**ZÁKLADNÍ ŠKOLA KATUSICE, okres Mladá Boleslav**

**Náměstí Budovatelů 39, 294 25 Katusice**

IČO:71010807 e-mail: info@zskatusice.cz telefon: 326394146

***Dodatek č. 5 :*** ke „Školnímu vzdělávacímu programu pro základní vzdělávání: " Škola spokojených dětí " číslo jednací : 51/2014, platnost od 1.9.2018 včetně dodatků

***Změna školního vzdělávacího programu v návaznosti na úpravu RVP – předmět Informatika a s tím spojenou úpravou Rámcového učebního plánu RVP ZV. Dále doplnění klíčových kompetencí***

**5. Informatika (It)**

Obsahové vymezení

Předmět informatika je založen na aktivních činnostech, které využívají informatické postupy a pojmy. Žákům dává prostor pro vytváření základních představ o fungování počítače a informačních systémů a jejich významu v každodenním životě.

Hlavní důraz je kladen na rozvíjení žákova informatického myšlení s jeho složkami jako jsou abstrakce, algoritmizace a další.

Dále pokládá základy uživatelských dovedností. Zaměřuje se na vytváření představ o způsobech zaznamenávání dat a informací, tvorbu jednotlivých typů dat a využívání aplikací.

Rozvíjí u žáků schopnost popsat problém, analyzovat ho i hledat a nalézat jeho řešení.

Předmět se také zabývá programováním (včetně seznámení s robotikou), kódováním a tvorbou modelů popisujících reálnou situaci, problém či systém.

Důraz je kladen na rozvoj klíčových kompetencí žáků a informační gramotnosti žáků.

Ve všech ročnících je předmět It prostoupen – prvky Etické výchovy.

Časové a organizační vymezení předmětu

Předmět Informatika je vyučován v časové dotaci 2 hodin ve 4. a 5. ročníku (0+0+0+1+1).

Je organizován:

- zpravidla ve vyučovací hodině (45 min) v PC učebně

- menších časových úsecích, projektech - nepřekračujících celkovou týdenní časovou dotaci předmětu,

- mezipředmětovými vztahy –především v Čj, Aj, M, Vl, Př.

Kapacita počítačové učebny je 19 PC, což umožňuje výuku 1 žáka na 1 PC. V případě zvýšení počtu žáků v jednotlivých ročnících, přistoupíme k dalším řešení počtu žáků ve třídě v hodině Informatiky a to:

a) 2 žáci u jednoho PC

b) půlení ročníku na výuku Informatiky

Řešení bude vybráno dle momentálních podmínek, počtech žáků v ročnících a celkovém počtu žáků ve škole.

Pokud to umožňuje momentální počet žáků ve škole a v ročníku, preferujeme výuku tohoto předmětu v jednotlivých ročnících samostatně.

V případě spojování ročníků do třídy postupujeme dle několika hledisek: počet žáků v ročníku, chování jednotlivých žáků v ročníku, možnost propojení učiva, třídní učitel a další.

**6. Prvouka, Přírodověda, Vlastivěda (Prv, Př, Vl)**

Obsahové vymezení

Vzdělávací obor Člověk a jeho svět je vyučována ve třech předmětech - Prvouka, Přírodověda a Vlastivěda - oblasti místo kde žijeme, lidé kolem nás, lidé a čas, rozmanitost přírody, člověk a jeho zdraví.

Ve všech ročnících jsou předměty Prv, Př prostoupeny – prvky Dramatické výchovy, Etické výchovy a Dopravní výchovy.

Organizační podmínky a formy

Prvouka (1.,2. a 3. ročník) v celkové časové dotaci 6 hodin (2+2 a 1+1),ve 3. ročníku 1+ 1 disponibilní.

Přírodověda a Vlastivěda ve 4. a 5. ročníku v časové dotaci 8 hodin. (2+2 a 2+2). 2 disponibilní - ve vlastivědě ve 4. a 5. ročníku 1 hodina disponibilní.

Předměty jsou organizovány:

* zpravidla ve vyučovací hodině (45 min),
* menších časových úsecích , projektech - nepřekračujících celkovou týdenní časovou dotaci předmětu,
* v rámci: besed, muzeí, učebně PC, knihovně, ZOO, OÚ, čistička odpadních vod Katusice, přehrada Trnová- Sudoměř, okolní obce, v místním parku, lese, na louce, na poli ……

Učivo těchto předmětů je situováno do okolí školy a našeho regionu.

