

# Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání

# Otevřená škola

ŠVP vydaný k 1. 9. 2020

1. 9. 2021 Dodatek č. 1

## Provedené změny:

1. Učební plán 1. stupně
2. Učební plán 2. stupně
3. Informatika ve 4., 5. a 6. třídě, výstupy a učivo
4. Zrušení předmětu Estetická výchova v 1. a 2. třídě
5. Úprava výstupů a učiva pro předmět Výtvarná výchova 1. období
6. Úprava výstupů a učiva pro předmět Pracovní vyučování 1. období
7. Zrušení předmětu Práce s technickými materiály v 6. ročníku
8. Zavedení nového předmětu Využití digitálních technologií z oblasti Člověk a svět práce v 6. ročníku, výstupy a učivo.

Školská rada projednala dne 23. 6. 2021

Pedagogická rada projednala dne 25. 8. 2021

# 1. Učební plán 1. stupeň

## 1. stupeň

Vzdělávací oblast / vyučovací předměty	ŠVP	RVP
<b>Jazyk a jazyková komunikace</b>	<b>33 + 7</b>	<b>33</b>
Český jazyk a literatura	33 + 7	33
<b>Cizí jazyk</b>	<b>9 + 2</b>	<b>9</b>
<b>Matematika a její aplikace</b>	<b>20 + 5</b>	<b>20</b>
Matematika	20 + 5	
<b>Informační a komunikační technologie</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
Informatika	2	
<b>Člověk a jeho svět</b>	<b>11+ 2</b>	<b>11</b>
Prvouka	6	
Člověk a jeho svět	7	
<b>Umění a kultura</b>	<b>12</b>	<b>12</b>
Hudební výchova	5	0
Výtvarná výchova	7	0
<del>Estetická výchova</del>	<del>2</del>	
<b>Člověk a zdraví</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
Tělesná výchova	10	10
<b>Člověk a svět práce</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
Pracovní činnosti	5	0
<b>Doplňující vzdělávací obory</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
dramatická výchova	0	0
Celkem základní	<b>102</b>	<b>102</b>
Disponibilní	<b>16</b>	<b>16</b>
Celkem	<b>118</b>	<b>118</b>

## Ročníkový učební plán 1. stupeň

Vzdělávací oblast / vyučovací předměty	1	2	3	4	5	ŠVP	RVP	
<b>Český jazyk a literatura</b>						<b>33 + 7</b>	<b>33</b>	
Český jazyk a literatura	7 + 1	7 + 2	7 + 2	7	5 + 2	33 + 7	33	
<b>Cizí jazyk</b>	<b>0 + 1</b>	<b>0 + 1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>9 + 2</b>	<b>9</b>	
<b>Matematika a její aplikace</b>						<b>20 + 5</b>	<b>20</b>	
Matematika	4 + 1	4 + 1	4 + 1	4 + 1	4 + 1	20 + 5	0	
<del><b>Informační a komunikační technologie</b></del>	-					<b>2</b>	<b>2</b>	
Informatika		X	X	X	1	1	2	0
<b>Člověk a jeho svět</b>						<b>11 + 2</b>	<b>11</b>	
Prvouka		2	2	2	0	0	6	0
Člověk a jeho svět		0	0	0	2 + 1	3 + 1	5 + 2	0
<b>Umění a kultura</b>						<b>12</b>	<b>12</b>	
Hudební výchova		1	1	1	1	1	5	0
Výtvarná výchova		1	1	1	2	2	7	0
<b>Člověk a zdraví</b>						<b>10</b>	<b>10</b>	
Tělesná výchova		2	2	2	2	2	10	10
<b>Člověk a svět práce</b>						<b>5</b>	<b>5</b>	
Pracovní činnosti		1	1	1	1	1	5	0
<b>Doplňující vzdělávací obory</b>						<b>0</b>	<b>0</b>	
dramatická výchova		X	X	X	X	X	0	0
<b>CELKEM ZÁKLADNÍ</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>22</b>	<b>102</b>	<b>102</b>	
<b>CELKEM DISPONIBILNÍ</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	
<b>CELKEM V ROČNÍKU</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>118</b>	<b>118</b>	

