
Dodatek č. 4 ke školnímu vzdělávacímu programu

Jubilejní Masarykova základní škola a mateřská škola Sedliště

Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání:

Škola je život a život je škola



Platnost: od 1. 9. 2021

NÁZEV VZDĚLÁVACÍHO PROGRAMU: ŠKOLA JE ŽIVOT A ŽIVOT JE ŠKOLA

Dodatek k ŠVP ZV č. 4 byl zapsán pod čj. ZŠMŠSED/436/2021

NÁZEV ŠKOLY: Jubilejní Masarykova základní škola a mateřská škola Sedliště

ADRESA ŠKOLY: Jubilejní Masarykova základní škola a mateřská škola Sedliště,
Sedliště 203, 739 36

ŘEDITEL ŠKOLY: Mgr. David Hubeňák

KONTAKT: web: www.skola-sedliste.cz, email: sekretariat@skolasedliste.cz,
tel.: +420 558 658 123

KOORDINÁTOR ŠVP: Mgr. Markéta Kovářová, Mgr. Hana Hájková

Dodatek k ŠVP č. 4 byl projednán na pedagogické radě dne 26.8.2021

Dodatek k ŠVP č. 4 byl projednán školskou radou dne 30.8.2021

V Sedlištích dne 31.8.2021

.....

razítko

Mgr. David Hubeňák

Tímto dodatkem se upravuje od 1.9.2021 školní vzdělávací program JMZŠ a MŠ takto:

1. Informatika - v Učebním plánu se mění časová dotace předmětu ve čtvrtém ročníku a obsah učiva ve čtvrtém a pátém ročníku.
2. Psaní všemi deseti - v Učebním plánu devátého ročníku je nově zařazen předmět psaní všemi deseti.
3. Pohybová výchova – v rámci pohybové výchovy bude žákům devátého ročníku nabídnuta možnost volby jednoho z předmětů: sportovní hry nebo taneční a pohybová výchova. Vzdělávací obsah předmětu Sportovní hry bude upraven.

1. Informatika:

Vzhledem k revizi RVP ZV z ledna 2021 a potřebě změn ŠVP nejpozději od 1. září 2023 byl předmět informatika zařazen do vzdělávací oblasti Informatika místo dřívější vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie. Zároveň byla navýšena časová dotace předmětu. Výuka předmětu informatika bude rozšířena o jednu disponibilní hodinu ve čtvrtém ročníku na jednu výuky hodinu týdně, ta byla vzata z disponibilních hodin předmětu český jazyk a literatura. Obsah předmětu se změnil v souladu s revidovanými RVP.

V učebním plánu je červeně zaznamenán současný a původní stav:

Vzdělávací oblast	Předmět	1. stupeň					Dotace 1. stupeň
		1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk a literatura	7+1	7+1	7+1	6+1	6+1	33+5
					6+2		33+6
Informatika	Informatika	0	0	0	0+1	0+1	0+2
					0		0+1

Učební plán a vzdělávací obsah předmětu:

Počet vyučovacích hodin za týden									Celkem
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	6. ročník	7. ročník	8. ročník	9. ročník	
0	0	0	1	1	1	0	0	0	3
			Povinný	Povinný	Povinný				

Název předmětu	Informatika
Oblast	Informatika
Charakteristika předmětu	Předmět informatika dává prostor všem žákům porozumět tomu, jak funguje počítač a informační systémy. Zabývá se automatizací, programováním, optimalizací činností, reprezentací dat v počítači, kódováním a modely popisujícími reálnou situaci nebo problém. Dává prostor pro praktické aktivní činnosti a tvořivé učení se objevováním, spoluprací, řešením problémů, projektovou činností. Pomáhá porozumět světu kolem nich, jehož nedílnou součástí digitální technologie jsou. Hlavní důraz je kladen na rozvíjení informatického myšlení s jeho složkami abstrakce, algoritmicke a dalšími. Praktickou činnost s tvorbou jednotlivých typů dat a s aplikacemi vnímáme jako prostředek k získání zkušeností k tomu, aby žák mohl poznávat, jak počítač funguje, jak reprezentuje data různého typu, jak pracují informační systémy a jaké problémy informatika řeší. Informatika má blízký vztah k

