

Základní škola Havlíčkův Brod, Nuselská 3240

Příloha č. 3

Školního vzdělávacího programu pro základní
vzdělávání „**ŠKOLA DÍLNOU LIDSKOSTI**“

DODATEK Č. 1 k ŠVP verze č. 12

Platnost dokumentu od 1. 9. 2021

Mgr. Milena Popelová
ředitelka školy

Tímto dodatkem č. 1 se upravuje školní vzdělávací program verze č. 12.

1. stupeň

1. až 3. ročník se bude vzdělávat ve školním roce 2021/2022 podle ŠVP verze č. 13 (dochází k úpravě časové dotace prvouky ve 3. ročníku).

4. a 5. ročník se vzdělávají ve školním roce 2021/2022 dle ŠVP verze č. 12.

Od školního roku 2022/23 bude výuka na 1. stupni probíhat dle ŠVP verze č. 13.

2. stupeň

6. ročník se bude vzdělávat ve školním roce 2021/2022 podle ŠVP verze č. 13.

7. – 9. ročníky se ve školním roce 2021/2022 budou vzdělávat podle ŠVP verze č. 12 a jeho přílohy č. 3, dodatek č. 1.

Od školního roku 2021/2022 dochází k úpravě časové dotace v předmětech Výtvarná výchova, Technika administrativy, Multimediální výchova a Informatika.

7. – 9. ročníky v předmětu Informatika budou plnit výstupy dle tohoto dodatku. (V 8. ročníku je posílena časová dotace výuky tohoto předmětu a v 9. ročníku probíhá výuka informatiky dle upraveného ŠVP z důvodu redukce učiva při distanční výuce).

Výtvarná výchova se vyučuje v 7. ročníku jednohodinovou dotací.

Technika administrativy a Multimediální výchova se bude vyučovat dvouhodinovou dotací v 7. ročníku, v 8. ročníku se neučí.

Tímto dodatkem se ruší a nahrazují se:

1) Tabulka IV.3. Učební plán volitelných předmětů

2) Tabulka IV.2. Učební plán pro 2. stupeň

3) Učební plány:

V.2.3. Vzdělávací oblast: **Informační a komunikační technologie**

V.2.6.2. Vzdělávací obor: **Výtvarná výchova**

V.3.1. Vyučovací předmět: **MULTIMEDIÁLNÍ VÝCHOVA**

V.3.2. Vyučovací předmět: **TECHNIKA ADMINISTRATIVY**

IV.3. Učební plán volitelných předmětů

Volitelné předměty

Předmět	Ročník 6.	Ročník 7.	Ročník 8.	Ročník 9.
1.1. Multimediální výchova	1	2	-	-
1.2. Technika administrativy	1	2	-	-

Učební plán pro 2. stupeň

Vzdělávací oblast	Vzdělávací obor	Vyučovací předmět	Ročník				Celkem předměty	Z toho DČD
			6.	7.	8.	9.		
1. Jazyk a jazyková komunikace	1.1. Český jazyk a literatura	1.1.1. Český jazyk a literatura	4	4	5	5	18	3
	1.2. Cizí jazyk	1.2.1. Anglický jazyk	3	3	3	3	12	-
	1.3. Další cizí jazyk	1.3.1. Německý jazyk	-	2	2	2	6	-
2. Matematika a její aplikace	2.1. Matematika a její aplikace	2.1.1. Matematika	4	4	4	5	17	2
3. Informatika	3.1. Informatika	3.1.1. Informatika	1	1	1	1	4	-
4. Člověk a společnost	4.1. Dějepis	4.1.1. Dějepis	2	2	2	2	12	2
	4.2. Výchova k občanství	4.2.1. Občanská výchova	1	1	1	1		
5. Člověk a příroda	5.1. Fyzika	5.1.1. Fyzika	2	2	2	2	27	7
	5.2. Chemie	5.2.1. Chemie	-	-	2	2		
	5.3. Přírodopis	5.3.1. Přírodopis	2	2	2	2		
	5.4. Zeměpis	5.4.1. Zeměpis	2	2	2	1		
6. Umění a kultura	6.1. Hudební výchova	6.1.1. Hudební výchova	1	1	1	1	9	-
	6.2. Výtvarná výchova	6.2.1. Výtvarná výchova	2	1	1	1		
7. Člověk a zdraví	7.1. Výchova ke zdraví	7.1.1. Výchova ke zdraví	1	-	-	-	10	-
	7.2. Tělesná výchova	7.2.1. Tělesná výchova	3	2	2	2		
8. Člověk a svět práce	8.1. Člověk a svět práce	8.1.1. Pracovní činnosti	1	1	1	1	4	1
Volitelné předměty			1	2	-	-	3	3
Celková povinná časová dotace			30	30	31	31	122	
z toho volná disponibilní časová dotace			5	4	4	5		18

Vysvětlivky: DČD - disponibilní časová dotace

V.2.3. Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie

V.2.3.1. Vzdělávací obor: Informační a komunikační technologie

V.2.3.1.1. Vyučovací předmět: **INFORMATIKA**

Charakteristika vyučovacího předmětu:

Obsahové, časové a organizační vymezení:

Vyučovací předmět má časovou dotaci 1 hodinu týdně v 6. až 9. ročníku. Výuka probíhá v celých či půlených třídách podle počtu žáků v odborných učebnách.

Ve výuce jsou používány výukové programy a další software.