## 2. Učební plán 2. stupeň

Vzdělávací oblast / vyučovací předměty	6	7	8	9	ŠVP	RVP
<b>Jazyk a jazyk. komunik.</b>					<b>33 + 2</b>	<b>33</b>
Český jazyk a literatura	4	3 + 1	4	4 + 1	15 + 2	15
Anglický jazyk	3	3	3	3	12	12
další cizí jazyk		2	2	2	6	6
<b>Matematika a její apl.</b>					<b>15 + 3</b>	<b>15</b>
Matematika	4 + 1	4 + 1	3 + 1	4	15 + 3	0
<b>Informatika</b>					<b>3*</b>	<b>± 4*</b>
Informatika	1	1	1	0	3	0
<b>Člověk a společnost</b>					<b>10 + 2</b>	<b>10</b>
Dějepis	2	1 + 1	2	1 + 1	6 + 2	0
Výchova k občanství	1	1	1	1	4	0
<b>Člověk a příroda</b>					<b>20 + 8</b>	<b>20</b>
Fyzika	2	2	1 + 1	1 + 1	6 + 2	0
Chemie	X	X	2	2	4	0
Přírodopis	1 + 1	2	1 + 1	1	5 + 2	0
Zeměpis	1 + 1	2	1 + 1	1 + 1	5 + 3	0
Ekologická výchova	0 + 1	X	X	X	0 + 1	X
<b>Umění a kultura</b>					<b>10</b>	<b><del>10</del> 9*</b>
Hudební výchova	1	1	1	1	4	0
Výtvarná výchova	2	1	1	2	6	0
<b>Člověk a zdraví</b>					<b>10 + 1</b>	<b>10</b>
Výchova ke zdraví	1	1	X	X	2	0
Tělesná výchova	2	2	2	2	8	0
Sportovní výchova	X	0 + 1	X	X	0 + 1	
<b>Člověk a svět práce</b>					<b>3</b>	<b>3</b>
práce s tech. materiály využití digitálních technol.	1	X	X	X	1	X
Volba povolání	X	X	1	1	2	X
<b>Doplňující vzděl. obory</b>					<b>0 + 2</b>	<b>18</b>
Cvičení z matematiky	X	X	0 + 1	X	0 + 1	X
Finanční gramotnost	X	X	X	0 + 1	0 + 1	X
<b>Celkem základní</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>104</b>	<b>104</b>
<b>Celkem disponibilní</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>18</b>
<b>Celkem v ročníku</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>31</b>	<b>122</b>	<b>122</b>

\* Postupný náběh. 4. hodina Informatiky bude až v 9. ročníku ve školním roce 2024/2025, ve stejném roce bude v 9. ročníku odebrána 1h výtvarné výchovy.

### 3. Informatika ve 4., 5. a 6. třídě, výstupy a učivo

Předmět informatika je nově zavedeným předmětem dle RVP ZV, nahrazuje předmět Informační a komunikační technologie (IKT). Bude zaváděn postupně od školního roku 2021/2022 (ve 4., 5. a 6. ročníku), v následujících letech v dalších ročnících. Od 1. 9. 2024 bude zaveden ve všech určených ročnících.

Vzdělávací oblast Informatika se zaměřuje především na rozvoj informatického myšlení a na porozumění základním principům digitálních technologií. Je založena na aktivních činnostech, při kterých žáci využívají informatické postupy a pojmy. Poskytuje prostředky a metody ke zkoumání řešitelnosti problémů i hledání a nalézání jejich optimálních řešení, ke zpracování dat a jejich interpretaci a na základě řešení praktických úkolů i poznatky a zkušenost, kdy je lepší práci přenechat stroji, respektive počítači. Pochopení, jak digitální technologie fungují, přispívá jednak k porozumění zákonitostem digitálního světa, jednak k jejich efektivnímu, bezpečnému a etickému užívání. Na prvním stupni základního vzdělávání si 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. I na druhém stupni základního vzdělávání žáci tvoří, experimentují, prověřují své hypotézy, objevují, aktivně hledají, navrhují a ověřují různá řešení, diskutují s ostatními a tím si prohlubují a rozvíjejí porozumění základním informatickým konceptům a principům fungování digitálních technologií. Při analýze problému vybírají, které aspekty lze zanedbat a které jsou podstatné pro jeho řešení. Učí se vytvářet, formálně zapisovat a systematicky posuzovat postupy vhodné pro automatizaci, zpracovávat i velké a nesourodé soubory dat. Díky poznávání toho, jak a proč digitální technologie fungují, žáci chápou základní principy kódování, modelování a s větším porozuměním chrání sebe, své soukromí, data i zařízení. V průběhu základního vzdělávání žáci začínají vyvíjet funkční technická řešení problémů. Osvojují si časté testování prototypů a jejich postupné vylepšování jako přirozenou součást designu a vývoje v informačních technologiích. Zvažují a ověřují dopady navrhovaných řešení na jedince, společnost, životní prostředí. Cílové zaměření vzdělávací oblasti Vzdělávání v dané vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí tím, že vede žáka k:

