

## **Dodatek č.2 (č.j. 197/2022) ke ŠVP pro ZV Horská škola**

Tento dodatek školního vzdělávacího programu školy reaguje na aktuální změny rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání, ale také na změny, ke kterým došlo v souvislosti s podmínkami pro vzdělávání v naší škole.

Školní vzdělávací program školy se bude kompletně upravovat v závislost na vydání nového rámcového vzdělávacího programu.

### **Změny obsahu se týkají těchto témat:**

1/ Podmínky školy bod 2.4 – změna/doplnění

2/ Učební plán bod 4 - změna

3/ Anglická konverzace bod 5.3 - zrušení

4/ Vzdělávací obsahu předmětu Informatika bod 5.7 – zrušení původního/zavedení nového dle RVP ZV 2021

5/ Vzdělávací obsah předmětu Zeměpis bod 5.16 - změna

## **1/ Podmínky školy 2.4**

*Původní text se upravuje/doplňuje takto:*

Škola postupně vylepšuje materiální podmínky vzdělání v souladu s koncepcí rozvoje školy.

Uspořádáním se jedná o úplnou školu. O roku 2014 s jednou třídou v každém ročníku.

Škola má k dispozici celkem 3 budovy: budova mateřské školy (Školní 76), budova (n.Osvobození 106), kde se nachází 4. třídy prvního stupně ZŠ, 2 oddělení školní družiny, herna MŠ a školní jídelna s výdejnou. A hlavní budova (Nádražní 77).

Hlavní budova je tvořena kmenovými třídami pro 5. až 9. ročník, odbornými učebnami, kabinety učitelů, prostorami školního klubu, ředitelstvím školy. Tato budova sousedí se školní tělocvičnou.

Odborné učebny: učebna fyziky a chemie, učebna jazyků, přírodovědná učebna, učebna IT, multimediální učebna s venkovní terasou, učebna polytechniky, učebna hudební výchovy. Učitelé mají k dispozici kabinety a sborovnu. Nachází se zde dále kancelář školy.

Bezbarierový přístup je zajištěn pouze na budově 77 výtahem a schodolezem pro vozíčkáře.

V areálu školy se nachází hřiště MŠ, multifunkční sportovní hřiště s umělým povrchem. Areál kolem školy se postupně upravuje pro aktivity pěstitelské a enviromentální (zatím v procesu přípravy a plánování).

Budovy ZŠ jsou vzdáleny přibližně 150 m po chodníku. Školní budovy jsou neprovázané.

Vyučování probíhá v českém jazyce.

## 2/ Učební plán 4

Učební plán se mění takto:

Vzdělávací oblast	min.RVP	min.RVP	Předmět	1. stupeň										celk 1.st		2. stupeň								celk 2.st	
				1.	disp	2.	disp	3.	disp	4.	disp	5.	disp	1.st	disp	6.	disp	7.	disp	8.	disp	9.	disp	2.st	disp
Jazyk a jazyková komunikace	33	15	Český jazyk	7	2	7	3	7	2	6	1	6	1	33	9	3	1	4	0	4	0	4	0	15	1
	9	12	Anglický jazyk					3	0	3	0	3	0	9	0	3	0	3	0	3	0	3	0	12	0
		6	Německý jazyk																	3	0	3	0	6	0
Matematika a její aplikace	20	15	Matematika	4	0	4	1	4	1	4	1	4	1	20	4	3	1	4	0	4	1	4	0	15	2
			Finanční nauka											0	0							0	1	0	1
Informatika	2	4	Informatika						1	0	1	0	2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	0	
Člověk a jeho svět	11		Prvouka	2	0	2	0	2	0					6	0										
			Přírodověda						2	0	0	2	2	2											
			Vlastivěda						2	0	1	1	3	1											
Člověk a společnost		10	Dějepis													2	0	2	0	2	0	0	2	6	2
			Výchova k občan.													1	0	1	0	1	0	1	0	4	0
Člověk a příroda		20	Fyzika													1	1	1	1	2	0	2	0	6	2
			Chemie																	2	0	2	0	4	0
			Přírodopis													1	1	1	1	2	0	2	0	6	2
			Zeměpis													1	1	1	1	1	1	1	1	4	4
Umění a kultura	12	9	Hudební výchova	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	0	1	0	1	0	1	0	1	0	4	0
			Výtvarná výchova	1	0	1	0	1	0	2	0	2	0	7	0	2	0	2	0	1	0	0	1	5	1
Člověk a zdraví	10	10	Tělesná výchova	2	0	2	0	2	0	2	0	2	0	10	0	2	0	2	0	2	0	2	0	8	0
			Výchova ke zdraví													1	0	1	0					2	0
Člověk a svět práce	5	3	Pracovní činnosti	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	0	1	1	2	0					3	1
			Svět práce																	0	1	0	1	0	2
<b>Celkem</b>				<b>18</b>	<b>2</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>21</b>	<b>3</b>	<b>24</b>	<b>2</b>	<b>21</b>	<b>5</b>	<b>102</b>	<b>16</b>	<b>23</b>	<b>6</b>	<b>26</b>	<b>3</b>	<b>29</b>	<b>3</b>	<b>26</b>	<b>6</b>	<b>104</b>	<b>18</b>
<b>Celkem hodin</b>	<b>102</b>	<b>104</b>		<b>20</b>		<b>22</b>		<b>24</b>		<b>26</b>		<b>26</b>		<b>118</b>		<b>29</b>		<b>29</b>		<b>32</b>		<b>32</b>		<b>122</b>	
min.dotace	1st	2st		18		18		22		22		22		102+16		28		28		30		30		104+18	
disponibilní	16	18																							

## 3/ Anglická konverzace 5.3

Tento předmět byl po 6 letech zrušen. Hodiny byly využity pro zavedení Informatiky v 8. a 9. ročníku.