Název předmětu	Informatika
	programování a technice proto jsou do výuky zařazeny základy robotiky jako aplikovaná oblast, která umožňuje řešit praktické komplexní problémy, podporovat tvořivost a projektovou činnost a rozvíjet tak informatické myšlení žáků pro jejich možné technické směřování.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	<p>-Předmět informatika je vyučován jednu hodinu týdně ve čtvrtém, pátém a šestém ročníku. Osmý ročník potom rozšiřuje výuku informatiky návazným předmětem Informatika a výpočetní technika. Pro výuku je využívána počítačová učebna, která je vybavena výpočetní technikou, pracovní stanicí pro každého žáka. Je zde zároveň možnost využití interaktivní tabule. Některá témata probíhají bez využití počítače.</p> <p>- V řadě činností preferujeme práci žáků ve dvojicích, aby docházelo k diskusi a spolupráci. Žák nebo dvojice pracuje individuálním tempem.</p> <p>- Výuka je orientována činnostně, s aktivním žákem, který objevuje, experimentuje, ověřuje své hypotézy, diskutuje, tvoří, řeší problémy, spolupracuje, pracuje projektově, konstruuje své poznání.</p> <p>- Není kladen důraz na pamětní učení ani na reprodukci.</p>
Integrace předmětů	<ul style="list-style-type: none"> • Informatika
Mezipředmětové vztahy	<ul style="list-style-type: none"> • Český jazyk a literatura
Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků	<p>Kompetence k učení:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pracuje s tabulkami • pracuje s grafy • vyhledává informace • čte s porozuměním • zhodnotí svou práci a práci spolužáků, skupiny • rozvrhne si čas pro práci • vyhledává informace • ověřuje si správnost získaných informací • přizná chybu <p>Kompetence k řešení problémů:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vhodně prezentuje svou práci, práci skupiny • vyhledává informace • porovnává informace z různých zdrojů • ověřuje správnost získaných informací • pracuje s chybou <p>Kompetence komunikativní:</p> <ul style="list-style-type: none"> • srozumitelně se vyjadřuje • nebojí se mluvit • vyjadřuje své myšlenky • dodržuje pravidla diskuse • pozorně naslouchá • reaguje na mínění a pocity druhého • ptá se • respektuje názory druhých • obhájí svůj názor • čte s porozuměním • reaguje na nonverbální sdělení • písemně zaznamenává své myšlenky

Název předmětu	Informatika
	<ul style="list-style-type: none"> • rozumí prostředkům neязыkové komunikace a vhodně ji využívá • používá ke komunikaci e-mail • telefonuje • zná tísňová telefonní čísla <p>Kompetence sociální a personální:</p> <ul style="list-style-type: none"> • věří si • uznává svůj omyl • zapojuje se do diskuse • komunikuje verbálně, neverbálně • řeší problémové situace ve skupině • pomáhá ostatním spolužákům • nechá si poradit • respektuje pravidla, která si žáci stanovili pro práci ve skupině • má schopnost empatie • akceptuje názor ostatních • přizpůsobuje se • snaží se obhájit svůj názor • má organizační schopnosti • chová se tolerantně • spolupracuje • navrhuje postupy řešení • ptá se • odpovídá <p>Kompetence občanské:</p> <ul style="list-style-type: none"> • naslouchá názorům druhých osob • pomáhá slabším a nemocným • chová se ohleduplně • chová se zdvořile • chová se čestně • chová se tolerantně k národnostním menšinám • uznává hodnoty • dbá o svou bezpečnost • šetří energiemi <p>Kompetence pracovní:</p> <ul style="list-style-type: none"> • slušně a zdvořile vystupuje • komunikuje bez ostychu, s vhodnou dávkou sebevědomí • prezentuje svou práci, práci skupiny • jedná flexibilně • dbá o svou bezpečnost • dodržuje pracovní postupy

