

Dodatek k ŠVP ZV č. 4

Název školního vzdělávacího programu: Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání
„Škola s úsměvem“

Škola: Základní škola a Mateřská škola Dublovice, okres Příbram

Ředitelka školy: Mgr. Věra Burianová

Platnost dokumentu: od 1. 9. 2023

Dodatek ŠVP ZV č. 4 byl projednán školskou radou dne 31.8.2023

.....

ředitelka školy

Mgr. Věra Burianová

.....

razítko školy

Tímto dodatkem se upravuje Školní vzdělávací program základní školy od 1. 9. 2023 takto:

1) Vyučovací předmět: Prvouka

Tímto dodatkem se upravuje časová dotace vyučovacího předmětu Prvouka ve 3. ročníku – snížení na **2 hodiny týdně**. Změny ve výstupech jsou označeny červeně.
Výstupy a učivo se nemění.

2) Vyučovací předmět: Český jazyk

Tímto dodatkem se upravuje časová dotace vyučovacího předmětu Český jazyk ve 3. ročníku – navýšení na **9 hodin týdně**.
Výstupy a učivo se nemění.

3) Vzdělávací oblast Informatika a předmět Informatika.

V roce 2021 vydalo MŠMT revidovaný Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. Cílem revize bylo modernizovat obsah vzdělávání tak, aby odpovídalo dynamice a potřebám 21. století. Nový RVP ZV zavádí vzdělávací oblast Informatika a rozvoj digitální gramotnosti žáků zařazuje na úroveň klíčové kompetence.

Od 1.9.2023 je nově zavedena vzdělávací oblast Informatika a předmět Informatika od 4. ročníku. 1 hodina týdně ve 4. ročníku a 1 hodina týdně v 5. ročníku.

4. Učební plán

Učební plán

Oblasti		Předměty	1. roč.	2. roč.	3. roč.	4. roč.	5. roč.	součet
Jazyk a jazyková komunikace	51	Český jazyk	7 + 1	7 + 2	7 + 2	6 + 1	6 + 1	40
		Anglický jazyk	0 + 1	0 + 1	3	3	3	11
Matematika a její aplikace	24	Matematika	4	4 + 1	4 + 1	4 + 1	4 + 1	24
Informatika	2	Informatika				1	1	2
Člověk a jeho svět	14	Prvouka	2	2	2			6
		Vlastivěda				2	1 + 1	4
		Přírodověda				1 + 1	1 + 1	4
Umění a kultura	12	Hudební výchova	1	1	1	1	1	5
		Výtvarná výchova	1	1	1	2	2	7
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
Celkem hodin			20	22	24	26	26	118

4.1. Poznámky k učebnímu plánu

V učebním plánu ŠVP jsou dodrženy podmínky:

- je dodržena povinná časová dotace na prvním stupni (118 hodin)
- není překročena maximální týdenní hodinová dotace stanovená pro jednotlivé ročníky základního vzdělávání školským zákonem (1. a 2. ročník 22 hodin, 3. až 5. ročník 26 hodin)
- obsahová náplň vzdělávacích oborů je přizpůsobena profilaci školy, regionálním zvláštnostem a schopnostem žáků.

Celková povinná časová dotace je tvořena minimální časovou dotací pro vzdělávací oblasti (vzdělávací obory) a disponibilní časovou dotací.

Disponibilní časová dotace je využita k posílení časové dotace jednotlivých vzdělávacích oblastí a vzdělávacích oborů nad rámec závazného minima (viz. Učební plán).

Jednotlivá průřezová témata jsou realizována formou projektových dnů nebo společných celoškolských projektů, na kterých pracují společně žáci od 1. do 5. ročníku. Zařazení projektových dnů do výuky může být upraveno podle aktuální potřeby jednotlivých třídních kolektivů.

4.2. Poznámky ke vzdělávacím oblastem

Jazyk a jazyková komunikace

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura má komplexní charakter a je členěn do složek: Komunikační a slohová výchova, Jazyková výchova, Literární výchova

Ve výuce se vzdělávací obsah jednotlivých složek vzájemně prolíná.

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Český jazyk a literatura je realizován ve všech ročnících v předmětech Český jazyk

Cizí jazyk – Anglický jazyk

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Anglický jazyk je realizován od 1.ročníku.

Matematika a její aplikace

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Matematika a její aplikace je realizován ve všech ročnících v předmětu Matematika

Informatika

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Informatika je realizován ve 4. a v 5. ročníku v předmětu Informatika.