Vzdělávání v daném předmětu směřuje a vede žáka k:

- získávání a zpracování informací a jejich třídění
- používání různých zdrojů informací a posuzování důležitosti a správnosti získaných informací
- práci s různými programy, k přenášení poznatků získaných z jednoho programu na jiné
- používání softwaru v souladu se zákonem o duševním vlastnictví
- používání hardwaru a odstraňování jednoduchých závad
- vytváření prezentací a jejich prezentování
- zpracování dat v tabulkových programech

Učivo Informatiky na druhém stupni navazuje na učivo a prohlubuje učivo tohoto předmětu z 5. ročníku.

V učivu předmětu Informatika se nacházejí očekávané výstupy z doplňujícího vzdělávacího oboru Etická výchova.

Do vyučovacího předmětu Informatika jsou zařazena průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova – ve výuce se projevuje rozvíjením osobních postojů, nápadů a originality a jejich přenesení do reality. Dále se projevuje dovedností komunikovat a kooperovat v rámci skupinové činnosti.

Mediální výchova – ve výuce se projevuje dodržování zásad při stavbě prezentací, dodržováním autorského zákona.

Výchovné a vzdělávací strategie:

Kompetence k učení

Na úrovni předmětu Informatika jsou pro utváření a rozvíjení této klíčové kompetence využívány strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- využívat základní funkce počítače a jeho nejběžnější periférie
- vyhledávat a třídit informace a využívat je v procesu učení i praktickém životě
- ověřovat věrohodnost informací a informačních zdrojů
- používat potřebný software a e-materiály
- chránit data před poškozením, ztrátou a zneužitím.

Kompetence k řešení problémů

Na úrovni předmětu Informatika jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- používat informace z různých zdrojů a vyhodnocovat vztahy mezi nimi
- pracovat s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
- pracovat s textovými a grafickými editory a přenášet informace z jednoho programu do jiného

Kompetence komunikativní

Na úrovni předmětu Informatika jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- prezentovat a obhájit své výsledky, postup a rozhodnutí, vyjádřit se výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu, naslouchat názorům druhých lidí, vhodně na ně reagovat, účinně se zapojovat do diskuse
- v písemném projevu používat standardně používaných zápisů, symbolů a pojmů
- využívat informační a komunikační prostředky a technologie pro kvalitní a účinnou komunikaci s okolním světem a pro prezentaci svých výsledků
- komunikovat pomocí internetu či jiných běžných komunikačních zařízení
- používat prezentační programy a webová rozhraní

Kompetence sociální a personální

Na úrovni předmětu Informatika jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- podílet se společně s pedagogy na vytváření pravidel práce v týmu, účinně spolupracovat ve skupině a hledat v ní svoji roli
- podílet se na utváření příjemné atmosféry v týmu, v případě potřeby poskytnout pomoc nebo o ni požádat
- řídit svoje jednání a chování tak, aby dosáhl pocitu sebeuspokojení, sebeúcty a sebedůvěry

Kompetence občanské

Na úrovni předmětu Informatika jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- odmítnout útlak a hrubé zacházení, respektovat přesvědčení druhých a být schopen vcítit se do situací ostatních lidí
- chápat základní principy společenských norem a pracovat s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
- být si vědom svých práv a povinností ve škole i mimo školu
- v situacích ohrožujících život a zdraví člověka, poskytnout dle svých možností účinnou pomoc
-

Kompetence pracovní

Na úrovni předmětu Informatika jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- používat bezpečně hardware i software a poučeně postupovat v případě jejich závady
- chránit si data před ztrátou a poškozením
- dodržovat vymezená pravidla, plnit své povinnosti a účinně spolupracovat s učitelem
- dodržovat zásady ochrany svého zdraví i zdraví druhých, ochrany životního prostředí i ochrany kulturních a společenských hodnot

Výstupy a učivo

7. ročník

ZÁKLADY PRÁCE S POČÍTAČEM

Očekávané výstupy:

Žák:

- využívá správce souborů
- vysvětlí rozdíl mezi hardware a software
- dokáže vyjmenovat a zařadit nejběžnější součásti a zařízení počítače, vysvětlí, k čemu slouží
- rozlišuje a používá základní jednotky pro práci a ukládání dat
- chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím
- respektuje pravidla bezpečné práce s HW i SW a postupuje poučeně v případě jejich závady

Učivo:

- Správce souborů a ovládání počítače
- Složení počítače – vnější a vnitřní HW
- Jednotky informace
- Typy SW

VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ A KOMUNIKACE

Očekávané výstupy

Žák:

- vyhledává informace na internetu a používá je k prezentování
- rozhoduje o relevantnosti vyhledaných výsledků

Učivo:

- internet, internetové encyklopedie, galerie freewarových obrázků

ZPRACOVÁNÍ A VYUŽITÍ INFORMACÍ

Očekávané výstupy:

Žák:

- ovládá práci s textovými a tabulkovými procesory
- uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
- pracuje s informacemi v souladu se zákonem o duševním vlastnictví
- využívá běžný výukový a kancelářský software
- ovládá základy psaní na klávesnici
- na uživatelské úrovni ovládá práci s textovým editorem
- využívá vhodné aplikace; zvládá práci s výukovými programy
- vyhledává potřebné informace na internetu
- dodržuje pravidla bezpečného zacházení s výpočetní technikou
- zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě
- vytváří a formátuje jednoduché tabulky v tabulkovém procesoru a zpracovává data

Učivo:

- práce s textovým editorem (odrážky, číslované seznamy, tabulátory, kopírování a přesouvání textu, vlastnosti odstavce-odsazení 1. řádku odstavce, meziodstavcové mezery)
- správa souborů: vytvoření složek, přejmenování, odstranění, kopie
- ochrana práv k duševnímu vlastnictví, copyright, informační etika
- prezentace informací -prezentační programy (základní prvky)
- tabulkový editor, vytváření tabulek, porovnávání dat, jednoduché vzorce, základní funkce (MAX, MIN, Součet, Průměr, ...)
- Výstřižky a PrintScreen