Informatika	4. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetence k učení • Kompetence k řešení problémů • Kompetence komunikativní 	

Informatika	4. ročník	
	<ul style="list-style-type: none"> Kompetence sociální a personální Kompetence občanské Kompetence pracovní 	
Učivo	ŠVP výstupy	
DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE (ovládání digitálního zařízení): - Digitální zařízení - Zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace - Uživatelské jméno a heslo - Osobní údaje - Ovládání myši - Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele - Používání ovladačů - Technické problémy a přístupy k jejich řešení (hlášení dialogových oken) - Práce se soubory - Otevírání souborů - Ukládání práce do souboru - Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) - Kreslení čar, vybarvování - Kreslení bitmapových obrázků - Psaní slov na klávesnici - Editace textu - Přehrávání zvuku - Využití digitálních technologií v různých oborech - Propojení technologií, internet - Sdílení dat, cloud	pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží pro svou práci používá doporučené aplikace, nástroje, prostředí edituje digitální text, vytvoří obrázek přehraje zvuk či video uloží svoji práci do souboru, otevře soubor používá krok zpět, zoom řeší úkol použitím schránky uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace u vybrané fotografie uvede, jaké informace z ní lze vyčíst v textu rozpozná osobní údaje rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého dodržuje pravidla nebo pokyny při práci s digitálním zařízením	
INFORMAČNÍ SYSTÉMY (práce ve sdíleném prostředí): - použití cloudových uložišť	uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů	
ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ (základy robotiky se stavebnicí): - Sestavení programu a oživení robota - Ovládání světelného výstupu - Ovládání motoru - Opakování příkazů - Ovládání klávesnic – události - Ovládání pomocí senzoru	sestaví robota podle návodu sestaví program pro robota oživí robota, otestuje jeho chování najde chybu v programu a opraví ji upraví program pro příbuznou úlohu pomocí programu ovládá světelný výstup a motor pomocí programu ovládá senzor používá opakování, události ke spuštění programu	
DATA, INFORMACE A MODELOVÁNÍ (úvod do kódování a šifrování dat a informací): - Piktogramy, emodži - Kód - Přenos na dálku, šifra - Pixel, rastr, rozlišení - Tvary, skládání obrazce	sdělí informaci obrázkem předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel zakóduje/zašifruje a dekoduje/dešifruje text zakóduje a dekoduje jednoduchý obrázek pomocí mřížky obrázek složí z daných geometrických tvarů či navazujících úseček	

Informatika	5. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetence k učení • Kompetence k řešení problémů • Kompetence komunikativní • Kompetence sociální a personální • Kompetence občanské • Kompetence pracovní 	
Učivo		ŠVP výstupy
INFORMAČNÍ SYSTÉMY (úvod do práce s daty): - Data, druhy dat - Doplnění tabulky a datových řad - Kritéria kontroly dat - Řazení dat v tabulce - Vizualizace dat v grafu		<p>uveče příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat</p> <p>pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data</p>
ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ (základy programování - příkazy, opakující se vzory): - Příkazy a jejich spojování - Opakování příkazů - Pohyb a razítkování - Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy - Vlastní bloky a jejich vytváření - Kombinace procedur - Programovací projekt		<p>sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</p> <p>popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</p> <p>v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</p> <p>ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</p>
DIGITÁLNÍ TECHNOLOGIE (ovládání digitálního zařízení) - Digitální zařízení a jejich účel - Prvky v uživatelském rozhraní - Spouštění, přepínání a ovládání aplikací - Uložení dat, otevírání souborů - Propojení technologií - (bez)drátové připojení - Internet - Práce ve sdíleném prostředí - Sdílení dat - Pravidla bezpečné práce s digitálním zařízením - Uživatelské účty - Hesla - Malování - Kalkulačka - Word, Excel, PowerPoint (základy práce)		<p>najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</p> <p>dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi</p> <p>v systémech, které ho obklopují rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi</p>
INFORMAČNÍ SYSTÉMY (úvod do informačních systémů): - systém, struktura, prvky, vztahy		<p>najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</p> <p>v systémech, které ho obklopují rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi</p>
Průřezová témata, přesahy, souvislosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Rozvoj schopností poznávání		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Sebepoznání a sebepojetí		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Seberegulace a sebeorganizace		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Psychohygiiena		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kooperace a kompetice		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Hodnoty, postoje, praktická etika		