- systémovému přístupu při analýze situací a jevů světa kolem něj
- nacházení různých řešení a výběru toho nejvhodnějšího pro danou situaci
- ke zkušenosti, že týmová práce umocněná technologiemi může vést k lepším výsledkům než samostatná práce
- porozumění různým přístupům ke kódování informací i různým způsobům jejich organizace
- rozhodování na základě relevantních dat a jejich korektní interpretace, jeho obhajování pomocí věcných argumentů
- komunikaci pomocí formálních jazyků, kterým porozumí i stroje
- standardizování pracovních postupů v situacích, kdy to usnadní práci
- posuzování technických řešení z pohledu druhých lidí a jejich vyhodnocování v osobních, etických,

bezpečnostních, právních, sociálních, ekonomických, environmentálních a kulturních souvislostech  
 - nezdolnosti při řešení těžkých problémů, zvládnání nejednoznačnosti a nejistoty a vypořádání se s problémy s otevřeným koncem  
 - otevřenosti novým cestám, nástrojům, snaze postupně se zlepšovat

## INFORMATIKA

### 4. ročník

#### Data, informace a modelování

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</li> <li>vyčte informace z daného modelu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kódování a přenos dat: využití značek, piktogramů, symbolů a kódů pro záznam, sdílení, přenos a ochranu informace</li> <li>modelování: model jako zjednodušené znázornění skutečnosti;</li> </ul>

#### Digitální technologie

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</li> <li>propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí</li> <li>dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>hardware a software: digitální zařízení a jejich účel; prvky v uživatelském rozhraní; spouštění, přepínání a ovládání aplikací; uložení dat, otevírání souborů</li> <li>počítačové sítě: propojení technologií, (bez)drátové připojení; internet, práce ve sdíleném prostředí, sdílení dat</li> <li>bezpečnost: pravidla bezpečné práce s digitálním zařízením; uživatelské účty, hesla</li> </ul>

### 5. ročník pro školní rok 2021/22

#### Data, informace a modelování

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</li> <li>vyčte informace z daného modelu</li> <li>uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>kódování a přenos dat: využití značek, piktogramů, symbolů a kódů pro záznam, sdílení, přenos a ochranu informace</li> <li>modelování: model jako zjednodušené znázornění skutečnosti; využití obrazových modelů (myšlenkové a pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy) ke zkoumání, porovnávání a vysvětlování jevů kolem žáka</li> <li>data, informace: sběr (pozorování,</li> </ul>

	jednoduchý dotazník, průzkum) a záznam dat s využitím textu, čísla, barvy, tvaru, obrazu a zvuku; hodnocení získaných dat, vyvozování závěrů
--	--

### Algoritmizace a programování

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</li> <li>• popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</li> <li>• ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• řešení problému krokováním: postup, jeho jednotlivé kroky, vstupy, výstupy a různé formy zápisu pomocí obrázků, značek, symbolů či textu; příklady situací využívajících opakovaně použitelné postupy; přečtení, porozumění a úprava kroků v postupu, algoritmu; sestavení funkčního postupu řešícího konkrétní jednoduchou situaci</li> <li>• programování: sestavení programu (ozobot)</li> <li>• kontrola řešení: porovnání postupu s jiným a diskuse o nich; ověřování funkčnosti programu a jeho částí opakovaným spuštěním; nalezení chyby a oprava kódu;</li> </ul>