## 4/ Informatika bod 5.7

Informační a komunikační technologie nahrazuje v RVP Pro ZV Informatika. Na naší škole se tento předmět již takto jmenuje a mění se učební plán s časovou dotací 1 hodina ve 4., 5., 6., 7., 8., a 9. ročníku, a obsahová náplň:

## Charakteristika vyučovacího předmětu Informatika

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 žákova informatického myšlení s jeho složkami abstrakce, algoritmizace 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.

Škola klade důraz na rozvíjení digitální gramotnosti v ostatních předmětech, k tomu přispívá informatika svým specifickým dílem.

## Organizační a obsahové vymezení vyučovacího předmětu

Výuka probíhá na počítačích v PC učebně. Některá témata probíhají bez počítače.

V řadě činností mohou žáci pracovat ve dvojicích u jednoho počítače, aby docházelo k diskusi a spolupráci. Žák nebo dvojice pracuje individuálním tempem.

Výuka je orientována činnostně, s aktivním žákem, který objevuje, experimentuje, ověřuje své hypotézy, diskutuje, tvoří, řeší problémy, spolupracuje, pracuje projektově, konstruuje své poznání.

K realizaci výuky lze využít i dalších digitálních pomůcek např. robotické stavebnice apod. v závislosti na jejich postupném pořizování do školy.

Učitel informatiky může využít vzdělávací materiály na portálu [imysleni.cz](http://imysleni.cz), ale i další uvedené či neuvedené zdroje.

# Učební plán

ročník	téma	hodiny	je třeba počítač
4.	<a href="#">Ovládání digitálního zařízení</a> <a href="#">Práce ve sdíleném prostředí</a> <a href="#">Úvod do kódování a šifrování dat a informací</a>	12 11 10	A A
5.	<a href="#">Úvod do práce s daty</a> <a href="#">Základy programování – příkazy, opakující se vzory</a> <a href="#">Úvod do informačních systémů</a> <a href="#">Základy programování – vlastní bloky, náhoda</a> <a href="#">Úvod do modelování pomocí grafů a schémat</a> <a href="#">Základy programování – postavy a události</a>	4 6 3 7 7 6	A A A A A
6.	<a href="#">Kódování a šifrování dat a informací</a> <a href="#">Práce s daty</a> <a href="#">Informační systémy</a> <a href="#">Počítače</a>	9 10 5 9	A A A
7.	<a href="#">Programování – opakování a vlastní bloky</a> <a href="#">Modelování pomocí grafů a schémat</a> <a href="#">Programování – podmínky, postavy a události</a>	14 7 12	A A
8.	<a href="#">Programování – větvení, parametry a proměnné</a> <a href="#">Hromadné zpracování dat</a>	15 18	A A
9.	<a href="#">Programovací projekty</a> <a href="#">Digitální technologie</a> <a href="#">Závěrečné projekty</a>	12 15 6	A A

# Tematické celky

## 1. stupeň

### 4. ročník

#### Ovládání digitálního zařízení

<b>Tematický celek RVP</b> Digitální technologie	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</li><li>• dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží</li><li>• vysvětlí, co je program a rozdíly mezi člověkem a počítačem</li><li>• edituje digitální text, vytvoří obrázek</li><li>• přehraje zvuk či video</li><li>• uloží svoji práci do souboru, otevře soubor</li><li>• používá krok zpět, zoom</li><li>• řeší úkol použitím schránky</li><li>• dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením</li></ul>
<b>Zdroje</b> A: metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs</a> ) B: učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy ( <a href="https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/">https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/</a> ) C: Jednoduché ovládání počítače ( <a href="http://home.pf.jcu.cz/jop/">http://home.pf.jcu.cz/jop/</a> ) D: Datová Lhota ( <a href="https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole">https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole</a> )	
<b>Učivo</b> 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 souborů Přehrávání zvuku Příkazy a program	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> A: Počítač a síť B: kap. 2 C: klikání myší, tahání myší C: kreslení čáry a vybarvování C: ovladače B: kap. 3, 5  B: kap. 3 C: psaní na klávesnici B: kap. 5, C: doplňování a úprava textu B: kap. 3, 5 B: kap. 3, 5 C: přehrávání zvuku D: Hodina „Co je počítačový program“
<b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, práce ve skupinách, samostatná práce, praktické činnosti, objevování, experiment, použití videa	

<p><b>Tematický celek RVP</b> Digitální technologie</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</li> <li>• propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí</li> <li>• dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů</li> <li>• najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci</li> <li>• propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí</li> <li>• pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj</li> <li>• při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace</li> <li>• rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b> A: učebnice Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ (<a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs</a>) B: učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy (<a href="https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/">https://www.albatrosmedia.cz/tituly/12848534/informatika-pro-1-stupen-zakladni-skoly/</a>) C: Datová Lhota (<a href="https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole">https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole</a>)</p>	
<p><b>Učivo</b> Využití digitálních technologií v různých oborech Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele Počítačová data, práce se soubory Propojení technologií, internet Úložiště, sdílení dat, cloud, mazání dat, koš Technické problémy a přístupy k jejich řešení</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> A: Využití digitálních technologií B: kap. 8 (částečně)  C: Hodina „Já a počítačový svět“, B: kap. 6 B: kap. 7, C: Hodina „Já a počítačový svět“ C: Hodina „Kam se schovají data“</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, práce ve skupinách, samostatná práce, praktické činnosti, objevování, experiment, použití videa</p>	