Člověk a jeho svět

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Člověk a jeho svět je realizován v 1. až 3.ročníku jako vyučovací předmět Prvouka, ve 4. a 5.ročníku jako vyučovací předmět Vlastivěda a Přírodověda. Změny ve výstupech ve 3. ročníku jsou vyznačeny červeně.
- součástí obsahu vzdělávacího oboru Člověk a jeho svět je také Dopravní výchova, Výchova ke zdraví – zdravému životnímu stylu, projekt Ovoce do škol, Mléko do škol, Prevence úrazu a první pomoc, Ochrana člověka za mimořádných událostí, Prevence násilí a šikanování, Prevence sociálně patologických jevů.

Umění a kultura

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Umění a kultura je realizován jako vyučovací předměty Hudební výchova a Výtvarná výchova ve všech ročnících.

Člověk a zdraví

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Člověk a zdraví je realizován jako vyučovací předmět Tělesná výchova ve všech ročnících.
- škola maximálně využívá okolních podmínek – sportovní halu, hřiště Sokol Dublovice, okolní krajinu
- Zdravotní tělesná výchova je součástí vzdělávacího obsahu vzdělávacího oboru Tělesná výchova, jejíž prvky jsou preventivně využívány v hodinách tělesné výchovy pro všechny žáky. Plavecký výcvik je zařazen do vzdělávací oblasti Člověk a zdraví v 1. - 2. ročníku, a to formou Plaveckého výcviku v Příbrami. Lyžařský výcvik je zařazen do vzdělávací oblasti Člověk a zdraví v 1. – 5. ročníku, a to formou týdenního lyžařského kurzu.

Člověk a svět práce

- vzdělávací obsah vzdělávacího oboru Člověk a svět práce je realizován ve všech ročnících jako vyučovací předmět Pracovní činnosti.

Vzdělávací oblast: Člověk a jeho svět

Vyučovací předmět: Prvouka

Ročník: 3.

Výstup	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové vztahy Projekty a kurzy	Poznámky
Vyznačí v jednoduchém plánu místo školy, svého bydliště a cestu na určené místo. Začlení obec, město do příslušného kraje. Pozoruje a popíše změny v nejbližším okolí, obci. Rozliší přírodní a umělé prvky v okolní krajině. Určí světové strany v přírodě i v mapě, orientuje se podle nich. Zjistí, jaká je dopravní síť v obci, určí dopravní značky v okolí školy. Používá buzolu a v turistické mapě blízkého okolí dokáže vyznačit trasu. Řídí se podle zásad bezpečného pohybu a pobytu v přírodě.	Místo, kde žijeme Domov, obec, okolní krajina, místní oblast, region		

Vyjádří na základě vlastních zkušeností základní vztahy mezi lidmi. Vyvodí a dodržuje pravidla soužití ve škole, rodině, obci. Rozlišuje základní rozdíly mezi jednotlivci, projevuje toleranci k přirozeným odlišnostem spolužáků i jiných lidí, jejich přednostem i nedostatkům. Obhájí při konkrétní činnosti své názory. Učí se přiznáním své chyby a domluvě na společném postupu, řeší problém v kolektivu Poukáže v nejbližším společenském a přírodním prostředí na změny v kladném i záporném smyslu a přemýšlí o možnostech zlepšování životního prostředí obce. V místě bydliště nabídne možnosti využití.	Lidé kolem nás		
Určí čas jako fyzikální veličinu. Přesně určí jakýkoli čas.	Lidé a čas		

Orientuje se bezpečně v kalendářním a školním roce. Objasňuje odlišnosti způsobu života a bydlení dříve a nyní. Vyhledává a shromažďuje poznatky o památkách svého regionu. . Pojmenuje některé rodáky, lidové tradice, zvyky. Seznámí se s pověstmi svého regionu Konkretizuje pojmy rodný kraj, domov, vlast.			
Rozlišuje živou a neživou přírodu. Zná základní podmínky života na Zemi. Pozoruje změny látek a skupenství, provádí jednoduché pokusy. Změří základní veličiny (jednoduchými nástroji a přístroji). Zařadí některé organismy v místní krajině do ekosystému. Prakticky třídí organismy do známých skupin.	Rozmanitost živé a neživé přírody, ochrana přírody		

Třídí odpad, chová se ohleduplně k životnímu prostředí, chrání přírodu. Seznámí se s nejdůležitějšími vnitřními ústrojími člověka, jeho smyly, kostrou a svaly. Uplatňuje základní pravidla účastníků silničního provozu. Chová se bezpečně, aby neohrožoval zdraví své i jiných. Dbá pokynů dospělých při mimořádných událostech. Chová se správně při haváriích s únikem nebezpečných látek.	Člověk a jeho zdraví Ochrana člověka za mimořádných situací		
--	---	--	--

Vyučovací předmět: Informatika

Charakteristika vyučovacího předmětu

Předmět informatika dává prostor všem žákům porozumět tomu, jak funguje počítač a informační systémy. Zabývá se automatizací, programováním, optimalizací činností, reprezentací dat v počítači, kódováním a modely popisujícími reálnou situaci nebo problém. Dává prostor pro praktické aktivní činnosti a tvořivé učení se objevováním, spoluprací, řešením problémů, projektovou činností. Pomáhá porozumět světu kolem nich, jehož nedílnou součástí digitální technologie jsou.