Zařazení průřezových témat do vzdělávacího obsahu učiva předmětu

Mediální výchova

- Stavba mediálních sdělení – využití grafických prvků a fotografie (retuše)

8. ročník

ZÁKLADY PRÁCE S POČÍTAČEM

Očekávané výstupy:

Žák:

- využívá správce souborů
- vysvětlí rozdíl mezi hardware a software
- dokáže vyjmenovat a zařadit nejběžnější součásti a zařízení počítače, vysvětlí, k čemu slouží
- rozlišuje a používá základní jednotky pro práci a ukládání dat
- chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím
- respektuje pravidla bezpečné práce s HW i SW a postupuje poučeně v případě jejich závady

Učivo:

- Správce souborů a ovládání počítače
- Složení počítače – základní HW a SW

VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ A KOMUNIKACE

Očekávané výstupy

Žák:

- vyhledává informace na internetu a používá je k prezentování
- rozhoduje o relevantnosti vyhledaných výsledků
- napíše e-mail, přiloží přílohy a e-mail odešle.

Učivo:

- internet, e-mail

ZPRACOVÁNÍ A VYUŽITÍ INFORMACÍ

Očekávané výstupy:

Žák:

- ovládá práci grafickými programy
- rozpozná obrázky vytvořené v rastrové a vektorové grafice podle vlastností obrázku a přípon souboru.
- nakreslí základní prvky v rastrovém a vektorovém programu, vhodně využívá lupu
- uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
- pracuje s informacemi v souladu se zákonem o duševním vlastnictví
- využívá běžný výukový a kancelářský software
- ovládá základy psaní na klávesnici
- na uživatelské úrovni ovládá práci s textovým editorem
- využívá vhodné aplikace; zvládá práci s výukovými programy
- vyhledává potřebné informace na internetu
- dodržuje pravidla bezpečného zacházení s výpočetní technikou
- zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě
- vytváří a formátuje jednoduché tabulky v tabulkovém procesoru a zpracovává data
- řadí a filtruje data v tabulce
- používá některé funkce využívající absolutní odkaz
- zpracovává zvuk a video v jednoduchých freewareových editorech
- převádí formáty videa a zvuku

Učivo:

- vektorová a rastrová grafika (Inscape, Malování, Pixlr.com, InrfanView)
- citace obrázků a literatury (citace.com, citace.dumy.cz)
- ochrana práv k duševnímu vlastnictví, copyright, informační etika
- prezentace informací - prezentační programy (základní prvky, animace textu, přechody mezi snímky)

- tabulkový editor, vytváření tabulek, porovnávání dat, jednoduché vzorce, základní funkce (MAX, MIN, Součet, Průměr, ...), absolutní odkaz RANK (pořadí), další funkce COUNTIF, KDYŽ, grafy, řazení dat a filtry
- Audacity - časová osa, prvky programu, L a P stopa, jednoduchý střih zvuku.

9. ročník (jen školní rok 2021/22)

ZÁKLADY PRÁCE S POČÍTAČEM

Očekávané výstupy:

Žák:

- využívá správce souborů
- chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím
- respektuje pravidla bezpečné práce s HW i SW a postupuje poučeně v případě jejich závady

Učivo:

- Správce souborů a ovládání počítače

VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ A KOMUNIKACE

Očekávané výstupy

Žák:

- vyhledává informace na internetu a používá je k prezentování
- rozhoduje o relevantnosti vyhledaných výsledků
- napíše e-mail, přiloží přílohy a e-mail odešle.

Učivo:

- internet, e-mail

ZPRACOVÁNÍ A VYUŽITÍ INFORMACÍ

Očekávané výstupy:

Žák:

- uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
- pracuje s informacemi v souladu se zákonem o duševním vlastnictví
- využívá běžný výukový a kancelářský software
- ovládá základy psaní na klávesnici
- na uživatelské úrovni ovládá práci s textovým editorem
- využívá vhodné aplikace; zvládá práci s výukovými programy
- vyhledává potřebné informace na internetu
- dodržuje pravidla bezpečného zacházení s výpočetní technikou
- zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě

- vytváří a formátuje jednoduché tabulky v tabulkovém procesoru a zpracovává data
- řadí a filtruje data v tabulce
- používá některé funkce využívající absolutní odkaz
- zpracovává zvuk a video v jednoduchých freewareových editorech
- převádí formáty videa a zvuku

Učivo:

- práce s textovým editorem (odrážky, číslované seznamy, tabulátory, kopírování a přesouvání textu, vlastnosti odstavce - odsazení 1. řádku odstavce, meziodstavcové mezery)
- citace obrázků a literatury (citace.com, citace.dumy.cz)
- ochrana práv k duševnímu vlastnictví, copyright, informační etika
- prezentace informací - prezentační programy (základní prvky, animace textu, přechody mezi snímky)
- tabulkový editor, vytváření tabulek, porovnávání dat, jednoduché vzorce, základní funkce (MAX, MIN, Součet, Průměr, ...), absolutní odkaz RANK (pořadí), další f-cc COUNTIF, KDYŽ, grafy, řazení dat a filtry
- Audacity - časová osa, prvky programu, L a P stopa, jednoduchý střih zvuku.

