

ZŠ a MŠ Chrášťany, okres Rakovník

Dodatek k ŠVP „Školička plná pohody“

Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání „Školička plná pohody“ č. j. 93/2007

Číslo jednací: ZS/CHRA/56/2022

Platnost dokumentu: od 1. 9. 2022

Příloha k ŠVP byla projednána pedagogickou radou dne 30. 8. 2022

Školskou radou dne : 30.8.2022

Koordinátor ŠVP : Mgr. Eva Hvězdová

Spoluautorka: Mgr. Hana Bezstarostová

Ředitelka školy: Mgr. Eva Hvězdová

Tímto dodatkem se upravuje Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání, následovně:

Změny v části 6 - Hodnocení výsledků vzdělávání žáků

Způsob hodnocení žáků vzdělávaných dle § 41 zákona č. 561/2004 Sb., školský zákon

Pro hodnocení žáků v individuální vzdělávání je zvolen způsob **portfoliového hodnocení**.

- Žáci vzdělávání v individuálním vzdělávání podle §41 zákona č. 561/2004 Sb. jsou hodnoceni každé pololetí na základě přineseného portfolia, které obsahuje práce z jednotlivých předmětů – učebnice, pracovní sešity, pracovní listy, sešity, PC prezentace, krátká videa, fotografie, návštěvy muzeí, výukové programy pro školní skupiny a jiné materiály vztahující se k probírané látce.
- Vlastní hodnocení je provedeno formou pohovoru nad přinesenými materiály v portfolio a sebehodnocením. Hodnocení nemá režim běžného komisionálního zkoušení. Je prostředkem pro zpětnou vazbu žáka, vzdělávajícího a školu.
- Hodnocení se účastní učitelé školy, které určí ředitel školy, vzdělavatel a žák. Výstupem je vysvědčení formou známek nebo slovní hodnocení.
 - **Pro žáky v individuálním vzdělávání jsou závazné výstupy v pátém ročníku.**
- Nelze-li individuálně vzdělaného žáka hodnotit na konci příslušného pololetí, určí ředitel školy pro jeho hodnocení náhradní termín, a to tak, aby hodnocení bylo provedeno nejpozději do dvou měsíců po skončení pololetí.
- Pokud má zákonný zástupce pochybnosti o správnosti hodnocení žáka, může do 8 dnů od konání zkoušek písemně požádat ředitele školy o přezkoušení žáka; byl-li zkoušejícím žáka ředitel školy, krajský úřad. Pokud ředitel školy nebo krajský úřad žádosti vyhoví, nařídí komisionální přezkoušení žáka.

Portfolio - nástroj pro dlouhodobé shromažďování informací o výsledcích, postupu učení a dalších charakteristikách souvisejících se vzděláváním konkrétního žáka/yně

Portfoliové hodnocení - zjišťování charakteristik, výsledků a postupu učení konkrétního žáka/yně v dlouhém časovém období a ve snaze o maximální komplexnost

INFORMATIKA –

Počet hodin za týden					
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	Celkem
0	0	0	1	1	2
			Povinný	Povinný	

Název předmětu	Informatika
Oblast	Informatika
Charakteristika předmětu	<ul style="list-style-type: none"> • 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 problému, projektovou činností. Pomáhá porozumět světu kolem nich, jehož nedílnou součástí digitální technologie jsou. • Hlavní důraz je kladen na rozvíjení žákova informatického myšlení s jeho složkami abstrakce, algoritmizace a dalšími. Praktickou činností 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. • Škola klade důraz na rozvíjení digitální gramotnosti v ostatních předmětech, k tomu přispívá informatika svým specifickým dílem.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	<ul style="list-style-type: none"> • Předmět Informatika je vyučován od 4. ročníku po jedné hodině týdně. • Výuka probíhá na počítačích s myší v učebně PC, nebo v běžné učebně na tabletech s připojením k internetu. • Některá témata je možné vyučovat bez počítače/tabletu. • V některých činnostech preferujeme skupinovou práci žáků, aby docházelo k diskusi a spolupráci. • Žáci pracují individuálním tempem.

