**ZÁKLADNÍ ŠKOLA KATUSICE, okres Mladá Boleslav**

**Náměstí Budovatelů 39, 294 25 Katusice**

IČO:71010807 e-mail: info@[zskatusice.cz](mailto:zskatusice@centrum.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 dotace  skutečná | 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 seznam  Schémata, 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