Informatika	5. ročník	
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti		

Informatika	6. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> • Kompetence k učení • Kompetence k řešení problémů • Kompetence komunikativní • Kompetence sociální a personální • Kompetence občanské • Kompetence pracovní 	
Učivo		ŠVP výstupy
Vyhledávání informací a komunikace: VÝVOJOVÉ TRENDY INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ		ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost
Vyhledávání informací a komunikace: HODNOTA A RELEVANCE INFORMACÍ A INFORMAČNÍCH ZDROJŮ		ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost
Vyhledávání informací a komunikace: METODY A NÁSTROJE JEJICH OVĚŘOVÁNÍ		ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost
Vyhledávání informací a komunikace: INTERNET		ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost
Zpracování a využití informací: POČÍTAČOVÁ SESTAVA	<ul style="list-style-type: none"> • interní vybavení počítače - základní deska, procesor, chladiče, harddisk, paměť - ROM, RAM, CD, DVD-mechanika, přídatné karty, zdroj • externí vybavení počítače - monitor, klávesnice, myš, reproduktory, tiskárna, scanner 	ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimediální úrovni pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: ZÁZNAMOVÁ MÉDIA	<ul style="list-style-type: none"> • disketa, CD, RW, DVD, HDD, flash disk, blue-ray • porty - USB 	ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimediální úrovni pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: ZÁLOŽNÍ ZDROJ		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimediální úrovni

Informatika	6. ročník	
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: SOUBORY A ADRESÁŘE		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
<ul style="list-style-type: none"> • soubor x adresář (podadresář) • velikost souboru • typy souborů • cesta k souboru v počítači • složka - pojmenování, kopírování, mazání • práce se soubory - ukládání, přejmenování, otevření, zavření • koš 		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimediální úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: KLÁVESNICE		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
<ul style="list-style-type: none"> • rozložení znaků na klávesnici - alfanumerická sekce • sekce řízení pohybu kurzoru (šipky, Insert, Delete, Home, End, Page Up, Page Down) • numerická klávesnice • sekce funkčních kláves F1- F12 • sekce speciálních kláves (printscr, scroll lock, pause) • sekce indikátorů (diody- zapnutí Caps Lock, Num Lock, Scroll Lock) 		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimediální úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: OBECNÉ ZNALOSTI WINDOWS		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
<ul style="list-style-type: none"> • ikona • zástupce • okno • velikost disku • přepínání česká x anglická klávesnic • změna času v systému • průzkumník • hledání ve Windows 		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimediální úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: PROSTŘEDÍ WORDU - ZÁKLADNÍ EDITACE TEXTU		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
<ul style="list-style-type: none"> • titulní lišta • hlavní nabídka • tlačítka pro minimalizaci, maximalizaci a zavření dokumentu • pravítka - vodorovné x svislé • prostor pro psaní textu (stránka) • tlačítka pro přepnutí zobrazení dokumentu • posuvníky - svislý a vodorovný • stavový řádek • kurzor • klávesy, klávesové zkratky • odstavce • bloky • sloupcový blok 		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimediální úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji

Informatika	6. ročník	
Zpracování a využití informací: FORMÁT PÍSMO <ul style="list-style-type: none"> • typ písma • velikost písma • zarovnání textu • řez písma • barva písma 	ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací	
	uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem	
	zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni	
	pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví	
	používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji	
Zpracování a využití informací: FORMÁT Odstavce <ul style="list-style-type: none"> • zarovnání odstavce • odsazení 	ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací	
	uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem	
	zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni	
	pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví	
	používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji	
Zpracování a využití informací: PRÁCE S DOKUMENTEM <ul style="list-style-type: none"> • uložení, otevření, přejmenování, práce se schránkou 	ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací	
	uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem	
	zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni	
	pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví	
	používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji	
Zpracování a využití informací: PROSTŘEDÍ EXCELU <ul style="list-style-type: none"> • titulní lišta • pozice aktivní buňky • řádek vzorců • označení sloupců (písmeny) x řádků (číslly) • posuvník - vodorovný x svislý • listy 	ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací	
	uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem	
	zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni	
	pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví	
	používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji	
Zpracování a využití informací: ZÁKLADNÍ OPERACE S BUŇKAMI <ul style="list-style-type: none"> • typy buněk - řetězec, číslo, datum • pohyb po buňkách - klávesy pro pohyb po buňkách • oprava obsahu buňky • přepsání původního obsahu buňky • vymazání obsahu buňky • dlouhý text v buňce • hledání a nahrazování 	ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací	
	uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem	
	zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni	
	pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví	
	používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji	

Informatika	6. ročník	
Zpracování a využití informací: BLOK <ul style="list-style-type: none"> • označování buněk do bloku • označení celé tabulky do bloku • označení celého sloupce, řádku • označení více oblastí současně do bloku • zrušení označení bloku 		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: ZÁKLADNÍ OPERACE S EXCELEM <ul style="list-style-type: none"> • vytvoření jednoduché tabulky • zarovnání obsahu buňky • řez písma • typ písma • velikost písma • barva písma • barevný podklad buňky • čáry a ohraničení • práce s listy • přepínání mezi listy • přejmenování listu 		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: PROSTŘEDÍ POWERPOINTU <ul style="list-style-type: none"> • hlavní nabídka • osnova prezentace • podokno úloh • prostor pro úpravu snímku • režimy náhledu • panely nástrojů – kreslení 		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: ZÁKLADNÍ POJMY POWERPOINTU <ul style="list-style-type: none"> • pojmy - šablona, snímek • zatržítka, přepínače, rozevírací nabídka • vytvoření nové prezentace – ze šablony • snímky - přidání snímku, odebrání změna pořadí • spuštění prezentace • ovládání prezentace - myši, klávesnicí 		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: TEXT V POWERPOINTU <ul style="list-style-type: none"> • textové pole • formát písma - typ, řez, velikost, zarovnání • nastavení textového pole - změna polohy a velikosti textového pole 		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví

Informatika	6. ročník	
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: GRAFIKA V POWERPOINTU • vkládání obrázků a grafických objektů • operace s grafickým objektem - změna velikosti, přemístění, smazání		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Zpracování a využití informací: INTERNET • internet • duševní vlastnictví		ovládá práci s textovými a grafickými i tabulkovými editory a využívá vhodných aplikací
		uplatňuje základní estetická a typografická pravidla pro práci s textem a obrazem
		zpracuje a prezentuje na uživatelské úrovni informace v textové, grafické multimedialní úrovni
		pracuje s informacemi v souladu se zákony o duševním vlastnictví
		používá informace z různých informačních zdrojů a vyhodnocuje jednoduché vztahy mezi údaji
Průřezová témata, přesahy, souvislosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Hodnoty, postoje, praktická etika		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kooperace a kompetice		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Psychohygiena		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Rozvoj schopností poznávání		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Sebepoznání a sebepojetí		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Seberegulace a sebeorganizace		

2. Psaní všemi deseti:

V rámci Vzdělávací oblasti Člověk a svět práce je v devátém ročníku místo předmětu pracovní činnosti zařazen povinný předmět psaní všemi deseti. Předmět psaní všemi deseti přebírá časovou dotaci předmětu pracovní činnosti, k jeho výuce bude využita jedna disponibilní vyučovací hodina týdně.