<p><b>Tematický celek RVP</b> Data, informace a modelování</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</li> <li>• vyčte informace z daného modelu</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sdělí informaci obrázkem</li> <li>• předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel</li> <li>• zakóduje/zašifruje a dekoduje/dešifruje text</li> <li>• zakóduje a dekoduje jednoduchý obrázek pomocí mřížky</li> <li>• obrázek složí z daných geometrických tvarů či navazujících úseček</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b> metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ (<a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs</a>)</p>	
<p><b>Učivo</b> Piktogramy, emodži Kód  Přenos na dálku, šifra Pixel, rastr, rozlišení Tvary, skládání obrazce</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Kódování informace obrázkem Kódování informace textem Kódování informace číslem Kódování a šifrování textu Kódování rastrového obrázku Kódování vektorového obrázku</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, badatelské aktivity, problémová výuka, samostatná práce ve dvojicích či skupinách</p>	

## 5. ročník

### Úvod do práce s daty

<b>Tematický celek RVP</b> Informační systémy	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat</li><li>• pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech</li><li>• doplní posloupnost prvků</li><li>• umístí data správně do tabulky</li><li>• doplní prvky v tabulce</li><li>• v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný</li></ul>
<b>Zdroje</b> Práce s daty ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/prace-s-daty-pro-5-az-7-tridu-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/prace-s-daty-pro-5-az-7-tridu-zakladni-skoly</a> )	
<b>Učivo</b> Data, druhy dat Doplňování tabulky a datových řad Kritéria kontroly dat Řazení dat v tabulce Vizualizace dat v grafu	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Víme, co jsou data Evidujeme data Kontrolujeme data Filtrujeme, třídíme a řadíme data Porovnáváme a prezentujeme data
<b>Výukové metody a formy</b> Praktické činnosti, experiment, samostatná práce, práce ve dvojici, diskuse	



<p><b>Tematický celek RVP</b>                  Algoritmizace a programování</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b>                  Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</li> <li>• popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</li> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</li> <li>• ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b>                  Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládnutí postavy</li> <li>• v programu najde a opraví chyby</li> <li>• rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát</li> <li>• vytvoří a použije nový blok</li> <li>• upraví program pro obdobný problém</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b>                  učebnice Základy programování ve Scratch pro 5. ročník základní školy  <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly</a></p>	
<p><b>Učivo</b>                  Příkazy a jejich spojování                  Opakování příkazů                  Pohyb a razítkování                  Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy                  Vlastní bloky a jejich vytváření                  Kombinace procedur</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b>                  Modul 1 Bádání 1,2                  Modul 1 Bádání 2,3                  Modul 1 Bádání 2,3                  Modul 1 Bádání 3                  Modul 1 Bádání 4                  Modul 1 Bádání 4</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b>                  Samostatná práce ve dvojici, praktické činnosti, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka</p>	

<b>Tematický celek RVP</b> Informační systémy	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky</li><li>• určí, jak spolu prvky souvisí</li></ul>
<b>Zdroje</b> metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs</a> )	
<b>Učivo</b> Systém, struktura, prvky, vztahy	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Systémy kolem nás
<b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, badatelské aktivity, samostatná práce, heuristický rozhovor	

<p><b>Tematický celek RVP</b>                  Algoritmizace a programování</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b>                  Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</li> <li>• popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</li> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</li> <li>• ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b>                  Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování postavy</li> <li>• v programu najde a opraví chyby</li> <li>• rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát</li> <li>• rozpozná, jestli se příkaz umístí dovnitř opakování, před nebo za něj</li> <li>• vytváří, používá a kombinuje vlastní bloky</li> <li>• přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky</li> <li>• rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit</li> <li>• cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b>                  učebnice Základy programování ve Scratch pro 5. ročník základní školy                  (<a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly</a>)</p>	
<p><b>Učivo</b>                  Kreslení čar                  Pevný počet opakování                  Ladění, hledání chyb                  Vlastní bloky a jejich vytváření                  Změna vlastností postavy pomocí příkazu                  Náhodné hodnoty                  Čtení programů                  Programovací projekt</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b>                  Modul 2 Bádání 1,2                  Modul 2 Bádání 2                  Modul 2 Bádání 1,2,3                  Modul 2 Bádání 2                  Modul 2 Bádání 3                  Modul 2 Bádání 3                  Modul 2 Bádání 3,4                  Modul 2 Bádání 4</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b>                  Samostatná práce ve dvojici, praktické činnosti, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka</p>	

## Úvod do modelování pomocí grafů a schémat

<b>Tematický celek RVP</b> Data, informace a modelování	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</li><li>• vyčte informace z daného modelu</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty</li><li>• pomocí obrázku znázorní jev</li><li>• pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy</li></ul>
<b>Zdroje</b> metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-1-stupen-zs</a> )	
<b>Učivo</b> Graf, hledání cesty Schémata, obrázkové modely Model	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Grafové modely Další grafové modely Řešení problémů pomocí modelů
<b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, badatelské aktivity, problémová výuka, práce ve dvojicích či skupinách	

<p><b>Tematický celek RVP</b> Algoritmizace a programování</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</li> <li>• popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení</li> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</li> <li>• ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro řízení pohybu a reakcí postav</li> <li>• v programu najde a opraví chyby</li> <li>• používá události ke spuštění činnosti postav</li> <li>• přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky</li> <li>• upraví program pro obdobný problém</li> <li>• ovládá více postav pomocí zpráv</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b> učebnice Základy programování ve Scratch pro 5. ročník základní školy (<a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-programovani-ve-scratchi-pro-5-rocnik-zakladni-skoly</a>)</p>	
<p><b>Učivo</b> Ovládání pohybu postav Násobné postavy a souběžné reakce Modifikace programu Animace střídáním obrázků Spouštění pomocí událostí Vysílání zpráv mezi postavami Čtení programů Programovací projekt</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Modul 3 Bádání 1 Modul 3 Bádání 1 Modul 3 Bádání 1 Modul 3 Bádání 1,2 Modul 3 Bádání 2 Modul 3 Bádání 3 Modul 3 Bádání 4 Modul 3 Bádání 4</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b> Samostatná práce ve dvojici, praktické činnosti, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka</p>	