Název předmětu	Informatika
Integrace předmětů	Informatika
<p>Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků</p>	<p>Kompetence k učení:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zadávanými úkoly žáky vést k samostatnému objevování možností využití informačních a komunikačních technologií v praktickém životě, pro toto poznávání využívají zkušenosti s jiným SW, spolupráci s ostatními žáky, nápovědu (help) u jednotlivých programů, literaturu apod. • učit žáky číst z příruček a manuálů, využívat tutoriály a dělat si k těmto materiálům takové poznámky, které jim později pomohou při práci s informačními technologiemi
	<p>Kompetence k řešení problémů:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vést žáky zadáváním úloh a projektů k tvořivému přístupu při jejich řešení, učí se chápat, že v životě se při práci s informačními a komunikačními technologiemi budou často setkávat s problémy, které nemají jen jedno správné řešení, ale že způsobů řešení je více • vyučující v roli konzultanta - vést žáky nejen k nalézání řešení, ale také k jeho praktickému provedení a dotažení do konce
	<p>Kompetence komunikativní:</p> <ul style="list-style-type: none"> • učit žáky pro komunikaci na dálku využívat vhodné technologie– některé práce odevzdávají prostřednictvím elektronické pošty nebo sdílení souboru • při komunikaci učit žáky dodržovat vžitá konvence a pravidla (forma vhodná pro danou technologii, náležitosti apod.)
	<p>Kompetence sociální a personální:</p> <ul style="list-style-type: none"> • při práci žáky vést ke kolegiální radě či pomoci, případně při projektech je učit spolupracovat v týmu, rozdělit a naplánovat si práci, hlídat si časový harmonogram, pracovat na jednom souboru (více žáků současně) apod. • žáky přizvat k hodnocení prací - žák se učí hodnotit svoji práci i práci ostatních, při vzájemné komunikaci žáky vést k ohleduplnosti a taktu, učit je chápat, že každý člověk je různě chápavý a zručný • mohou dostat prostřednictvím Internetu i jinými cestami
	<p>Kompetence občanské:</p> <ul style="list-style-type: none"> • žáky seznamovat s vazbami na legislativu a obecné morální zákony (SW pirátství, autorský zákon, ochrana osobních údajů, bezpečnost, hesla ...) tím, že je musí dodržovat (citace použitého pramene, ve škole není žádný nelegální SW, žáci si chrání své heslo ...), • při zpracovávání informací žáky vést ke kritickému myšlení nad obsahy sdělení, ke kterým se mohou dostat prostřednictvím Internetu i jinými cestami.

Název předmětu	Informatika
	<p>Kompetence pracovní:</p> <ul style="list-style-type: none"> • učit žáky dodržovat bezpečnostní a hygienická pravidla pro práci s výpočetní technikou, • učit žáky využít ICT pro hledání informací důležitých pro svůj další profesní růst. <p>Kompetence digitální:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vést žáky k používání běžných digitálních zařízení, aplikací a služeb, k jejich využívání při učení a při zapojení do života školy a do společnosti, • vést žáky k získávání, vyhledávání, kritickému posuzování, spravování a sdílení dat, informací a digitálního obsahu, k tomu volit postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu, • učit žáky vytvářet a upravovat digitální obsah, kombinovat různé formáty, vyjadřovat se pomocí digitálních prostředků, • využívání digitálních technologií k usnadnění práce, zautomatizování rutinní činnosti, zefektivnění a zjednodušení pracovních postupů a zkvalitnění práce, • seznamovat žáky s významem digitálních technologií pro lidskou společnost, seznamovat je s novými technologiemi, kriticky hodnotit jejich přínosy a reflektovat rizika jejich využívání, • předcházet situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím s negativním dopadem na jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky.
Způsob hodnocení žáků	<p>Podklady pro hodnocení a klasifikaci výchovně vzdělávacích výsledků žáka získává učitel zejména těmito metodami, formami a prostředky:</p> <ul style="list-style-type: none"> • soustavným diagnostickým pozorováním žáka, • soustavným sledováním výkonů žáka a jeho připravenosti na vyučování, • různými druhy zkoušek (písemné, ústní, grafické, praktické), • analýzou různých činností žáka.

