajícího</p> <p>navrhne způsoby, jak stresu předcházet nebo ho kompenzovat (relaxace, pohyb, komunikace, plánování času)</p> <p>vytvoří vlastní plán psychohygieny a diskutuje o jeho realizaci</p> <p>popíše jednotlivé složky zdraví (fyzická, psychická, sociální, duchovní). Vysvětlí, jak se tyto složky vzájemně ovlivňují.</p>	<p>Psychohygieny – co je stres, příčiny, projevy problémové situace</p> <p>Kompenzace stresu Relaxační a regenerační techniky k překonávání únavy a uvolňování stresu</p> <p>Posilování duševní odolnosti – příklady situací, v nichž se projevuje citová odolnost člověka</p> <p>Složky zdraví a jejich interakce, základní lidské potřeby a jejich hierarchie</p>	

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
<p>Chápe zdraví jako stav tělesné, duševní a sociální pohody. Uvědomuje si význam základních lidských potřeb a jejich hierarchie pro zdravý vývoj osobnosti.</p> <p>Aktivně se zapojuje do preventivních programů školy a komunity</p> <p>rozpoznává rizikové chování a jeho dopady na jedince i společnost</p>	<p>Rozpozná základní lidské potřeby podle Maslowovy pyramidy a uvede příklady jejich naplnění. Diskutuje o vlivu neuspokojených potřeb na zdraví člověka.</p> <p>Vysvětlí pojem sociálně patologické jevy a uvede jejich příklady Popíše příznaky mentální anorexie a bulimie. Vysvětlí psychologické a sociální příčiny těchto poruch</p>	<p>Preventivní programy v rámci školy a obce</p> <p>Sociálně patologické jevy Autodestruktivní závislosti Mentální anorexie, bulimie Obezita a její rizika Jednání se závislým člověkem Odborná pomoc, linky důvěry, krizová centra</p>	
<p>poznává a charakterizuje své osobní vlastnosti, např. rysy své osobnosti využívá prakticky různé zdroje informací o sobě, např. vlastní úvahy, zpětné vazby od druhých</p>	<p>dokáže popsat své silné a slabé stránky.</p>	<p>Sebepoznání a sebepojetí Vlastní osobnost -charakterové vlastnosti - vhodné a nevhodné chování a jeho usměrňování</p>	

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
<p>identifikuje způsoby vlastního poznávání – učení, prožívání a chování vyjádří, jak sám sebe vnímá ovlivňuje pozitivně své sebepojetí – respektive své „já“</p> <p>popíše svůj žebříček hodnot identifikuje postoje a hodnoty jiných lidí prostřednictvím jejich promluv a chování rozpozná mravní rozměr běžných situací charakterizuje prvky morálního jednání a mravní vlastnosti</p> <p>učí se zvládat životní změny a stresové situace, hledá pozitivní životní perspektivu. uvědomuje si význam aktivního přístupu k životu a osobní odpovědnosti za vlastní rozvoj</p>	<p>rozlišuje mezi pozitivními a negativními charakterovými vlastnostmi.</p> <p>reflektuje, jak jeho vlastnosti ovlivňují jeho chování v kolektivu.</p> <p>chápe význam motivace a vnitřních zdrojů pro osobní růst.</p> <p>analýzy vlastních i cizích postojů a hodnot a jejich projevů v chování lidí</p> <p>vytváření povědomí o morálních kvalitách</p> <p>dokáže formulovat své osobní cíle a popsat kroky vedoucí k jejich dosažení.</p>	<p>-potenciál člověka -vztahy s druhými lidmi</p> <p>Hodnoty, postoje, praktická etika vnímání, prožívání, poznávání a posuzování skutečnosti, sebe i druhých, systém osobních hodnot pěstování vlastní sebedůvěry -vrozené předpoklady, potenciál, dovednosti, schopnosti</p> <p>Seberegulace a sebeorganizace Osobní rozvoj životní perspektiva, adaptace na životní změny, význam motivace, aktivity, vůle a osobní kázně při seberozvoji</p>	

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
rozpoznává své osobní přednosti a rezervy; stanovuje si reálné osobní cíle a plánuje kroky k jejich dosažení;	<p>diskutuje o významu motivace, vůle a sebekázně v každodenním životě. vytváří si představu o své životní perspektivě a diskutuje o různých možnostech budoucího směřování.</p> <p>vysvětlí význam osobních plánů a životních cílů pro vlastní rozvoj</p>	<p>Význam a důležitost osobních plánů – životní cíle a plány, sebehodnocení, osobní kázeň, vůle</p> <p>Hlavní kroky plánování – třídění myšlenek, určení klíčových úkolů, stanovení postupných cílů</p> <p>Malé plány a jejich zhodnocení</p> <p>Sebekritický pohled na vlastní možnosti a zvládnutí studia</p>	
Uplatňuje základní dovednosti potřebné k ochraně života a zdraví v běžných rizikových situacích i při mimořádných událostech.	<p>rozlišuje typy mimořádných událostí</p> <p>rozpozná varovné signály a zná další způsoby varování obyvatelstva</p> <p>popíše základní úkoly ochrany obyvatelstva</p> <p>vysvětlí zásady evakuace</p>	<p>Řešení problémů a rozhodovací dovednost</p> <p>Ochrana člověka za mimořádných událostí-klasifikace mimořádných událostí, varovný signál a jiné způsoby varování, základní úkoly ochrany obyvatelstva, evakuace, činnost po mimořádné události, prevence vzniku mimořádných událostí</p>	

Vzdělávací oblast: Jazyk a jazyková komunikace

Vyučovací předmět: Cizí jazyk – AJ

Ročník: 2.