### Digitální technologie

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</li> <li>• propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí</li> <li>• dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hardware a software: digitální zařízení a jejich účel; prvky v uživatelském rozhraní; spouštění, přepínání a ovládání aplikací; uložení dat, otevírání souborů</li> <li>• počítačové sítě: propojení technologií, (bez)drátové připojení; internet, práce ve sdíleném prostředí, sdílení dat</li> <li>• bezpečnost: pravidla bezpečné práce s digitálními zařízeními; uživatelské účty, hesla</li> </ul>

### Informační systémy

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi</li> <li>• pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• systémy: skupiny objektů a vztahy mezi nimi, vzájemné působení; příklady systémů z přírody, školy a blízkého okolí žáka; části systému a vztahy mezi nimi</li> <li>• práce se strukturovanými daty: shodné a odlišné vlastnosti objektů; řazení prvků do řad, číslovaný a nečíslaný seznam,</li> </ul>

	víceúrovňový seznam; tabulka a její struktura; záznam, doplnění a úprava záznamu
--	--

## Klíčové kompetence

### Kompetence k učení

- orientuje se v terminologii v oblasti základního HW počítače;
- základní znalosti v oblasti práce s grafickým programem dovede využít v praktickém životě;

### Kompetence k řešení problémů

- ví, jak na internetu vyhledávat informace; umí formulovat jednoduchá klíčová slova;
- dokáže rozpoznat jádro jednoduchého problému a navrhnout kroky jeho řešení;
- navržená řešení problému ověří a případně modifikuje;
- osvědčená řešení aplikuje i u obdobných problémů;

### Kompetence komunikativní

- umí komunikovat prostřednictvím školního informačního systému;
- zná a respektuje pravidla pro bezpečnou komunikaci na internetu;

### Kompetence sociální a personální

- zapojuje se do diskuse nad probíraným tématem;
- účinně spolupracuje v týmu při řešení zadaných úkolů;
- umí v případě potřeby požádat učitele či spolužáky o radu a pomoc při práci, rovněž je ochoten pomoc nabídnout a poskytnout;

### Kompetence občanské

- učí se respektovat stanovená pravidla prostřednictvím dodržování řádu odborné učebny;
- zbytečně neplýtvá dostupnými prostředky (papíry, barva v tiskárně, apod.);
- třídí odpadový materiál;

### Kompetence pracovní

- udržuje své pracovní místo v pořádku; - svědomitě plní zadané úkoly a hodnotí svou práci;

### Kompetence digitální

- základní znalosti v oblasti ovládnutí počítače dovede využít k práci s výukovými programy a k plnění jednoduchých úkolů zadaných prostřednictvím školního komunikačního prostředí;
- je si vědom rizik spojených se sdílením dat
- je si vědom dopadů nadužívání technologií na jeho tělesné i duševní zdraví

## 6. ročník pro školní rok 2021/22

### Data, informace a modelování

výstupy	Učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</li> <li>• vyčte informace z daného modelu</li> <li>• uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat</li> <li>• získá z dat informace, interpretuje data, odhaluje chyby v cizích interpretacích dat</li> <li>• navrhuje a porovnává různé způsoby kódování dat s cílem jejich uložení a přenosu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kódování a přenos dat: využití značek, piktogramů, symbolů a kódů pro záznam, sdílení, přenos a ochranu informace</li> <li>• modelování: model jako zjednodušené znázornění skutečnosti; využití obrazových modelů (myšlenkové a pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy) ke zkoumání, porovnávání a vysvětlování jevů kolem žáka</li> <li>• data, informace: sběr (pozorování, jednoduchý dotazník, průzkum) a záznam dat s využitím textu, čísla, barvy, tvaru, obrazu a zvuku; hodnocení získaných dat, vyvozování závěrů</li> <li>• kódování a přenos dat: různé možnosti kódování čísel, znaků, barev, obrázků, zvuků a jejich vlastnosti; standardizované kódy; bit; bajt, násobné jednotky; jednoduché šifry a jejich limity</li> </ul>