9. ročník (školní rok 2022/23 – 2023/24)

ZÁKLADY PRÁCE S POČÍTAČEM

Očekávané výstupy:

Žák:

- využívá správce souborů
- chrání data před poškozením, ztrátou a zneužitím
- respektuje pravidla bezpečné práce s HW i SW a postupuje poučeně v případě jejich závady

Učivo:

- Správce souborů a ovládání počítače

VYHLEDÁVÁNÍ INFORMACÍ A KOMUNIKACE

Očekávané výstupy

Žák:

- vyhledává informace na internetu a používá je k prezentování
- rozhoduje o relevantnosti vyhledaných výsledků
- napíše e-mail, přiloží přílohy a e-mail odešle.

Učivo:

- internet, e-mail

ZPRACOVÁNÍ A VYUŽITÍ INFORMACÍ

Očekávané výstupy:

Žák:

- prezentuje informace v některém prezentačním programu
- využívá animace textu, přechodů mezi snímky a aktivní prvky při prezentování
- dodržuje základní pravidla pro tvorbu prezentací a pro prezentování
- uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
- pracuje s informacemi v souladu se zákonem o duševním vlastnictví
- využívá běžný výukový a kancelářský software
- ovládá základy psaní na klávesnici
- na uživatelské úrovni ovládá práci s textovým editorem
- využívá vhodné aplikace; zvládá práci s výukovými programy
- vyhledává potřebné informace na internetu
- dodržuje pravidla bezpečného zacházení s výpočetní technikou
- zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické a multimediální formě
- používá styly v rozsáhlejších dokumentech
- využívá víceúrovňového číslování a generování obsahu v rozsáhlejších dokumentech

Učivo:

- práce s textovým editorem (vlastnosti odstavce, styly, víceúrovňové číslování, generování obsahu)
- prezentace informací - prezentační programy (základní prvky, animace textu, vložení tabulky a grafy, hypertextový odkaz, vložení videa a zvuku)

ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ

Očekávané výstupy:

Žák:

- sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů
- popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení
- v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy
- ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu
- sestavuje symbolické zápisy postupů
- popíše jednoduchý problém související s okruhem jeho zájmů a potřeb, navrhne a popíše podle předlohy jednotlivé kroky jeho řešení
- rozpozná opakující se vzory, používá opakování známých postupů
- 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

- 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
- používá události ke spuštění činnosti postav

Učivo:

- **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
- **programování:** experimentování a objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí; události, sekvence, opakování, podprogramy; sestavení programu. Příkazy a jejich spojování, opakování příkazů, pohyb a razítkování. Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy, vlastní bloky a jejich vytváření, kombinace procedur, náhodné hodnoty
- **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

V.2.6.2. Vzdělávací obor: Výtvarná výchova

V.2.6.2.1. Vyučovací předmět: **VÝTVARNÁ VÝCHOVA**

Charakteristika vyučovacího předmětu:

Obsahové, časové a organizační vymezení:

Výtvarná výchova rozvíjí výtvarný projev každého žáka a pomáhá mu objevit individuální způsob vlastního vyjadřování.

Předmět se vyučuje na 2. stupni s časovou dotací 2 hodiny týdně v 6. ročníku, v 7., 8. a 9. ročníku je pouze jednohodinová týdenní dotace. Bývá vyučována zpravidla 2 hodinami 1 x za 14 dní s kombinací s Pracovními činnostmi. Výuka probíhá v běžné třídě, popřípadě v terénu nebo v galerii (výstava, výtvarná dílna, beseda s výtvarníkem) nebo jako poznávací cesta za životem a tvorbou určitého výtvarníka (regionální umělci).

Výtvarná výchova rozšiřuje žákův obzor o nové zážitky, umožňuje mu využívat tradiční i nové vizuálně obrazné prostředky a spojuje vlastní tvorbu s reflexí prožitku i díla. Žák získává vědomí přirozených souvislostí mezi díly výtvarných umělců a vlastní výtvarnou tvorbou (spolupráce s galerií výtvarného umění na projektech a společných aktivitách). Velký význam je kladen na využívání mezipředmětových vztahů, což vede ke kooperaci mezi učiteli jednotlivých předmětů.

V etapě základního vzdělávání je Výtvarná výchova postavena na tvůrčích činnostech – tvorbě, vnímání a interpretaci. Tyto činnosti umožňují rozvíjet a uplatnit vlastní vnímání, cítění, myšlení, představivost, fantazii a invenci a vedou žáka k odvaze a chuti vyjádřit svou osobitost.

Obsah výtvarné výchovy vytvářejí tři hlavní oblasti:

- **rozvíjení smyslové citlivosti** – činnosti, při kterých žák rozvíjí svou schopnost rozeznávat podíl jednotlivých smyslů na vnímání reality a uvědomovat si vliv této zkušenosti na výběr a uplatnění vhodných prostředků.

- **uplatňování subjektivity** – činnosti, které vedou žáka k uvědomování si a uplatňování vlastních zkušeností při tvorbě, vnímání a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření.

- **ověřování komunikačních účinků** – činnosti, které umožňují žákovi utváření obsahu vizuálně obrazných prostředků v procesu komunikace a hledání nových možností uplatnění vlastní tvorby, děl výtvarného umění i jiných obrazových médií.

Do vyučovacího předmětu Výtvarná výchova jsou zařazena tato průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova (OSV), Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech (VMEGS), Multikulturní výchova (MkV), Environmentální výchova (EV) a Mediální výchova (MV). Jednotlivá průřezová témata jsou zařazována do výuky přibližně jednou za měsíc, a to podle tematického plánu a aktuální potřeby a situace.