## 2. stupeň

### 6. ročník

#### Kódování a šifrování dat a informací

<b>Tematický celek RVP</b> Data, informace a modelování	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• navrhuje a porovnává různé způsoby kódování dat s cílem jejich uložení a přenosu</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• rozpozná zakódované informace kolem sebe</li><li>• zakóduje a dekáduje znaky pomocí znakové sady</li><li>• zašifruje a dešifruje text pomocí několika šifer</li><li>• zakóduje v obrázku barvy více způsoby</li><li>• zakóduje obrázek pomocí základní geometrických tvarů</li><li>• zjednoduší zápis textu a obrázku, pomocí kontrolního součtu ověří úplnost zápisu</li><li>• ke kódování využívá i binární čísla</li></ul>
<b>Zdroje</b> metodika Základy informatiky pro 2. stupeň ZŠ ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-zakladni-skoly</a> )	
<b>Učivo</b> Přenos informací, standardizované kódy Znakové sady Přenos dat, symetrická šifra Identifikace barev, barevný model Vektorová grafika Zjednodušení zápisu, kontrolní součet Binární kód, logické A a NEBO	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Kódy kolem nás Kódování znaků Šifrování Kódování barev Obrázky z čar Kompresa a kontrola Binární čísla
<b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, dramatizace, heuristický rozhovor, badatelské aktivity, problémové úkoly, samostatná práce, práce ve dvojicích/skupinách	

<p><b>Tematický celek RVP</b> Informační systémy</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• získá z dat informace, interpretuje data, odhaluje chyby v cizích interpretacích dat</li> <li>• sám evidenci vyzkouší a následně zhodnotí její funkčnost, případně navrhne její úpravu</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• najde a opraví chyby u různých interpretací týchž dat (tabulka versus graf)</li> <li>• odpoví na otázky na základě dat v tabulce</li> <li>• popíše pravidla uspořádání v existující tabulce</li> <li>• doplní podle pravidel do tabulky prvky, záznamy</li> <li>• navrhne tabulku pro záznam dat</li> <li>• propojí data z více tabulek či grafů</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b> Práce s daty (<a href="https://imysleni.cz/ucebnice/prace-s-daty-pro-5-az-7-tridu-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/prace-s-daty-pro-5-az-7-tridu-zakladni-skoly</a>)</p>	
<p><b>Učivo</b> Data v grafu a tabulce Evidence dat, názvy a hodnoty v tabulce Kontrola hodnot v tabulce Filtrování, řazení a třídění dat Porovnání dat v tabulce a grafu Řešení problémů s daty</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Víme, co jsou data Evidujeme data Kontrolujeme data Filtrujeme, třídíme a řadíme data Porovnáváme a prezentujeme data Řešíme problémy s daty</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b> Samostatná práce, diskuse</p>	

<p><b>Tematický celek RVP</b> Informační systémy</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>vysvětlí účel informačních systémů, které používá, identifikuje jejich jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi; zvažuje možná rizika při navrhování i užívání informačních systémů</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>popíše pomocí modelu alespoň jeden informační systém, s nímž ve škole aktivně pracují</li> <li>pojmenuje role uživatelů a vymezí jejich činnosti a s tím související práva</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b> metodika Základy informatiky pro 2. stupeň ZŠ (<a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-zakladni-skoly</a>)</p>	
<p><b>Učivo</b> Školní informační systém, uživatelé, činnosti, práva, databázové relace</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Informační systémy</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, problémové úlohy, badatelské aktivity, samostatná práce, práce ve dvojicích/skupinách</p>	



<b>Tematický celek RVP</b> Digitální technologie	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ukládá a spravuje svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další zpracování či přenos</li> <li>• vybírá nejvhodnější způsob připojení digitálních zařízení do počítačové sítě; uvede příklady sítí a popíše jejich charakteristické znaky</li> <li>• poradí si s typickými závadami a chybovými stavy počítače</li> <li>• dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení</li> </ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> <li>• nainstaluje a odinstaluje aplikaci, aktualizuje</li> <li>• uloží textové, grafické, zvukové a multimediální soubory</li> <li>• vybere vhodný formát pro uložení dat</li> <li>• vytvoří jednoduchý model domácí sítě; popíše, která zařízení jsou připojena do školní sítě</li> <li>• porovná různé metody zabezpečení účtů</li> <li>• spravuje sdílení souborů</li> <li>• pomocí modelu znázorní cestu e-mailové zprávy</li> <li>• zkontroluje, zda jsou části počítače správně propojeny, nastavení systému či aplikace, ukončí program bez odezvy</li> </ul>
<b>Zdroje</b> Datová Lhota ( <a href="https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole">https://decko.ceskatelevize.cz/datova-lhota/ve-skole</a> )	
<b>Učivo</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datové a programové soubory a jejich asociace v operačním systému</li> <li>• Správa souborů, struktura složek</li> <li>• Instalace aplikací, aktualizace</li> <li>• Domácí a školní počítačová síť</li> <li>• Fungování a služby internetu</li> <li>• Princip e-mailu</li> <li>• Přístup k datům: metody zabezpečení přístupu, role a přístupová práva (vidět obsah, číst obsah, měnit obsah, měnit práva), digitální stopa</li> <li>• Postup při řešení problému s digitálním zařízením (např. nepropojení, program bez odezvy, špatné nastavení, hlášení / dialogová okna)</li> </ul>	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b>  Hodina „Co je počítačový program“  Hodina „Komunikace po internetu“  Hodina „Soukromí v digitálním světě“
<b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, praktické činnosti, ukázky, použití videa	