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
CJ-3-1-01 CJ-3-1-02 CJ-3-1-04	Rozumí základním pokynům užívaným ve výuce Plní jednoduché, každodenně užívané pokyny ve výuce Rozumí jednoduchým pokynům a větám, adekvátně na ně reaguje Popřeje spolužákovi k narozeninám, zeptá se na věk. Zaspívá písničku Pojmenuje členy rodiny Pojmenuje místnosti v domě a nábytek-vyslovuje podle obrázků slova, slovní spojení nebo krátká sdělení osob na obrázcích foneticky správně a v přímém rozsahu slovní zásoby Zeptá se a odpoví, kde je něco umístěné-reprodukuje a osvojuje si mikrodialogy, formuluje otázky a odpovídá na ně	Pozdrav při setkání a loučení Oslovení, představení se Poděkování, odpověď na poděkování Vyjádření souhlasu i nesouhlasu, radosti Otázka na věk Slovní zásoba narozeniny Narozeniny – přání, písnička Rodina Dům – místnosti v domě, nábytek – základní slovní zásoba Otázka a odpověď na místo: Kde je...To je moje...	VV, HV, PRV, ČJL
CJ-3-1-01 CJ-3-1-02 CJ-3-1-04 CJ-3-1-06	Pojmenuje a ukáže části těla Říká, co má - osvojuje si techniku mluveného projevu Zpívá písničku Umí zadat pokyny ostatním. Napíše vánoční přání Zaspívá vánoční písničku Pracuje s obrázkovými slovníky	Tělo – základní slovní zásoba části těla Vazba I've got – já mám Písnička Head and shoulders Pokyny pro pohyb Vánoce – slovní zásoba, písnička, přání	
CJ-3-1-01 CJ-3-1-02 CJ-3-1-04	Pojmenuje základní zvířata-pracuje s obrázkovými slovníky. Vyjádří jaké je jeho oblíbené zvíře. Vyjádření dovednosti-říká, co umí nebo neumí	Zvířata – základní slovní zásoba Vazba I can / can't Oblíbené zvíře	

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
	<p>Pochopí obsah a smysl jednoduché, pomalé a pečlivě vyslovované konverzace dvou osob s dostatkem času pro porozumění, chápe její obsah a smysl</p> <p>Používá základní slovesa. Pojmenuje činnosti. Zopakuje básničku</p>	<p>Základní slovesa Básnička</p>	
<p>CJ-3-1-01 CJ-3-1-02 CJ-3-1-04</p>	<p>Pojmenuje základní jídlo a pití Vyjadřuje libost / nelibost – říká, co má nebo nemá rád Umí podat jednoduchou informaci v rozsahu slovní zásoby a osvojených mluvnických kategorií Popíše základní aktivity venku. Zopakuje básničku</p>	<p>Jídlo a pití,-základní slovní zásoba Vazba I like / I don't like Vyjádření libosti / nelibosti</p> <p>Příroda – základní slovní zásoba Básnička</p> <p>Velikonoce</p>	
	<p>Propojení prvouky 2. ročníku s tématy probíranými v anglickém jazyku pomocí metody CLIL</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodržuje základní pravidla bezpečnosti - orientuje se v obci - uvede zeměpisné dominanty v místní krajině - vhodně používá pozdravy, předvede, jak se přivítá se známou osobou, jak se představí osobě, se kterou se setkává poprvé, jak se rozloučí - vypráví o rodinných zvycích, oslavách - rozliší a vysvětlí pojmy práce x odpočinek, prázdniny - rozliší nejrozšířenější činnosti lidí (práce, zábava, umění, cestování) - rozliší vhodně a nevhodně trávený čas - vysvětlí význam dostatečného spánku, odpočinku, aktiv. pohybu, práce, stravování pro zdraví člověka 	<p>Částečně integrovaná témata prvouky</p> <p>člověk mezi lidmi, základní společenská pravidla chování</p> <p>- život v rodině (denní režim – spánek, práce, pohyb, stravování, hygiena – péče o zevnějšek)</p> <p>práce a odpočinek</p> <p>život v rodině</p> <p>rozmanitost přírody – živočichové</p> <p>odkud pocházím, dopravní prostředky, názvy krajin; místo, kde žiji – obec, město</p>	

Očekávaný výstup z RVP	Školní výstup	Učivo	Přesahy a vazby (mezipředmětové vztahy, průřezová témata)
	<ul style="list-style-type: none"> - sleduje data jiných významných dnů a vyjádří vlastními slovy, co se s nimi pojí – přání, dárek - určí živočichy žijící doma, pojmenuje je 		

Umění a kultura

Charakteristika vyučovacího předmětu:

Do předmětu Umění a kultura jsou zařazeny činnosti hudební výchovy, výtvarné výchovy a osobnostní a sociální výchovy.

Vybraná témata z OSV jsou zařazena do výtvarné výchovy a hudební výchovy. Při kreativních činnostech jako jsou HV a VV bývají žáci sdílnější, přístupnější komunikaci, mohou se seberealizovat, vyjadřovat své názory, pocity a emoce.

Témata jsou realizována v jednohodinových blocích 1x týdně nebo ve dvouhodinových blocích 1x za 14 dní.

Učivu je věnováno:

V 6. ročníku – 2 hodiny týdně (Hv, Vv).

V 7. ročníku – 3 hodiny (Hv, Vv, OSV).

V 8. ročníku – 2 hodiny (Hv, Vv).