

Školní vzdělávací program
pro základní vzdělávání
žáků zdravotních tříd

ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č. j.
4/2023

Koordinátor ŠVP: Mgr. Markéta Němejcová

1.2 Platnost dokumentu

Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání žáků zdravotních tříd

Platnost dokumentu : od 1.9.2007 (schváleno školskou radou a pedagogickou radou 30.8.2007)

ŠVP pro základní vzdělávání – respirační třídy, č.j. 4/2007

Dokument zpracován podle RVP pro základní vzdělávání.

Razítko:

Podpis: Mgr. Alice Kozáková
ředitelka školy

Změny:

- od 1.9.2009 ŠVP pro základní vzdělávání – respirační třídy, č.j. 4/2007
- změna str.: 9 – počty PP
- od 1.9.2011 ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č.j. 4/2011
- změna ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č.j. 4/2011 – změna názvu respirační na zdravotní třídy – str.:1,2,5,6,8,9,11,12,13,14,15,16,18,19,20,138,139
- od 1.9.2013 ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č.j. 4/2013
- Dodatek č. 1 – úpravy ŠVP na základě Opatření MŠMT s účinností od 1.9.2013
- od 1.9.2015 ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č.j. 4/2015
- změna str.: 8, 9 – zrušení etopedických tříd
- od 1.9.2016 ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č.j. 4/2016
- změna str.: 1,6,8,9,11; Dodatek č. 2 a Dodatek č. 3
- od 1.9.2017 ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č.j. 4/2017
- změna str.: 1,6,8,13; Dodatek č. 4
- od 1.9.2023 ŠVP pro základní vzdělávání – zdravotní třídy, č.j. 4/2023
- změna: Dodatek č. 5

Dodatek č. 5 k ŠVP pro ZV – zdravotní třídy

Název školního vzdělávacího programu:

Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání žáků zdravotních tříd

Škola: Základní škola a Mateřská škola při Fakultní nemocnici, Plzeň, alej Svobody 80

Ředitelka školy: Mgr. Alice Kozáková

Koordinátor ŠVP ZV: Mgr. Markéta Němejcová

Platnost dokumentu: od 1. 9. 2023

Dodatek č. 5 k ŠVP pro ZV – zdravotní třídy byl projednán pedagogickou radou dne 12. 6. 2023 a školskou radou dne 3. 10. 2022; zapsán pod č. j. ZSFN/823/23

V Plzni dne 30. 8. 2023

.....
Mgr. Alice Kozáková, ředitelka školy

Tímto dodatkem se upravuje školní vzdělávací program ZŠ a MŠ při FN Plzeň ve znění platných dodatků od 1. 9. 2023 takto:

1) Ruší se vzdělávací oblast Informační a komunikační technologie. Je nahrazena vzdělávací oblastí Informatika.

2) Výchovné a vzdělávací strategie se doplňují takto:

4. Učební plán

4.1 Tabulace

<i>Učební plán pro 1. stupeň</i>									
Vzdělávací oblasti	Vzdělávací obor	Vyučovací předměty	Ročník					Předmět celkem	Z toho DČD
			1.	2.	3.	4.	5.		
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk a literatura	Český jazyk a literatura	8+1	8 +1	7+2	6+2	4+3	42	9
	Cizí jazyk	Anglický jazyk			2+1	3	4	10	1
Matematika a její aplikace	Matematika a její aplikace	Matematika	4 + 1	4 +1	4 +1	4+1	4	24	4
Informační a komunikační technologie	Informační a komunikační technologie	Informatika	–	–	–	1	1	1	–
Člověk a jeho svět	Člověk a jeho svět	Prvouka	2	2	1 +1	–	–	7	1
		Přírodověda	–	–	–	1	1 +1	3	1
		Vlastivěda	–	–	–	2	2	4	–
Umění a kultura	Hudební výchova	Hudební výchova	1	1	1	1	1	5	–
	Výtvarná výchova	Výtvarná výchova	1	1	1	2	2	7	–
Člověk a zdraví	Tělesná výchova	Tělesná výchova	2	2	2	2	2	10	–
Člověk a svět práce	Člověk a svět práce	Praktické činnosti	1	1	1	1	1	5	–
Celková časová dotace			21	21	24	26	26	118	–
Z toho DČD			2	2	5	3	4	–	16