Pokud to umožňuje momentální počet žáků ve škole a v ročníku, preferujeme výuku tohoto předmětu v jednotlivých ročnících samostatně.

V případě spojování ročníků do třídy postupujeme dle několika hledisek: počet žáků v ročníku, chování jednotlivých žáků v ročníku, možnost propojení učiva, třídní učitel a další.

|  |  |
| --- | --- |
| Výchovné a vzdělávací strategie **1. Kompetence k učení** - porozumění toku informací, počínaje jejich vznikem, uložením na médium, přenosem, zpracováním, vyhledáváním, tříděním a praktickým využitím - využívání výpočetní techniky ke zvýšení efektivnosti své učební činnosti a racionálnější organizaci práce - práce s sebehodnocením žáků - podněcování tvořivosti žáků, realizace jejich vlastních nápadů - vedení žáků k účasti na různých soutěžích **2. Kompetence k řešení problémů** -porovnávání informací a poznatků z většího množství alternativních informačních zdrojů, a tím dosahování větší věrohodnosti vyhledaných informací -využívání výpočetní techniky jako prostředku simulace a modelování přírodních i sociálních jevů a procesu a tím k podněcování nových cest poznávání -nalezení a pochopení problému, hledání různých řešení problému a jejich obhájení**3. Kompetence komunikativní** - schopnosti formulovat svůj požadavek a využívat při interakci s počítačem algoritmické myšlení - podporování přátelských vztahů ve třídách – žáci si dopisují e-mailem a skypují si. - porozumění různým typům textů a záznamů, obrazových materiálů, běžně užívaných gest, zvuků a dalším informačně komunikačním prostředkům  | **4. Kompetence sociální a personální** - tvořivému využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledku své práce - používání skupinové práce žáků, vzájemné pomoci při učení **5. Kompetence občanské** - vyhledávání aktuálních informací o naší společnosti - vedení k pracovitosti a zodpovědnosti **6. Kompetence pracovní** - úlohy na vyhledávání informací o středních školách - zadávání problémových úloh k cvičení vytrvalosti a systematičnosti - dodržování pravidel termínu – výchova k odpovědnosti**7. Kompetence digitální**- ovládá tablet, notebook, PC, interaktivní tabuli a další digitální zařízení- používá aplikace a služby, využívá je při učení- zvolí, které technologie pro jakou činnost či řešený problém využít- získává, vyhledává, kriticky posuzuje, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah- vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty- vyjadřuje se pomocí digitálních prostředků- využívá digitální technologie k usnadnění práce a zkvalitnění jejích výsledků- chápe význam digitálních technologií pro společnost- uvědomuje si rizika užívání digitálních technologií- chrání data i zařízení, předchází bezpečnostním rizikům- při užívání digitálních technologií dbá, na tělesné i duševní zdraví sebe i ostatních- při užívání digitálních technologií jedná eticky |