V učivu předmětu Výtvarná výchova se nacházejí očekávané výstupy z doplňujícího vzdělávacího oboru Etická výchova pro 6. – 9. ročník.

Výchovné a vzdělávací strategie:

Kompetence k učení

Učitel

- vybírá vhodné způsoby, metody a strategie učení
- učí žáka základy tradičních i netradičních technik adekvátních věku žáka
- vede žáka k pochopení umění jako specifického způsobu poznání a k užívání jazyka umění jako prostředku komunikace
- povzbuzuje žáka k vlastní tvorbě opírající se o subjektivně jedinečné vnímání, cítění, prožívání a představy, učí citlivému vnímání světa
- poskytuje smyslové kontakty s realitou a vede žáka k výtvarné interpretaci skutečnosti
- vzbudí zájem žáka o regionální umění

Kompetence k řešení problémů

Učitel

- napomáhá analyzovat problém, hledat vlastní varianty řešení
- vede žáka k práci na projektech v delším časovém úseku
- vede žáka ke kritickému myšlení, schopnosti obhájit svá rozhodnutí, zodpovídat za ně a zhodnotit výsledky svých činů

Kompetence komunikativní

Učitel

- vede žáka k tvořivé komunikaci ve dvojici, v menší skupině
- poskytuje prostor k hodnocení vlastní práce
- povzbuzuje žáka k vyjádření vlastního názoru
- vede žáka k porozumění různým typům záznamů, obrazových materiálů a jiných informačních a komunikačních prostředků tak, aby je žák tvořivě využíval ke svému rozvoji

Kompetence sociální a personální

Učitel

- vede žáka k uvědomění si odpovědnosti k sobě samému, ke spolužákům i k učiteli
- vede žáka k práci ve skupině a k respektování pravidel práce v týmu
- vytváří partnerský vztah učitel – žák a vnáší přátelskou atmosféru do procesu výuky
- podporuje žákovu sebedůvěru a samostatný rozvoj

Kompetence občanské

Učitel

- respektuje věkové, sociální i etnické zvláštnosti žáka, jeho zkušenosti, zájem
- vede žáka k pochopení a poznání uměleckých hodnot v širších sociálních a kulturních souvislostech, k tolerantnímu přístupu k různorodým kulturním hodnotám, a to i jiných etnických skupin, národů
- vede žáka k respektování, ochraně a ocenění našich národních tradic a kulturního i historického dědictví
- orientuje žáka k pochopení ekologických souvislostí a environmentálních problémů

Kompetence pracovní

Učitel

- vede žáka k samostatné, tvořivé práci
- poskytuje uplatnění žákům různých tvůrčích typů
- ovlivňuje vzhled a úpravu prostředí třídy, školy
- dbá na dodržování pravidel bezpečné práce s ostrými předměty a materiály užívanými při výtvarné práci, na ochranu zdraví žáka
- vede žáka k ochraně životního prostředí i kulturních a společenských hodnot

Výstupy a učivo

Očekávané výstupy:

6. – 9. ročník

Žák:

- vybírá, vytváří a pojmenovává co nejširší škálu prvků vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků
- užívá vizuálně obrazná vyjádření k zaznamenání vizuálních zkušeností, zkušeností získaných ostatními smysly a k zaznamenání podnětů z představ a fantazie
- užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace
- vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření
- rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku a v rovině sociálně utvářeného i symbolického obsahu
- interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků
- porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů
- ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézá vhodnou formu pro jejich prezentaci
- zná významné umělecké památky a umělce regionu i nejvýznamnější díla své vlasti
- samostatně získává informace z dostupných materiálů a zdrojů (internet)
- dodržuje základní pravidla bezpečné práce s ostrými předměty (nůžky, rydla, řezáky apod.) i látkami a materiály užívanými při výtvarné práci (lepidla, keramická hlína, různé barvy apod.)

6. ročník

Učivo:

Rozvíjení smyslové citlivosti

- **prvky vizuálně obrazného vyjádření** - základní linie a tvary, textury (struktury), vztahy a uspořádání prvků v ploše, ve vizuálně obrazném vyjádření
- **uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu** – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, barevné prostředky) ve statickém i dynamickém vyjádření

- **reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly** – vědomé vnímání a uplatnění mimo vizuálních podnětů při vlastní tvorbě, reflexe ostatních uměleckých druhů (hudebních, dramatických)
- **smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření** – umělecká výtvarná tvorba, televize, reklama

Uplatňování subjektivity

- **prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností** – akční tvar malby a kresby, uspořádání prostoru a vyjádření proměn
- **typy vizuálně obrazných vyjádření** – hračky, objekty, ilustrace textů, comics, volná malba; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvorbu
- **přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením** – hledisko jejich vnímání (vizuální, hmatové, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, založená na smyslovém vnímání); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

Ověřování komunikačních účinků

- **osobní postoj v komunikaci** – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejetých)
- **komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření** – utváření a uplatňování komunikačního obsahu; vysvětlování výsledků tvorby s respektováním záměru autora, prezentace ve veřejném prostoru
- **proměny komunikačního obsahu** – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění

7. ročník

Učivo:

Rozvíjení smyslové citlivosti

- **prvky vizuálně obrazného vyjádření** - základní linie a tvary, textury (struktury), vztahy a uspořádání prvků v ploše, ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření
- **uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu** – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, barevné prostředky) ve statickém i dynamickém vyjádření
- **reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly** – vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě, reflexe ostatních uměleckých druhů (hudebních, dramatických)
- **smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření** – umělecká výtvarná tvorba, televize, reklama, film, tiskoviny