## 7. ročník

### Programování – opakování a vlastní bloky

<b>Tematický celek RVP</b> Algoritmizace a programování	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen</li><li>• vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému</li><li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za něj; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné</li><li>• ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program, dbá na jeho čitelnost a přehlednost</li><li>• po přečtení programu vysvětlí, co vykoná</li><li>• ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li><li>• používá cyklus s pevným počtem opakování, rozezná, zda má být příkaz uvnitř nebo vně opakování,</li><li>• vytváří vlastní bloky a používá je v dalších programech</li><li>• diskutuje různé programy pro řešení problému</li><li>• vybere z více možností vhodný program pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní</li></ul>
<b>Zdroje</b> učebnice Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly</a> )	
<b>Učivo</b> Vytvoření programu Opakování Podprogramy	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> kap. 1 Sestavení scénáře kap. 2 Opakování bloků kap. 3 Vlastní bloky
<b>Výukové metody a formy</b> Samostatná práce ve dvojici, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka, praktické činnosti	

## Modelování pomocí grafů a schémat

<b>Tematický celek RVP</b> Data, informace a modelování	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> <li>vymezí problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní</li> <li>zhodnotí, zda jsou v modelu všechna data potřebná k řešení problému; vyhledá chybu v modelu a opraví ji</li> </ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> <li>vysvětlí známé modely jevů, situací, činností</li> <li>v mapě a dalších schématech najde odpověď na otázku</li> <li>pomocí ohodnocených grafů řeší problémy</li> <li>pomocí orientovaných grafů řeší problémy</li> <li>vytvoří model, ve kterém znázorní více souběžných činností</li> </ul>
<b>Zdroje</b> metodika Základy informatiky pro 2. stupeň ZŠ <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/zaklady-informatiky-pro-zakladni-skoly</a>	
<b>Učivo</b> Standardizovaná schémata a modely Ohodnocené grafy, minimální cesta grafu, kostra grafu Orientované grafy, automaty Modely, paralelní činnost	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> Běžně užívané modely Ohodnocené grafy  Orientované grafy Paralelní činnosti
<b>Výukové metody a formy</b> Diskuse, badatelská výuka, problémové úlohy, samostatná práce, práce ve dvojicích/skupinách	

<p><b>Tematický celek RVP</b>                  Algoritmizace a programování</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b>                  Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen</li> <li>• vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému</li> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné</li> <li>• ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b>                  Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému</li> <li>• po přečtení programu vysvětlí, co vykoná</li> <li>• ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li> <li>• používá podmínky pro ukončení opakování, rozezná, kdy je podmínka splněna</li> <li>• spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav</li> <li>• vytváří vlastní bloky a používá je v dalších programech</li> <li>• diskutuje různé programy pro řešení problému</li> <li>• vybere z více možností vhodný program pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní</li> <li>• hotový program upraví pro řešení příbuzného problému</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b>                  učebnice Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy                  (<a href="https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly</a>)</p>	
<p><b>Učivo</b>                  Opakování s podmínkou                  Události, vstupy                  Objekty a komunikace mezi nimi</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b>                  kap. 4 Opakování s podmínkou                  kap. 5 Myš a klávesnice                  kap. 6 Posílání zpráv</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b>                  Samostatná práce ve dvojici, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka, praktické činnosti</p>	

## 8. ročník

### Programování – větvení, parametry a proměnné

<b>Tematický celek RVP</b> Algoritmizace a programování	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen</li><li>• vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešený problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému</li><li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné</li><li>• ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému</li><li>• po přečtení programu vysvětlí, co vykoná</li><li>• ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li><li>• používá podmínky pro větvení programu, rozezná, kdy je podmínka splněna</li><li>• spouští program myší, klávesnicí, interakcí postav</li><li>• používá souřadnice pro programování postav</li><li>• používá parametry v blocích, ve vlastních blocích</li><li>• vytvoří proměnnou, změní její hodnotu, přečte a použije její hodnotu</li><li>• diskutuje různé programy pro řešení problému</li><li>• hotový program upraví pro řešení příbuzného problému</li></ul>
<b>Zdroje</b> učebnice Programování ve Scratch pro 2. stupeň základní školy ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-pro-2-stupen-zakladni-skoly</a> )	
<b>Učivo</b> Větvení programu, rozhodování Grafický výstup, souřadnice Podprogramy s parametry Proměnné	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> kap. 7 Rozhodování kap. 8 Souřadnice kap. 9 Parametry kap. 10 Proměnné
<b>Výukové metody a formy</b> Samostatná práce ve dvojici, diskuse, objevování, experiment, problémová výuka, praktické činnosti	

<p><b>Tematický celek RVP</b> Informační systémy</p>	
<p><b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>vymezí problém a určí, jak při jeho řešení využije evidenci dat; na základě doporučeného i vlastního návrhu sestaví tabulku pro evidenci dat a nastaví pravidla a postupy pro práci se záznamy v evidenci dat</li> <li>nastavuje zobrazení, řazení a filtrování dat v tabulce, aby mohl odpovědět na položenou otázku; využívá funkce pro automatizaci zpracování dat</li> </ul>	<p><b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>při tvorbě vzorců rozlišuje absolutní a relativní adresu buňky</li> <li>používá k výpočtům funkce pracující s číselnými a textovými vstupy (průměr, maximum, pořadí, zleva, délka, počet, když)</li> <li>řeší problémy výpočtem s daty</li> <li>připíše do tabulky dat nový záznam</li> <li>seřadí tabulku dat podle daného kritéria (velikost, abecedně)</li> <li>používá filtr na výběr dat z tabulky, sestaví kritérium pro vyřešení úlohy</li> <li>ověří hypotézu pomocí výpočtu, porovnáním nebo vizualizací velkého množství dat</li> </ul>
<p><b>Zdroje</b> tabulkový procesor, nejlépe s volnou licencí učebnice pro práci se vzorci v tabulkách a grafy učebnice tabulkového procesoru pro práci s daty A: Online přípravná souborů dat <a href="http://simandl.asp2.cz/Online.aspx">http://simandl.asp2.cz/Online.aspx</a></p>	
<p><b>Učivo</b> Relativní a absolutní adresy buněk Použití vzorců u různých typů dat Funkce s číselnými vstupy Funkce s textovými vstupy Vkládání záznamu do databázové tabulky Řazení dat v tabulce Filtrování dat v tabulce Zpracování výstupů z velkých souborů dat</p>	<p><b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> (tradiční téma výuky)</p> <p>A: Geografické údaje o státech světa</p>
<p><b>Výukové metody a formy</b> Samostatná práce, problémová výuka, projekt</p>	