### Algoritmizace a programování

výstupy	Učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</li> <li>• popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</li> <li>• ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• řešení problému krokováním: postup, jeho jednotlivé kroky, vstupy, výstupy a různé formy zápisu pomocí obrázků, značek, symbolů či textu; příklady situací využívajících opakovaně použitelné postupy; přečtení, porozumění a úprava kroků v postupu, algoritmu; sestavení funkčního postupu řešícího konkrétní jednoduchou situaci</li> <li>• programování: sestavení programu (OZOBOT)</li> <li>• kontrola řešení: porovnání postupu s jiným a diskuse o nich; ověřování funkčnosti programu a jeho částí opakovaným spuštěním; nalezení chyby a oprava kódu; nahrazení opakujícího se vzoru cyklem</li> </ul>

### Digitální technologie

výstupy	Učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ukládá a spravuje svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hardware a software: pojmy hardware a software; datové a programové soubory a</li> </ul>

<p>zpracování či přenos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vybírá nejvhodnější způsob připojení digitálních zařízení do počítačové sítě; uvede příklady sítí a popíše jejich charakteristické znaky</li> <li>• poradí si s typickými závadami a chybovými stavy počítače</li> <li>• dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení</li> </ul>	<p>jejich asociace v operačním systému, správa souborů, instalace aplikací;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• web – vyhledávač; metody zabezpečení přístupu k datům, role a přístupová práva</li> <li>• řešení technických problémů: postup při řešení problému s digitálním zařízením – nepropojení, program bez odezvy, špatné nastavení</li> <li>• bezpečnost: bezpečná práce s hesly a správce hesel, dvoufaktorová autentizace, šifrování dat a komunikace</li> </ul>
--	---

## Informační systémy

výstupy	Učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi</li> <li>• pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data</li> <li>• vysvětlí účel informačních systémů, které používá, identifikuje jejich jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi; zvažuje možná rizika při navrhování i užívání informačních systémů</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• systémy: skupiny objektů a vztahy mezi nimi, vzájemné působení; příklady systémů z přírody, školy a blízkého okolí žáka; části systému a vztahy mezi nimi</li> <li>• práce se strukturovanými daty: shodné a odlišné vlastnosti objektů; řazení prvků do řad, číslovaný a nečíslovaný seznam, víceúrovňový seznam; tabulka a její struktura; záznam, doplnění a úprava záznamu</li> <li>• informační systémy: informační systém ve škole; uživatelé, činnosti, práva, struktura dat; ochrana dat a uživatelů, účel informačních systémů a jejich role ve společnosti</li> </ul>

## Klíčové kompetence

### Kompetence k učení

- užívá správnou terminologii
- získané dovednosti umí využít při práci s výukovými programy i k přípravě do vyučování;
- získané vědomosti a dovednosti dovede využít v praktickém životě;

### Kompetence k řešení problémů

- umí vyhledat a ověřit informace na Internetu;
- dokáže se zorientovat v problému a navrhnout postup řešení;
- navržená řešení problému ověří, odhalí chyby a na jejich základě upraví algoritmus;
- osvědčená řešení aplikuje i u obdobných problémů;

### Kompetence komunikativní

- umí účinně využívat různé způsoby komunikace prostřednictvím ICT a Internetu;
- zná a respektuje pravidla pro bezpečnou komunikaci na internetu;

#### Kompetence sociální a personální

- umí v případě potřeby požádat učitele či spolužáky o radu a pomoc při práci, rovněž je ochoten pomoc nabídnout a poskytnout;
- účinně se zapojuje do diskuse;
- účinně se zapojuje do skupinové práce;

#### Kompetence občanské

- učí se respektovat stanovená pravidla prostřednictvím dodržování řádu odborné učebny
- zbytečně neplýtvá dostupnými prostředky (papíry, barva v tiskárně, apod.);
- třídí odpadový materiál

#### Kompetence pracovní

- udržuje své pracovní místo v pořádku;
- svědomitě plní zadané úkoly a hodnotí svou práci;
- získané zkušenosti a vztah vybudovaný k práci s informační technikou a technologiemi se může stát základem pro žákovo rozhodování o volbě profesní orientace

#### Kompetence digitální

- získané znalosti ovládnutí počítače a digitálních technologií dovede využít v různých oblastech své školní práce i v praktickém životě.
- dodržuje pravidla bezpečného využívání digitálních technologií
- je si vědom dopadů nadužívání technologií na jeho tělesné i duševní zdraví