DČD – disponibilní časová dotace

5.3 .Vzdělávací oblast - Informatika

5.3.1. Vzdělávací obor - Informatika

5.3.1.1. Vyučovací předmět - Informatika

5.3.1.1.1. Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu

Ročník :	4. ročník
	5. ročník
Časová dotace :	4. ročník 1 hodina
	5. ročník 1 hodina

Žáci se v průběhu pěti ročníků prvního stupně budou postupně seznamovat s využíváním informační a komunikační techniky v jednotlivých předmětech při návštěvě počítačové učebny a práci s výukovými programy a aplikacemi dostupnými na internetu vhodnými pro daný předmět.

Předmět Informatika bude v prvním až třetím ročníku včleňován do ostatních vyučovacích předmětů podle uvážení a potřeb pedagoga.

Vlastní výuka ve čtvrtém a pátém ročníku provede žáky od základních úkonů s technikou, od práce na počítači, přes znalost základních pojmů týkajících se informačních technologií, až po vlastní získávání informací - práce s internetem. Důraz bude kladen na schopnost používání těchto technologií k získávání nových poznatků využitelných při výuce v jednotlivých předmětech a na práci s těmito poznatky.

Žáci si vytvoří první představy o zaznamenávání dat a informací, postupně popíší problém, budou hledat jeho řešení, ověří si algoritmické postupy, vytvoří si základ pro pochopení infromatických konceptů a využití týmové práce.

Pod vedením pedagogů se žáci naučí rozlišovat důvěryhodné zdroje informací a pravidla bezpečného používání technologií, osvojování dovedností, které vedou k prevenci rizikového chování.

Výuka bude probíhat zpravidla v počítačových - infromatických učebnách s použitím dostupné výpočetní techniky a programového vybavení, s vybavením digitální technikou a připojením k internetu. Pedagog však může dle uvážení zvolit i prostory běžných učeben pro výuku teoretických témat – s využitím dataprojektorů.

Na základě doporučení poradenských zařízení mohou žáci se speciálními vzdělávacími potřebami využívat v jednotlivých hodinách výchovně vzdělávacího procesu tablety a notebooky; tyto jim mohou být i na základě smlouvy propůjčeny školou k domácí přípravě.

5.3.1.1.2. Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence k učení

žák

- je schopen vybrat vhodný způsob získávání potřebných informací
- aktivně je vyhledává, třídí a později využívá v učení i v praktickém životě
- používá a rozumí základní terminologii týkající se IT
- samostatně zvládá základní úkony s počítačem a využívá je při výuce v jednotlivých předmětech

- kriticky posuzuje získané informace a závěry z tohoto posouzení používá při dalším využití komunikačních technologií

Kompetence k řešení problémů

žák

- samostatně řeší zadaný problém, setkává se s různými možnostmi řešení
- pod vedením pedagoga vybírá nejvhodnější možnost konečného vyřešení problému
- samostatně aplikuje ověřený způsob při zdolávání obdobných problémů

Kompetence komunikativní

žák

- se seznamuje se symboly používanými při práci s IT
- poznává je a později i sám používá
- je schopen používat e-mail, komunikuje přes něj
- je veden ke spolupráci v dané třídě, v rámci celé školy i okolního světa
- odesílá i přijímá získané informace podle potřeby

Kompetence sociální a personální

žák

- si ve spolupráci s pedagogy vytváří pravidla pro práci v počítačových učebnách
- seznamuje se s pravidly bezpečného používání internetu
- si vytváří vnitřní hodnoty vedoucí k ocenění vzájemné pomoci, efektivní spolupráce a respektu vůči názorům ostatních