Uplatňování subjektivity

- **prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností** – pohyb těla a jeho umístění v prostoru, akční tvar malby a kresby, uspořádání prostoru a vyjádření proměn
- **typy vizuálně obrazných vyjádření** – hračky, objekty, ilustrace textů, comics, volná malba, plastika; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvorbu
- **přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením** – hledisko jejich vnímání (vizuální, hmatové, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, založená na smyslovém vnímání); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

Ověřování komunikačních účinků

- **osobní postoj v komunikaci** – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnání, jejich zdůvodňování
- **komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření** – utváření a uplatňování komunikačního obsahu; vysvětlování výsledků tvorby s respektováním záměru autora, prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace
- **proměny komunikačního obsahu** – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění

8. ročník

Učivo:

Rozvíjení smyslové citlivosti

- **prvky vizuálně obrazného vyjádření** - linie a tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury (struktury), vztahy a uspořádání prvků v objemu, prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření
- **uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu** - vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření
- **reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly** – vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě, reflexe ostatních uměleckých druhů (hudebních, dramatických)
- **smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření** – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, reklama, variace ve vlastní tvorbě

Uplatňování subjektivity

- **prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností** – manipulace s objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru, uspořádání prostoru, celku vizuálně obrazných vyjádření a vyjádření proměn; výběr, uplatnění a interpretace

- **typy vizuálně obrazných vyjádření** – objekty, comics, reklama, komunikační grafika; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvorbu
- **přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením** - hledisko jejich vnímání (vizuální, hmatové, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, symbolická, založená na smyslovém vnímání, racionální konstruktivní); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

Ověřování komunikačních účinků

- **osobní postoj v komunikaci** - jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnání, jejich zdůvodňování
- **komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření** – utváření a uplatňování komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora, prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace
- **proměny komunikačního obsahu** – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění; historické, sociální a kulturní souvislosti

9. ročník

Učivo:

Rozvíjení smyslové citlivosti

- **prvky vizuálně obrazného vyjádření** - linie a tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury (struktury), vztahy a uspořádání prvků v objemu, prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny, struktura), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření
- **uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru, prostoru a časovém průběhu** - vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření
- **reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly** – vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě, reflexe ostatních uměleckých druhů (hudebních, dramatických)
- **smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření** – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

Uplatňování subjektivity

- **prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností** – manipulace s objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru, uspořádání prostoru, celku vizuálně obrazných vyjádření a vyjádření proměn; výběr, uplatnění a interpretace
- **typy vizuálně obrazných vyjádření** – objekty, comics, reklama, komunikační grafika; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvorbu

- **přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením** - hledisko jejich vnímání (vizuální, hmatové, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, symbolická, založená na smyslovém vnímání, racionální konstruktivní, expresivní); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

Ověřování komunikačních účinků

- **osobní postoj v komunikaci** - jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnání, jejich zdůvodňování
- **komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření** – utváření a uplatňování komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora, prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace
- **proměny komunikačního obsahu** – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění; historické, sociální a kulturní souvislosti

Zařazení průřezových témat do vzdělávacího obsahu učiva předmětu

Osobnostní a sociální výchova (OSV) 6. -7. ročník

Osobnostní rozvoj:

- Rozvoj schopností poznávání
 - pozornost, soustředění, zapamatování
- Sebepoznání a sebepojetí
 - temperament, fantazie, představitivost
- Psychohygiena
 - organizace pracovního místa a postupů
- Kreativita
 - tvořivost, pružnost nápadů, originalita

Sociální rozvoj:

- Poznávání lidí
 - výstavy, besedy
- Mezilidské vztahy
 - práce ve skupině, projekty
- Komunikace
- Kooperace a kompetice

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech (VMEGS)

- Evropa a svět nás zajímá
 - tematické práce
- Objevujeme Evropu a svět

Multikulturní výchova (MkV)

- Kulturní diference
- Lidské vztahy

Environmentální výchova (EV)

- Vztah člověka k prostředí
- Lidské aktivity a problémy životního prostředí

Osobnostní a sociální výchova (OSV) 8.-9. ročník

Osobnostní rozvoj

- Rozvoj schopností poznávání
 - pozornost, soustředění, zapamatování
- Sebepoznání a sebepojetí
 - temperament, fantazie, představivost
- Psychohygiena
 - organizace pracovního místa a postupů
- Kreativita
 - tvořivost, pružnost nápadů, originalita

Sociální rozvoj

- Poznávání lidí
 - výstavy, besedy
- Mezilidské vztahy
 - práce ve skupině, projekty
- Kooperace a kompetice
- Komunikace

Morální rozvoj

- Řešení problému a rozhodovací dovednosti
- Hodnoty, postoje, praktická etika

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech (VMEGS)

- Objevujeme Evropu a svět- tematické práce

Multikulturní výchova (MkV)

- Kulturní diference
 - práce ve skupinách, soutěže

Environmentální výchova (EV)

- Vztah člověka k prostředí
- Lidské aktivity a problémy životního prostředí

Mediální výchova (MV)

Tematické okruhy receptivních činností

- Fungování a vliv médií ve společnosti
 - tvorba mediálního sdělení

Tematické okruhy produktivních činností

- Tvorba mediálního sdělení
 - pozvánka, přání, plakát

V.3.1. Vyučovací předmět: **MULTIMEDIÁLNÍ VÝCHOVA**

Charakteristika vyučovacího předmětu:

Obsahové, časové a organizační vymezení:

Úkolem předmětu Multimediální výchova je seznámit žáky 6. – 7. ročníku se základy fotografické a video tvorby a jejím využitím v praxi.