## 9. ročník

### Programovací projekty

<b>Tematický celek RVP</b> Algoritmizace a programování	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení</li><li>• vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému</li><li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné</li><li>• ověří správnost postupu, najde a opraví v něm případnou chybu</li></ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"><li>• řeší problémy sestavením algoritmu</li><li>• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví přehledný program k vyřešení problému</li><li>• ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li><li>• diskutuje různé programy pro řešení problému</li><li>• vybere z více možností vhodný program pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní</li><li>• řeší problém jeho rozdělením na části pomocí vlastních bloků</li><li>• hotový program upraví pro řešení příbuzného problému</li><li>• zvažuje přístupnost vytvořeného programu různým skupinám uživatelů a dopady na ně</li></ul>
<b>Zdroje</b> učebnice Programování ve Scratch II – projekty pro 2. stupeň základní školy ( <a href="https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-ii-projekty-pro-2-stupen-zakladni-skoly">https://imysleni.cz/ucebnice/programovani-ve-scratchi-ii-projekty-pro-2-stupen-zakladni-skoly</a> )	
<b>Učivo</b> Programovací projekt a plán jeho realizace Popsání problému Testování, odladění, odstranění chyb Pohyb v souřadnicích Ovládání myši, posílání zpráv Vytváření proměnné, seznamu, hodnoty prvků seznamu Nástroje zvuku, úpravy seznamu Import a editace kostýmů, podmínky Návrh postupu, klonování. Animace kostýmů postav, události Analýza a návrh hry, střídání pozadí, proměnné Výrazy s proměnnou Tvorba hry s ovládáním, více seznamů Tvorba hry, příkazy hudby, proměnné a seznamy	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b>  projekt Souřadnice projekt Kulička projekt Nákupní seznam  projekt Klavír projekt Světadíly projekt Ohňostroj projekt Interaktivní pohlednice projekt Ostrov pokladů  projekt Hodiny projekt Bludiště projekt Variace na hru Piano tiles
<b>Výukové metody a formy</b> Samostatná práce, praktické činnosti, diskuse, projektová výuka	

<b>Tematický celek RVP</b> Digitální technologie	
<b>Očekávané výstupy RVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> <li>• popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě</li> <li>• ukládá a spravuje svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další zpracování či přenos</li> <li>• vybírá nejvhodnější způsob připojení digitálních zařízení do počítačové sítě; uvede příklady sítí a popíše jejich charakteristické znaky</li> <li>• poradí si s typickými závadami a chybovými stavy počítače</li> <li>• dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení</li> </ul>	<b>Očekávané výstupy ŠVP</b> Žákyně/žák: <ul style="list-style-type: none"> <li>• pojmenuje části počítače a popíše, jak spolu souvisí</li> <li>• vysvětlí rozdíl mezi programovým a technickým vybavením</li> <li>• diskutuje o funkcích operačního systému a popíše stejné a odlišné prvky některých z nich</li> <li>• na příkladu ukáže, jaký význam má komprese dat</li> <li>• popíše, jak fungují vybrané technologie z okolí, které považuje za inovativní</li> <li>• na schematickém modelu popíše princip zasílání dat po počítačové síti</li> <li>• vysvětlí vrstevníkovi, jak fungují některé služby internetu</li> <li>• diskutuje o cílech a metodách hackerů</li> <li>• vytvoří myšlenkovou mapu prvků zabezpečení počítače a dat</li> <li>• diskutuje, čím vším vytváří svou digitální stopu</li> </ul>
<b>Zdroje</b>	
<b>Učivo</b> <b>Hardware a software</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Složení současného počítače a principy fungování jeho součástí</li> <li>• Operační systémy: funkce, typy, typické využití</li> <li>• Komprese a formáty souborů</li> <li>• Fungování nových technologií kolem mě (např. smart technologie, virtuální realita, internet věcí, umělá inteligence)</li> </ul> <b>Sítě</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Typy, služby a význam počítačových sítí</li> <li>• Fungování sítě: klient, server, switch, paketový přenos dat, IP adresa</li> <li>• Struktura a principy Internetu, datacentra, cloud</li> <li>• Web: fungování webu, webová stránka, webový server, prohlížeč,</li> </ul>	<b>Odkaz na učivo ve zdrojích</b> (tradiční téma – hardware a software)          (tradiční téma – počítačové sítě)





## Zeměpis bod 5.16

Změny se týkají vzdělávacího obsahu takto:

ZEMĚPIS _ 6. ročník			
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo	kompetence
Z-9-2-01 prokáže na konkrétních příkladech tvar planety Země, zhodnotí důsledky pohybu Země na život lidí a organismů	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ popíše tvar Země a dokáže popsat pohyby Země</li> </ul>	poznávání vesmíru, Měsíc – přirozená družice Země, sluneční soustava, glóbus – tvar a rozměry planety Země	
Z-9-1-02 používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ používá glóbus</li> </ul>	poznávání vesmíru, Měsíc – přirozená družice Země, sluneční soustava, glóbus – tvar a rozměry planety Země	
Z-9-1-01 organizuje a přiměřeně hodnotí geografické informace a zdroje dat z dostupných kartografických produktů a elaborátů, z grafů, diagramů, statistických a dalších informačních zdrojů	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ orientuje se a vyhledává v atlase dle zeměpisné sítě, porozumí časovým pásmům</li> </ul>	orientace na Zemi – zeměpisná síť, časová pásma	
Z-9-2-01 prokáže na konkrétních příkladech tvar planety Země, zhodnotí důsledky pohybu Země na život lidí a organismů	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ dokáže odůvodnit střídání dne a noci a střídání ročních období na základě pohybu Země</li> </ul>	pohyby Země, střídání dne a noci, střídání ročních období	
Z-9-1-02 používá s porozuměním základní geografickou, topografickou a kartografickou terminologii	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ orientuje se v zeměpisných atlasech, mapách a plánech, aktivně s nimi pracuje</li> </ul>	mapy – druhy, obsah, značky, práce s mapou	
Z-9-2-02 rozlišuje a porovnává složky a prvky přírodní sféry, jejich vzájemnou souvislost a podmíněnost, rozeznává, pojmenuje a klasifikuje tvary zemského povrchu Z-9-5-02 uvádí konkrétní příklady přírodních a kulturních krajinných složek a prvků, prostorové rozmístění hlavních ekosystémů (biomů)	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ charakterizuje jednotlivé sféry a objasní vzájemné souvislosti složek a prvků přírodní sféry</li> </ul>	krajinná sféra Země a její složky – litosféra, atmosféra, hydrosféra, pedosféra a biosféra, ekosystémy	

Z-9-5-01 porovnává různé krajiny jako součást pevninské části krajinné sféry, rozlišuje na konkrétních příkladech specifické znaky a funkce krajin	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ uvědomí si rozdíl mezi přírodní a kulturní krajinou</li> </ul>	krajinná sféra Země a její složky – litosféra, atmosféra, hydrosféra, pedosféra a biosféra, ekosystémy	
Z-9-2-03 porovná působení vnitřních a vnějších procesů v přírodní sféře a jejich vliv na přírodu a na lidskou společnost	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ porovnává působení procesů v přírodní sféře a jejich vliv na přírodu a lidskou společnost</li> </ul>	vnější a vnitřní přírodní činitelé, členitost zemského povrchu	
Z-9-7-01 ovládá základy praktické topografie a orientace v terénu	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ určí hlavní světové strany</li> </ul>	určování hlavních světových stran	
Z-9-7-02 aplikuje v terénu praktické postupy při pozorování, zobrazení a hodnocení krajiny	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ pohybuje se v terénu podle mapy</li> </ul>	pohyb podle mapy, jednoduché panoramatické náčrtky krajiny	
<b>ZEMĚPIS _ 7. ročník</b>			
<b>RVP výstupy</b>	<b>ŠVP výstupy</b>	<b>Učivo</b>	<b>kompetence</b>
Z-9-3-01 lokalizuje na mapách světadíly, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií, srovnává jejich postavení, rozvojová jádra a periferní zóny	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ porovná a přiměřeně hodnotí polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry, zvláštnosti a podobnosti jednotlivých světadílů</li> </ul>	světadíly, kontinenty, oceány	
		Amerika – poloha, povrch, přírodní podmínky, charakteristika států	
		Afrika – poloha, povrch, přírodní podmínky, regiony, charakteristika států	
		Austrálie a Oceánie – poloha, povrch, přírodní podmínky, charakteristika států	
		Polární oblasti – poloha a rozdíly Antarktidy a Arktidy	
Z-9-3-02 porovnává a přiměřeně hodnotí polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry, zvláštnosti a podobnosti, potenciál a bariéry jednotlivých světadílů, oceánů, vybraných makroregionů	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ vyhledá v atlase a na mapě významné místopisné pojmy jednotlivých světadílů</li> <li>➤ vyhledá v atlase a na mapách vybrané státy jednotlivých světadílů</li> </ul>	světadíly, kontinenty, oceány	
		Amerika – poloha, povrch, přírodní podmínky, charakteristika států	
		Afrika – poloha, povrch, přírodní podmínky, regiony, charakteristika států	

světa a vybraných (modelových) států	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ podá stručný geografický přehled vybraných modelových států jednotlivých světadílů</li> </ul>	Austrálie a Oceánie – poloha, povrch, přírodní podmínky, charakteristika států	
		Polární oblasti – poloha a rozdíly Antarktidy a Arktidy	
Z-9-3-03 zvažuje, jaké změny ve vybraných regionech světa nastaly, nastávají, mohou nastat a co je příčinou zásadních změn v nich	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ získá informace o událostech a změnách ve světě ve sdělovacích prostředcích a na internetu</li> </ul>	světadíly, kontinenty, oceány	
		Amerika – poloha, povrch, přírodní podmínky, charakteristika států	
		Afrika – poloha, povrch, přírodní podmínky, regiony, charakteristika států	
		Austrálie a Oceánie – poloha, povrch, přírodní podmínky, charakteristika států	
		Polární oblasti – poloha a rozdíly Antarktidy a Arktidy	
<b>ZEMĚPIS _ 8. ročník</b>			
<b>RVP výstupy</b>	<b>ŠVP výstupy</b>	<b>Učivo</b>	<b>kompetence</b>
Z-9-3-01 lokalizuje na mapách světadíly, oceány a makroregiony světa podle zvolených kritérií, srovnává jejich postavení, rozvojová jádra a periferní zóny	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ porovná a přiměřeně hodnotí polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry, zvláštnosti a podobnosti jednotlivých světadílů</li> </ul>	Evropa – přírodní podmínky, obyvatelstvo, hospodářství, oblasti a státy Evropy	
Z-9-3-02 porovnává a přiměřeně hodnotí polohu, rozlohu, přírodní, kulturní, společenské, politické a hospodářské poměry, zvláštnosti a podobnosti, potenciál a bariéry jednotlivých světadílů, oceánů, vybraných makroregionů světa a vybraných (modelových) států	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ vyhledá v atlase a na mapě významné místopisné pojmy jednotlivých světadílů</li> <li>➤ vyhledá v atlase a na mapách vybrané státy jednotlivých světadílů</li> <li>➤ podá stručný geografický přehled vybraných modelových států jednotlivých světadílů</li> </ul>	Evropa – přírodní podmínky, obyvatelstvo, hospodářství, oblasti a státy Evropy	
Z-9-3-03 zvažuje, jaké změny ve vybraných regionech světa nastaly, nastávají, mohou nastat	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ získá informace o událostech a změnách ve světě ve</li> </ul>	Evropa – přírodní podmínky, obyvatelstvo, hospodářství, oblasti a státy Evropy	