|  |
| --- |
| **Učební plán pro 1. stupeň základního vzdělávání ŠVP(RVP)** |
| Vzdělávací oblast |  Vyučovací předmět |  ročník |   | minimální časová dotaceskutečná | disponibilní hodiny |
|  základní + disponibilní hodiny |
|  |   | **1.** | **2.** | **3.** | **4.** | **5.** |   |   |   |
| Jazyk a jazykové komunikace |  **Český jazyk** | 7+1 | 7+1 | 7+2 | 6+1 | 6+1 |   |  **33****39** |  **8** |
| **Anglický jazyk** | 0+1  | 0+1 | 3  | 3  | 3 |   | **9****11** |  |
| Matematika a její aplikace | **Matematika** | 4+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 |   | **20****25** | **5** |
| Infor. a komun. technologie | **Informatika** | -  | -  |  - | 1 | 1 |   | **2****2** |  |
| Člověk a jeho svět | **Prvouka** | 2 | 2 | 1+1 |  |  |   |  **11****14** |  **3** |
|   | **Přírodověda** |   |   |   | 2 | 2 |   |  |  |
|  | **Vlastivěda** |   |   |   | 1+1 |  1+1 |   |  |  |
| Umění a kultura | **Hudební výchova** | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |   | **12****12** |  |
|   | **Výtvarná výchova** | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |   |  |  |
| Člověk a zdraví | **Tělesná výchova** | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |   | **10****10** |  |
| Člověk a svět práce | **Pracovní činnosti** | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |   | **5****5** |  |
| týdenní hod. dotace a disponibilní hodiny |  |  |  |  |  |   | **102** | **16** |
| celkový týdenní počet hodin | **21** | **21** | **24** | **26** | **26** |  | **118** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4. ročník** |  |  |
| Očekávané výstupy | Učivo | Průřezová témata |
| * pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí k čemu slouží
* zařízení a aplikace ovládá pomocí myši či klávesnice
* najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu
* uloží svou práci do souboru, otevře soubor
 | Digitální technologie.Využití digitálních technologií v běžném životě.Ovládání myši a klávesnice.Zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace.Ukládání práce do souborů, otevírání souborů. |  |
| * dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi
* pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj
* uvede vybraná rizika komunikace na internetu a nebezpečí užívání sociálních sítí
 | Pravidla bezpečné práce s digitálními zařízeními.Ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele.Uživatelské účty a hesla.Falešné profily, kyberšikana. | Vnímání autora mediálních sdělení |
| * edituje digitální text, vytvoří obrázek
* používá krok zpět, zoom
* řeší úkoly pomocí schránky
 | Kreslení čar, vybarvování. Editace textu v MS Word.Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom). |  |
| * pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech
* uvede data, která ho obklopují
* vyslovuje odpovědi na základě dat
* pro vymezený problém zaznamená do existující evidence číselná i nečíselná data
 | Data a druhy dat.Tabulka a její sktruktura; záznam, doplnění a úprava záznamu. |  |
| * propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí
* používá internetová úložiště, sdílí data
 | Propojení technologií, (bez)drátové připojení; internet.Úložiště, sdílení dat, cloud, mazání dat, koš). |  |
| * oživí robota, otestuje jeho chování
* sestaví program pro robota pomocí krokování a zapíše jej
* najde chybu v programu a opraví ji
* upraví program pro příbuznou úlohu
 | Oživení.Sestavení programu a porovnání postupu s jinými. Různé formy zápisu.Ověřování funkčnosti programu, hledání chyb a jejich oprava. |  |
| * sdělí informaci obrázkem
* zakóduje/zašifruje a dekóduje/dešifruje text
 | Piktogramy, emodži.Kód. Přenos na dálku, šifra.  |  |

***Informatika – učební osnovy***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5. ročník** |  |  |
| Očekávané výstupy | Učivo | Průřezová témata |
| * *získá informace z různých zdrojů, informace analyzuje a kriticky posuzuje*
* *tvoří myšlenkové a pojmové mapy na základě dosavadních i nově získaných informací*
* *získané informace prezentuje prostřednictvím prezentace (MS Powerpoint)*
 | Vyhledávání a ověřování informací.Důvěryhodné informační zdroje.Myšlenkové a pojmové mapy jako modely.Editace textu, úprava obrázků, animace v MS Powerpoint. | Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení |
| * sbírá data pomocí pozorování, získaná data zaznamenává do tabulky a vyhodnocuje
* vyčte informace z modelu
* sestaví jednoduchý dotazník, sbírá data, na jejichž základě vytvoří jednoduchý graf, vyvodí závěry
 | Pozorování přírody.Tvorba tabulky a záznam.Modely v učebnicích. Mapy. Plán obce.Tvorba dotazníku.Tvorba kruhového a sloupcového grafu. Čtení informací z grafu. |  |
| * 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
 | Příkazy a jejich spojování. Opakování příkazů. Pohyb a razítkování. Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy. Vlastní bloky a jejich vytváření. Kombinace procedur. |  |
| * nalezne ve svém okolí systém, určí jeho prvky a vztahy mezi nimi
* vytvoří seznam prvků
* systém znázorní modelem
 | Systémy kolem nás – škola, přírodní ekosystémy.Seznam číslovaný a nečíslovaný, víceúrovňový seznamSchémata, diagramy, myšlenkové a pojmové mapy. | Environmentální výchova - ekosystémy |

***Platnost dokumentu***

Projednáno pedagogickou radou a schváleno školní radou dne 28. 8. 2023. Tento dokument vstupuje v platnost dne 1.9.2023.

 Mgr. Helena Krebsová - ředitelka školy