Počet vyučovacích hodin za týden									Celkem
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	6. ročník	7. ročník	8. ročník	9. ročník	
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
								Povinný	

Název předmětu	Psaní všemi deseti
Oblast	Člověk a svět práce
Charakteristika předmětu	Cílem předmětu psaní všemi deseti je naučit žáky ovládat psaní na klávesnici desetiprstovou hmatovou metodou a také zvýšení jejich produktivity a kvality práce na počítači, kdy psaní desetiprstovou hmatovou metodou je základním předpokladem pro efektivní ovládání počítače a tvoří základy tzv. klávesnicové gramotnosti. Podstatou je výukový program, kterým žáci procházejí individuálním tempem. Žáci si v něm upevňují svoje pracovní návyky, jako je přesnost a pečlivost ve vedení záznamů. Důraz je kladen na gramatickou správnost v písemném projevu a normalizovanou úpravu textu. Svým pojetím předmět navazuje na výuku informatiky.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	Předmět psaní všemi deseti je vyučován jednu hodinu týdně v devátém ročníku. Pro výuku je využívána počítačová učebna, která je vybavena výpočetní technikou, pracovní stanicí pro každého žáka tak, aby mohl každý žák pracovat individuálním tempem.
Integrace předmětů	<ul style="list-style-type: none"> • Člověk a svět práce

Psaní všemi deseti	9. ročník	
Učivo		ŠVP výstupy
ZÁKLADY PSANÍ NA KLÁVESNICI: - seznámení s klávesnicí - znaky na klávesnici - poloha rukou při psaní - technika psaní všemi deseti - písmena horní řady - písmena dolní řady - písmena číselné řady - velká písmena - interpunkční znaménka - značky - číslice - zvyšování rychlosti a přesnosti psaní		organizuje a plánuje svoji pracovní činnost ovládá základní funkce digitální techniky; diagnostikuje a odstraňuje základní problémy při provozu digitální techniky ošetřuje digitální techniku a chrání ji před poškozením dodržuje základní hygienická a bezpečnostní pravidla a předpisy při práci s digitální technikou a poskytne první pomoc při úrazu
FUNKČNÍ KLÁVESY - znaky - cizojazyčné psaní		organizuje a plánuje svoji pracovní činnost dodržuje základní hygienická a bezpečnostní pravidla a předpisy při práci s digitální technikou a poskytne první pomoc při úrazu
ZÁKLADY OBCHODNÍ KORESPONDENCE A ÚŘEDNÍCH DOKUMENTŮ - psaní dopisu, úprava adresy - psaní dopisu dle zadaných dispozic (např. odchodní dopis, žádost atp.)		organizuje a plánuje svoji pracovní činnost vyhledá v dostupných informačních zdrojích všechny podklady, jež mu co nejlépe pomohou provést danou experimentální práci prokáže v modelových situacích schopnost prezentace své osoby při vstupu na trh práce
PERSONÁLNÍ PÍSEMNOTI: - motivační dopis - životopis - žádost o místo		organizuje a plánuje svoji pracovní činnost vyhledá v dostupných informačních zdrojích všechny podklady, jež mu co nejlépe pomohou provést danou experimentální práci prokáže v modelových situacích schopnost prezentace své osoby při vstupu na trh práce
Průřezová témata, přesahy, souvislosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti		

Psaní všemi deseti	9. ročník	
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Seberegulace a sebeorganizace		

3. Pohybová výchova

V rámci pohybové výchovy bude žákům nabídnuta možnost volby jednoho z předmětů: sportovní hry nebo taneční a pohybová výchova. Oba předměty byly dříve povinně volitelné pro celou třídu, každý žák si volil oba předměty, nově si každý z předmětů zvolí jen část žáků, podle svých preferencí. Vzdělávací obsah předmětů je beze změn.

Ze obsahu předmětu Sportovní hry se vzhledem k převládajícím klimatickým podmínkám vypouští téma Hry na sněhu.