a co je příčinou zásadních změn v nich	sdělovacích prostředcích a na internetu		
Z-9-6-05 uvádí příklady účasti a působnosti České republiky ve světových mezinárodních a nadnárodních institucích, organizacích a integracích států	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ uvede příklady účasti a působnosti ČR ve světových mezinárodních a nadnárodních institucích, organizacích a integracích států</li> </ul>	zeměpisná poloha, rozloha, členitost povrchu a přírodní poměry ČR, zemědělství, průmysl, služby, cestovní ruch, kraje ČR	
Z-9-6-03 hodnotí a porovnává na přiměřené úrovni polohu, přírodní poměry, přírodní zdroje, lidský a hospodářský potenciál České republiky v evropském a světovém kontextu	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ porovná polohu a rozlohu ČR v rámci Evropy a celého světa</li> </ul>	zeměpisná poloha, rozloha, členitost povrchu a přírodní poměry ČR, zemědělství, průmysl, služby, cestovní ruch, kraje ČR	
Z-9-6-04 lokalizuje na mapách jednotlivé kraje České republiky a hlavní jádrové a periferní oblasti z hlediska osídlení a hospodářských aktivit	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ lokalizuje na mapách jednotlivé kraje, důležitá místa z hlediska osídlení a hospodářství</li> <li>➤ hodnotí přírodní a kulturní poměry jednotlivých krajů a zvláště rozvoj</li> </ul>	zeměpisná poloha, rozloha, členitost povrchu a přírodní poměry ČR, zemědělství, průmysl, služby, cestovní ruch, kraje ČR	
Z-9-6-02 hodnotí na přiměřené úrovni přírodní, hospodářské a kulturní poměry místního regionu	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ zhodnotí na přiměřené úrovni přírodní, hospodářské a kulturní poměry našeho regionu a možnosti dalšího rozvoje</li> </ul>	místní region, místní krajina, vztahy k okolním regionům	
Z-9-6-01 vymezení a lokalizuje místní oblast (region) podle bydliště nebo školy	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ vymezení specifika regionu důležitá pro jeho další rozvoj</li> </ul>	místní region, místní krajina, vztahy k okolním regionům	
<b>ZEMĚPIS _ 9. ročník</b>			
<b>RVP výstupy</b>	<b>ŠVP výstupy</b>	<b>učivo</b>	<b>RVP výstupy</b>
Z-9-4-01 posoudí na přiměřené úrovni prostorovou organizaci světové populace	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ posoudí na přiměřené úrovni prostorovou organizaci světové populace její rozložení, růst světové populace, zhodnotí na vybraných příkladech mozaiku multikulturního světa</li> </ul>	počet obyvatel v současném světě a rozmístění lidí na Zemi, sídla, rozdíly mezi sídly	
		společenské a sídelní poměry současného světa	

Z-9-4-02 posoudí, jak přírodní podmínky souvisejí s funkcí lidského sídla, pojmenuje obecné základní geografické znaky sídel	➤ pojmenuje znaky světových sídel a rozlišuje sídla podle velikosti	počet obyvatel v současném světě a rozmístění lidí na Zemi, sídla, rozdíly mezi sídly	
		společenské a sídelní poměry současného světa	
Z-9-4-05 porovnává státy světa a zájmové integrace států světa na základě podobných a odlišných znaků	➤ uvede názvy hlavních mezinárodních organizací	mezinárodní organizace	
		společenské a sídelní poměry současného světa	
Z-9-4-03 zhodnotí přiměřeně strukturu, složky a funkce světového hospodářství, lokalizuje na mapách hlavní světové surovinové a energetické zdroje	➤ rozdělí hospodářství podle sektorové struktury, porovná hospodářskou úroveň vybraných států, uvede příklady nejvyspělejších států světa, středně rozvinutých a málo rozvinutých a ukáže je na mapě	světové hospodářství – světový průmysl a zemědělství, lesní a vodní hospodářství, doprava, služby, cestovní ruch a rekreace, globalizace – propojenost světového hospodářství	
Z-9-4-04 porovnává předpoklady a hlavní faktory pro územní rozmístění hospodářských aktivit	➤ dovede pochopit princip fungování světového hospodářství	světové hospodářství – světový průmysl a zemědělství, lesní a vodní hospodářství, doprava, služby, cestovní ruch a rekreace, globalizace – propojenost světového hospodářství	
Z-9-4-06 lokalizuje na mapách jednotlivých světadílů hlavní aktuální geopolitické změny a politické problémy v konkrétních světových regionech	➤ vyhledá nově vzniklé státy koncem 20. století a počátkem 21. století	nové státy na mapě světa	
Z-9-5-03 uvádí na vybraných příkladech závažné důsledky a rizika přírodních a společenských vlivů na životní prostředí	➤ popíše příčiny a podstatu globálních změn prostředí	globální změny životního prostředí	
Z-9-7-03 uplatňuje v praxi zásady bezpečného pohybu a pobytu v krajině, uplatňuje v modelových situacích zásady bezpečného chování a jednání při mimořádných událostech	➤ uplatňuje zásady bezpečného chování a jednání za mimořádných událostí	přírodní katastrofy	

Dodatek projednán na pdg. poradě dne: 31.8.2022  
Projednání ve školské radě: říjen 2022

Mgr. Bc. Radovan Šikula  
ředitel školy