Hlavní důraz je kladen na rozvíjení žákova informatického myšlení s jeho složkami abstrakce, algoritmizace a dalšími. Praktickou činnost s tvorbou jednotlivých typů dat a s aplikacemi vnímáme jako prostředek k získání zkušeností k tomu, aby žák mohl poznávat, jak počítač funguje, jak reprezentuje data různého typu, jak pracují informační systémy a jaké problémy informatika řeší.

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

Organizační a obsahové vymezení vyučovacího předmětu

Výuka probíhá na počítačích či noteboocích s myší, buď v PC učebně, nebo v běžné učebně s přenosnými notebooky, 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.

Není kladen naprosto žádný důraz na pamětné učení a reprodukci

Vzdělávací oblast: Informatika
 Vyučovací předmět: Informatika
 Ročník: 4.

		Průřezová témata	
Výstup	Učivo	Mezipředmětové vztahy Projekty a kurzy	Poznámky
Ovládání digitálního zařízení Digitální technologie pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí k čemu slouží; vysvětlí, co je program a rozdíl mezi člověkem a počítačem; edituje digitální text, vytvoří obrázek; přehraje zvuk či video; uloží svoji práci do souboru, otevře soubor; používá krok zpět, zoom; řeší úkol použitím schránky; dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením Práce ve sdíleném prostředí Digitální technologie uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů; najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci; propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí; pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke	Digitální zařízení Zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace Ovládání myši Kreslení čar, vybarvování Používání ovladačů Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) Kreslení bitmapových obrázků Psaní slov na klávesnici Editace textu Ukládání práce do souboru Otevírání souborů Přehrávání zvuku Příkazy a program Využití digitálních technologií v různých oborech Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele Počítačová data, práce se soubory Propojení technologií, internet		

svému účtu a odhlásí se z něj; při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace; rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého Úvod do kódování a šifrování dat a informací <i>Data, informace a modelování</i> sdělí informaci obrázkem; předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel; zakóduje/zašifruje a sekóduje/dešifruje text; zakóduje a dekoduje jednoduchý obrázek pomocí mřížky; obrázek složí z daných geometrických tvarů či navazujících úseček	Úložiště, sdílení dat, cloud, mazání dat, koš Technické problémy a přístupy k jejich řešení Piktogramy, emodži Kód Přenos na dálku, šifra Pixel, rastr, rozlišení Tvary, skládání obrazce		
--	--	--	--

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

Výstup	Učivo	Průřezová témata Mezipředmětové vztahy Projekty a kurzy	Poznámky
Úvod do práce s daty Informační systémy pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech; doplní posloupnost prvků; umístí data správně do tabulky; doplní prvky v tabulce; v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný Základy programování - příkazy, opakující se vzory Algoritmizace a programování v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy; v programu najde a opraví chyby; rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát; vytvoří a použije nový blok; upraví program pro obdobný problém Úvod do informačních systémů Informační systémy nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky;	Data, druhy dat Doplnění tabulky a datových řad Kritéria kontroly dat Řazení dat v tabulce Vizualizace dat v grafu Příkazy a jejich spojování Opakování příkazů Pohyb a razítkování Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy Vlastní bloky a jejich vytváření Kombinace procedur Systém, struktura, prvky, vztahy		

určí, jak spolu prvky souvisí Základy programování - vlastní bloky, náhoda Algoritmizace a programování v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování postavy; v programu najde a opraví chyby; rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát rozpozná, jestli se příkaz umístí dovnitř opakování, před nebo za něj; vytváří, používá a kombinuje vlastní bloky; přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky; rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit; cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů Úvod do modelování pomocí grafů a schémat Data. informace a modelování pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty; pomocí obrázku znázorní jev; pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy Základy programování - postavy a události Algoritmizace a programování v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro řízení pohybu a reakcí postav; v programu najde a opraví chyby;	Kreslení čar Pevný počet opakování Ladění, hledání chyb Vlastní bloky a jejich vytváření Změna vlastností postavy pomocí příkazu Náhodné hodnoty Čtení programů Programovací projekt Graf, hledání cesty Schémata, obrázkové modely Model Ovládání pohybu postav Násobné postavy a souběžné reakce Modifikace programu Animace střídáním obrázků		
---	---	--	--

používá události ke spuštění činnosti postav; přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky; upraví program pro obdobný problém; ovládá více postav pomocí zpráv	Spouštění pomocí událostí Vysílání zpráv mezi postavami Čtení programů Programovací projekt		
---	---	--	--