Vyučovací předmět Multimediální výchova v 6. – 7. ročníku má časovou dotaci jednu hodinu týdně. Ve výuce jsou používány výukové programy.

Výuka v tomto předmětu směřuje k tomu, aby žáci dokázali:

- samostatně pracovat s digitálním fotoaparátem
- samostatně zpracovat a upravit digitální fotografie na PC
- vytvořit slideshow včetně hudebního doprovodu a titulkování
- vytvářet animace z fotografií za pomoci PC
- samostatně zvládnout ovládání digitální kamery

Výuka je realizována v odborných učebnách umístěných v prostorách školy a je určena žákům 6. – 7. ročníku jako volitelný předmět.

V průběhu výuky jsou žáci soustavně vedeni k dodržování zásad bezpečnosti a hygieny při práci a jsou vedeni ke kolektivní práci.

Do výuky jsou začleněna následující průřezová témata: Osobnostní a sociální výchova (OSV) a Mediální výchova (MV).

V učivu předmětu MV se nacházejí očekávané výstupy z doplňujících vzdělávacích oborů: Etická výchova a Filmová/audiovizuální výchova pro 2. stupeň.

Výchovné a vzdělávací strategie:

Kompetence k učení:

Učitel

- klade důraz na pozitivní motivaci a vzbudí u žáka zájem o tvůrčí práci
- vede žáka k dodržování správného technologického postupu
- rozvíjí kreativitu žáka
- vede žáka k samostatnosti a pečlivosti
- rozvíjí estetické cítění žáka

Kompetence komunikativní

Učitel rozvíjí dovednosti

- porozumět návodům a instrukcím
- využívat své schopnosti při práci v kolektivu
- uplatnit vlastní myšlení a představivost
- uvědomit si vlastní aktivity a tvůrčí přístup k práci
- prezentaci své práce formou besedy

Kompetence sociální a personální

Učitel

- vede žáka k práci ve skupině, tj. vytvoření pravidel práce v týmu a jejich respektování
- uplatňuje individuální přístup žáku
- vytváří partnerské vztahy učitel – žák a vnáší přátelskou atmosféru do procesu výuky

Kompetence občanské

Učitel

- vede žáka k uvědomění si odpovědnosti k sobě samému, ke spolužákům i k učiteli
- respektuje věkové, intelektové a motorické zvláštnosti žáka

Kompetence pracovní

Učitel

- rozvíjí smysl pro povinnost
- vede žáka k samostatnosti

Kompetence k řešení problémů

Učitel

- motivuje žáka k řešení daného problému, napomáhá hledat řešení
- zadává úkoly k posílení schopnosti žáka využívat vlastních zkušeností, individuálního přístupu k problému, znalostí a kreativity při jeho řešení
- instruuje žáka k různým typům řešení problému
- předkládá modely a vede k jejich správnému používání
- motivuje žáka k využívání svých individuálních schopností

Výstupy a učivo

Očekávané výstupy:

6. ročník

Žák:

- samostatně ovládá práci s digitálním fotoaparátem v automatickém režimu
- rozumí principu vzniku iluze pohybu
- samostatně ovládá práci s programem pro tvorbu slideshow a animace
- dokáže samostatně vytvořit pomocí fotografií animaci
- bez problémů zvládá práci v pracovní skupině

Učivo:

- základy ovládání digitálního fotoaparátu
- optické klamy, princip iluze pohybu
- tvorba animací

- tvorba slideshow
- práce s titulky
- ozvučení slideshow a animací

Zařazení průřezových témat do vzdělávacího obsahu učiva předmětu

Osobnostní a sociální výchova

Osobnostní rozvoj

- Kreativita

Sociální rozvoj

- Kooperace a kompetice

Mediální výchova

Tematické okruhy produktivních činností

- Tvorba mediálního sdělení
- Práce v realizačním týmu

7. ročník

Žák:

- orientuje se v historii fotografování
- rozumí principu vzniku fotografie jak digitální, tak chemickou cestou
- ovládá základy kompozice fotografie
- ovládá teoreticky i prakticky kreativní tvorbu fotografie v manuálním režimu
- samostatně zvládá přenos digitálního záznamu do PC
- ovládá základy úpravy fotografie ve fotoeditačním software v PC
- samostatně ovládá práci s digitální kamerou v automatickém režimu
- ovládá základní principy záznamu obrazu
- ovládá základní techniky snímání videa
- ovládá přenos digitálního záznamu do PC a základy editace videa
- ovládá základy tvorby reportáže a moderování
- ovládá osvětlování pomocí studiových světel
- bez problémů zvládá práci v pracovní skupině

Učivo:

- historie fotografování
- princip vzniku fotografie
- základní kompozice obrazu (zlatý řez, středová a digitální kompozice)
- manuální funkce fotoaparátu
- práce s fotoeditačním software
- základy ovládání digitální kamery
- technické požadavky na kvalitu obrazu

- základy snímání obrazu – statický a dynamický záběr
- chování před kamerou, princip moderování
- tvorba reportáže
- práce se studiovou technikou (ozvučení, osvětlení)
- základy práce ve videoeditačním software v PC

Zařazení průřezových témat do vzdělávacího obsahu učiva předmětu

Osobnostní a sociální výchova

Osobnostní rozvoj

- Kreativita

Sociální rozvoj

- Kooperace a kompetice

Mediální výchova

Tematické okruhy receptivních činností

- Stavba mediálních sdělení
- Vnímání autora sdělení

Tematické okruhy produktivních činností

- Tvorba mediálního sdělení
- Práce v realizačním týmu

V.3.2. Vyučovací předmět: **TECHNIKA ADMINISTRATIVY**

Charakteristika vyučovacího předmětu:

Obsahové, časové a organizační vymezení:

Technika administrativy je vyučována jako volitelný předmět v 6. - 7. ročníku. V šestém ročníku s jednohodinovou týdenní dotací a v sedmém ročníku s dvouhodinovou týdenní dotací.