## 4. Zrušení předmětu Estetická výchova v 1. a 2. ročníku

Od 1. 9. 2021 se ruší v ŠVP Otevřená škola předmět Estetická výchova v 1. a 2. ročníku. Bude rozdělen na předměty Výtvarná výchova (Umění a kultura) a Pracovní činnosti (Člověk a svět práce) tak, jak je uvedeno v RVP ZV. Časová dotace je uvedena v učebním plánu. Výstupy a učivo jsou uvedeny v této příloze v bodech 5 a 6.

## 5. Úprava výstupů a učiva pro předmět Výtvarná výchova 1. období

### 1. ROČNÍK - DOTACE: 1, POVINNÝ

#### VÝTVARNÁ VÝCHOVA

výstupy	učivo
<p>rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a</li></ul>	<p>tematické práce</p> <p>práce s barvou</p> <p>modelování a organizace prostoru</p> <p>dekorativní práce</p>

<p>jejich kombinace</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření</li> <li>• na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil</li> </ul>	
<p>pokrytí průřezových témat OSV K</p>	

## *2. ROČNÍK - DOTACE: 1, POVINNÝ*

### **VÝTVARNÁ VÝCHOVA**

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>• vyjadřuje rozdíly při vnímání události různými smysly a pro jejich vizuálně obrazné vyjádření volí vhodné prostředky</li> <li>• rozpoznává a pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, objemy, barvy, objekty); porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, vjemů, zážitků a představ</li> <li>• v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti; uplatňuje při tom v plošném i prostorovém uspořádání linie, tvary, objemy, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace</li> <li>• interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností</li> <li>• na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil</li> </ul>	<p>tematické práce</p> <p>práce s barvou.</p> <p>modelování a organizace prostoru</p> <p>dekorativní práce</p>
<p>pokrytí průřezových témat OSV K</p>	

## 6. Úprava výstupů a učiva pro předmět Pracovní vyučování 1. období

### 1. ROČNÍK - DOTACE: 1, POVINNÝ

#### PRACOVNÍ ČINNOSTI

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>vytváří jednoduchými postupy různé předměty z tradičních i netradičních materiálů</li> <li>pracuje s pomocí učitele podle slovního návodu a předlohy</li> <li>zvládá elementární dovednosti a činnosti při práci se stavebnicemi</li> <li>pečuje o nenáročné rostliny</li> <li>chová se vhodně při stolování</li> </ul>	<p>práce s různými materiály: papír, textil, vlna</p> <p>jednoduché pracovní operace a postupy: překládání, přestřížení, vytrhávání, skládání, lepení, práce se šablonou</p> <p>konstrukční činnosti</p> <p>základní zahradnické práce</p> <p>základy stolování</p>
pokrytí průřezových témat MeV PRT	

### 2. ROČNÍK - DOTACE: 1, POVINNÝ

#### PRACOVNÍ ČINNOSTI

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"> <li>vytváří jednoduchými postupy různé předměty z tradičních i netradičních materiálů</li> <li>pracuje s pomocí učitele podle slovního návodu a předlohy</li> <li>zvládá elementární dovednosti a činnosti při práci se stavebnicemi</li> <li>pečuje o nenáročné rostliny</li> <li>chová se vhodně při stolování</li> </ul>	<p>práce s různými materiály: papír, textil, vlna</p> <p>jednoduché pracovní operace a postupy: překládání, přestřížení, vytrhávání, skládání, lepení, práce se šablonou</p> <p>konstrukční činnosti</p> <p>základní zahradnické práce</p> <p>základy stolování</p> <p>jednoduché stolování</p>
pokrytí průřezových témat MeV PRT	
Klíčové kompetence	

Kompetence k učení:

- umí organizovat svoji práci
- umí vyhledat potřebné informace (z přírody, encyklopedie, internetu.)
- snaží se postřehnout podstatu informací
- je schopen samostatně pozorovat a experimentovat

Kompetence k řešení problémů:

- uvědomuje si zodpovědnost za své jednání
- promýšlí a plánuje způsob řešení zadané práce