Informatika	4. 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 • Kompetence digitální 	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu	<ul style="list-style-type: none"> • najde a spustí aplikaci, • pracuje s daty různého typu, • pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, • vysvětlí, k čemu slouží. pro svou práci používá doporučené aplikace, nástroje, prostředí, • vysvětlí, co je program, • edituje digitální text. přehraje zvuk či video. • uloží svoji práci do souboru, otevře soubor. používá krok zpět, zoom. řeší úkol použitím schránky. 	<ul style="list-style-type: none"> • digitální zařízení, • zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace, • ovládání myši. kreslení čar, vybarvování, • používání ovladačů. ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom), • kreslení bitmapových obrázků, • psaní slov na klávesnici, editace textu, • ukládání práce do souboru, otevírání a ukládání souborů, práce se soubory, • přehrávání zvuku a videa.
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi	<ul style="list-style-type: none"> • dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi 	<ul style="list-style-type: none"> • ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele, • uživatelské účty, hesla,
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí	<ul style="list-style-type: none"> • propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí 	<ul style="list-style-type: none"> • propojení digitálních zařízení, drátové a bezdrátové propojení,

I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji	<ul style="list-style-type: none"> popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví a znázorní ji 	<ul style="list-style-type: none"> modelování - zjednodušené znázornění situace, využití obrazových modelů (myšlenkové a pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy...), porovnávání a vysvětlování jevů kolem žáka,
		<ul style="list-style-type: none"> kódování a přenos dat - využití značek, piktogramů, symbolů a kódů pro záznam, sdílení, přenos a ochranu informace,
		<ul style="list-style-type: none"> sběr a záznam dat s využitím textu, čísla, barvy, tvaru, obrázku a zvuku, hodnocení získaných dat, vyvozování závěrů,
		<ul style="list-style-type: none"> modelování - zjednodušené znázornění situace, využití obrazových modelů (myšlenkové a pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy...), porovnávání a vysvětlování jevů kolem žáka,
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu	<ul style="list-style-type: none"> vyčte informace z daného modelu 	<ul style="list-style-type: none"> kódování a přenos dat - využití značek, piktogramů, symbolů a kódů pro záznam, sdílení, přenos a ochranu informace,

Informatika	4. ročník
Průřezová témata, přesahy, souvislosti	
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti	
- základy algoritmizace a programování	

OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace
- kódování informací - emodži, piktogramy
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita
- kódování informací - emodži, piktogramy

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 • Kompetence digitální 	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	<ul style="list-style-type: none"> • uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; • vyslovuje odpovědi na základě dat 	<ul style="list-style-type: none"> • data, druhy dat (text, obrázek, tabulka...), čtení grafů, diagramů, tabulek ...
I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data	<ul style="list-style-type: none"> • pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data 	<ul style="list-style-type: none"> • tabulka a její struktura, doplnění a úprava tabulky,
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	<ul style="list-style-type: none"> • sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů 	<ul style="list-style-type: none"> • řešení problému krokováním - postup, jednotlivé kroky, vstupy, výstupy a různé formy zápisu pomocí obrázků, značek, symbolů či textu,
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení	<ul style="list-style-type: none"> • popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení 	<ul style="list-style-type: none"> • přečtení, porozumění a úprava kroků v postupu, algoritmu, • sestavení funkčního postupu řešícího

		konkrétní jednoduchou situaci,
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program;	<ul style="list-style-type: none"> • v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví 	<ul style="list-style-type: none"> • blokově orientované programování – objevování,

rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	<ul style="list-style-type: none"> • program; rozpozná opakující se vzory, • používá opakování a připravené podprogramy 	<ul style="list-style-type: none"> • prostředí, sestavení jednoduchého programu, • použití opakování,
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	<ul style="list-style-type: none"> • ověří správnost jím navrženého postupu či programu, • najde a opraví v něm případnou chybu, 	<ul style="list-style-type: none"> • ověřování funkčnosti programu a jeho částí opakovaným spouštěním, nalezení a oprava chyby, • nahrazení opakujícího se vzoru cyklem,
I-5-3-01 v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi	<ul style="list-style-type: none"> • v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi, 	<ul style="list-style-type: none"> • systémy: skupiny objektů a vztahy mezi nimi, • vzájemné působení - příklady z přírody, školy a blízkého okolí žáka,
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji	<ul style="list-style-type: none"> • popíše konkrétní situaci, • určí, co k ní již ví a znázorní ji 	<ul style="list-style-type: none"> • modelování: myšlenkové a pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy ...
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu	<ul style="list-style-type: none"> • vyčte informace z daného modelu 	<ul style="list-style-type: none"> • modelování: myšlenkové a pojmové mapy, schémata, tabulky, diagramy ...

Informatika	5. ročník
Průřezová témata, přesahy, souvislosti	

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA - Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení
- kritické vnímání informací dostupných na internetu
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita
- vytváření pojmových map, grafů, schémat
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace
- vytváření pojmových map, grafů, schémat