Výuka probíhá v odborné počítačové učebně.

Jde o nácvik psaní desetiprstovou hmatovou metodou na klávesnici počítače podle počítačového programu, který umožňuje žákům individuální přístup a tempo výuky. Základní výuka je rozdělena do lekcí. Pro talentované žáky je možno zakoupit rozšiřující moduly pro zkvalitnění a zrychlení výuky. Žák pracuje individuálně svým tempem. Do vyšší lekce je puštěn programem po zvládnutí daných kritérií pro rychlost a přesnost. Vyhodnocení každé lekce provádí program. V případě neúspěchu vrací žáka k zopakování lekce, učitel

napomáhá odstranit nedostatky a příčiny individuálně u každého žáka. Na tento předmět si mohou zvolit i žáci, kteří neabsolvovali nepovinný předmět.

Součástí výuky jsou průpravná prstová a relaxační cvičení ke zlepšení obratnosti prstů a získání správných návyků, a také psaní v textovém editoru. Ve výuce je používán výukový program a další software.

Cílem výuky je zvládnutí celé klávesnice deseti prsty.

Do vyučovacího předmětu Technika administrativy je zařazeno průřezové téma: Osobnostní a sociální výchova (OSV).

Obsah předmětu Technika administrativy je doplněn o výstupy doplňujícího vzdělávacího oboru Etická výchova - EtV.

Výchovné a vzdělávací strategie:

Kompetence k učení

Na úrovni předmětu Technika administrativy jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- vzbudit zájem žáka o užitečnou dovednost psaní deseti prsty na klávesnici
- pozitivní motivaci k lepším výkonům (přesnost, rychlost, rytmus)
- navazovat na znalosti a dovednosti žáka z předmětu Informatika
- důsledně dbát na dodržování desetiprstové hmatové metody
- dostatek příležitostí pro zdokonalení dovednosti psaní na klávesnici
- individuální kontrolu postupu.

Kompetence k řešení problémů

Na úrovni předmětu Technika administrativy jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- osvojovat si postupy při odstraňování chyb při psaní

Kompetence komunikativní

Na úrovni předmětu Technika administrativy jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- samostatné ústní ohodnocení výsledku své práce

Kompetence sociální a personální

Na úrovni předmětu Technika administrativy jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- individuálně pracovat a individuálně řešit své problémy při psaní
- vytvářet si a pracovat v příjemné pracovní atmosféře

Kompetence občanské

Na úrovni předmětu Technika administrativy jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- uvědomění si odpovědnosti za vlastní práci
- respektovat věkové, sociální a etnické zvláštnosti žáka

Kompetence pracovní

Na úrovni předmětu Technika administrativy jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- dbá na správné držení těla, sezení, správnou polohu prstů u žáků
- vede žáka k cílenému procvičování, pracuje na odstraňování problémů
- předkládá průpravná prstová cvičení ke zlepšení obratnosti prstů
- povzbuzuje žáka k vytrvalosti, trpělivosti, pracovitosti
- vede žáka k všestrannému využití získané dovednosti

Digitální kompetence

Na úrovni předmětu Technika administrativy jsou pro rozvíjení této klíčové kompetence využívány následující strategie, kterými **učitel** žákům umožňuje:

- využívat práci s počítačem a jeho aplikacemi, které vedou k rozvíjení psaní hmatovou metodou
- využívat aplikací k vytváření příjemné atmosféry při psaní
- využívat aplikace, které umožňují odstraňování chyb při psaní

Výstupy a učivo

Očekávané výstupy:

6. ročník

Žák:

- zvládá práci na počítači a ovládání výukového programu pro psaní deseti prsty
- zvládá opis z předlohy
- používá desetiprstovou hmatovou metodu při psaní naučených písmen na klávesnici
- píše na klávesnici bez zrakové kontroly
- dodržuje správný rytmus psaní
- zdokonaluje svou dovednost psaní deseti prsty (rychlost, přesnost)

Učivo:

- osobní počítače
- normalizovaná klávesnice
- desetiprstová hmatová metoda
- PC výukový program pro psaní deseti prsty
- nácvik přesnosti a rychlosti

7. ročník**Žák:**

- zvládá práci na počítači a ovládání výukového programu pro psaní deseti prsty
- zvládá opis z předlohy
- používá desetiprstovou hmatovou metodu při psaní naučených písmen na klávesnici
- píše na klávesnici bez zrakové kontroly
- dodržuje správný rytmus psaní
- zdokonaluje svou dovednost psaní deseti prsty (rychlost, přesnost)

Učivo:

- osobní počítače
- normalizovaná klávesnice
- desetiprstová hmatová metoda
- PC výukový program pro psaní deseti prsty
- nácvik přesnosti a rychlosti

Zařazení průřezových témat do vzdělávacího obsahu učiva předmětu

Osobnostní a sociální výchova (OSV)**Osobnostní rozvoj**

- Seberegulace a sebeorganizace - 6. – 7. ročník
- Sebepoznání a sebepojetí - 6. – 7. ročník