Kompetence komunikativní

- umí kriticky zhodnotit výsledky své práce
- kreativně formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory
- zvládá naslouchat spolužákům a vhodně reaguje a zapojuje se do diskuze

Kompetence sociální a personální

- spolupracuje ve skupině a podílí se na výsledku týmové práce
- podílí se svým přístupem na vytváření příjemné atmosféry ve třídě
- v případě potřeby sám poskytne pomoc nebo o ni požádá

Kompetence občanská

- respektuje druhé a váží si jejich hodnot
- je připraven podílet se dle svých možností na reprezentaci školy
- má povědomí o tradicích, svátcích, významných dnech

Kompetence pracovní

- používá bezpečně a účinně materiály, nástroje a vybavení, pracuje s nimi šetrně
- pracuje bezpečně z hlediska svého zdraví i zdraví druhých

## **7. Zrušení předmětu Práce s technickými materiály v 6. ročníku**

Ruší se předmět Práce s technickými materiály v 6. ročníku a nahrazuje se předmětem Využití digitálních technologií.

## **8. Zavedení nového předmětu Využití digitálních technologií z oblasti Člověk a svět práce v 6. ročníku, výstupy a učivo.**

ČLOVĚK A SVĚT PRÁCE

Využití digitálních technologií

výstupy	učivo
<ul style="list-style-type: none"><li>• ovládá základní funkce digitální techniky; diagnostikuje a odstraňuje základní problémy při provozu digitální techniky</li><li>• propojuje vzájemně jednotlivá digitální</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• digitální technika – počítač a periferní zařízení, digitální fotoaparát, videokamera, PDA, CD a DVD přehrávače, e-kniha, mobilní telefony</li></ul>

<p>zařízení</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pracuje uživatelským způsobem s mobilními technologiemi – cestování, obchod, vzdělávání, zábava</li> <li>• ošetřuje digitální techniku a chrání ji před poškozením</li> <li>• dodržuje základní hygienická a bezpečnostní pravidla a předpisy při práci s digitální technikou a poskytne první pomoc při úrazu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• digitální technologie – bezdrátové technologie (USB, Bluetooth, wi-fi, GPRS, GMS, norma IEEE 802.11b), navigační technologie, konvergence technologií, multiplexování</li> <li>• počítačové programy pro zpracovávání hlasových a grafických informací – úpravy, archivace, střih; operační systémy, vzájemná komunikace zařízení (synchronizace PDA s PC)</li> <li>• mobilní služby – operátoři, tarify</li> </ul>
--	--

## Klíčové kompetence

### Kompetence k učení

- užívá správnou terminologii
- získané vědomosti propojuje s poznatky z informatiky či dalších předmětů
- získané vědomosti a dovednosti dovede využít v praktickém životě

### Kompetence k řešení problémů

- při řešení nových problémů aplikuje již osvědčené způsoby řešení obdobných úkolů
- umí vyhledat potřebné informace v návodu k použití nebo na internetu

### Kompetence komunikativní

- umí vysvětlit, jak bude při práci postupovat a logicky tento postup zdůvodnit

### Kompetence sociální a personální

- umí v případě potřeby požádat spolužáka o radu a pomoc při práci; rovněž je ochoten pomoc spolužákovi nabídnout a poskytnout
- při plnění skupinových úkolů umí žák účinně spolupracovat se spolužáky

### Kompetence občanské

- učí se respektovat stanovená pravidla prostřednictvím dodržování řádu odborné učebny
- třídí odpady a je si vědom významu tohoto svého počínání
- zachází se svěřenými pomůckami šetrně a respektuje tak princip společného vlastnictví

### Kompetence pracovní

- udržuje pořádek na pracovišti a při práci dodržuje pravidla bezpečnosti práce
- získané zkušenosti a vztah vybudovaný k digitálním technologiím se mohou stát základem pro žákovo rozhodování o volbě profesní orientace

### Kompetence digitální

- získané znalosti ovládnutí počítače a digitálních technologií dovede využít v různých oblastech své školní práce i v praktickém životě.
- dodržuje pravidla bezpečného využívání digitálních technologií
- je si vědom dopadů nadužívání technologií na jeho tělesné i duševní zdraví