Kompetence občanské

žák

- si je vědom svých práv a povinností ve škole i mimo ni
- učí se na základě pravidel pro práci v počítačových učebnách lépe chápat principy, na nichž spočívají společenské normy

Kompetence pracovní

žák

- používá pracovní stanice v počítačové učebně k získávání nových poznatků jak z výukových programů pro jednotlivé předměty, tak i prostřednictvím internetu
- své zkušenosti zohledňuje při plánování vlastní budoucnosti
- při práci s počítači pamatuje na své zdraví a pracovní hygienu

Kompetence digitální

žák

- ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby; využívá je při učení i při zapojení do života školy a do společnosti; samostatně rozhoduje, které technologie pro jakou činnost či řešený problém použít
- získává, vyhledává, kriticky posuzuje, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah, k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti, zefektivnil či zjednodušil své pracovní postupy a zkvalitnil výsledky své práce
- chápe význam digitálních technologií pro lidskou společnost, seznamuje se s novými technologiemi, kriticky hodnotí jejich přínosy a reflektuje rizika jejich využívání

- předchází 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

Do vzdělávacího obsahu předmětu Informatika jsou integrována tato průřezová témata:

Osobnostní a sociální výchova

Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

Multikulturní výchova

Mediální výchova

Vzdělávací oblast: Informatika				
Obor: Informatika Předmět: Informatika		Ročník: II. období: čtvrtý - pátý ročník		
Obsah	Klíčové kompetence	Učivo	Mezipředmětové vztahy	Průřezová témata
<p>Data, informace modelování</p> <p>Žák uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat</p> <p>Žák popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</p> <p>Žák vyčte informace z daného modelu</p>	<p>Žák uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat</p> <p>Žák popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji</p> <p>Žák vyčte informace z daného modelu</p>	<p>Data, informace Pozorování, jednoduchý dotazník, průzkum, záznam dat s využitím textu, čísla, barvy tvaru, obrazu a zvuku, hodnocení získaných dat, vyvozování závěrů</p> <p>Kódování a přenos dat Využití značek, piktogramů, symbolů a kódů pro záznam, sdílení, přenos a ochranu informace</p> <p>Modelování Využití obrazových modelů- mapy, schémata, tabulky, diagramy- ke zkoumání, porovnávání a vysvětlování jevů kolem žáka</p>	<p>Anglický jazyk Český jazyk Matematika Vlastivěda Přírodověda Praktické činnosti Výtvarná výchova Hudební výchova Tělesná výchova</p>	<p>OSV 1 ICT jako zdroj informací Rozvoj dovedností</p> <p>OSV8 Práce s PC jako způsob komunikace</p> <p>VMEGS 1 Informace ze světa</p>
<p>Algoritmizace a programování</p> <p>Žák sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</p> <p>Žák popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky k jeho řešení Žák v blokově programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</p>	<p>Žák sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů</p> <p>Žák popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky k jeho řešení Žák v blokově programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</p>	<p>Řešení problému krokováním Postup, vstupy, výstupy a různé formy zápisu pomocí obrázků, značek, symbolů či textu; sestavení funkčního postupu řešení jednoduché konkrétní situace, porozumění a úprava kroků v postupu</p> <p>Programování Sestavení programu; události, sekvence, opakování, podprogramy; experimentování a objevování v programovacím prostředí</p>	<p>VMEGS2 Objevujeme Evropu a svět VMEGS3 Jsme Evropané</p>	

<p>Informační systémy</p>	<p>Žák ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu</p> <p>Žák v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi</p> <p>Žák pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data</p>	<p>Kontrola řešení Ověřování funkčnosti programu a jeho části opakovaným spouštěním; nalezení chyby a oprava kódu; porovnání postupu s jiným; diskuse; nahrazení opakujícího se vzoru cyklem</p> <p>Systémy Skupiny objektů a vztahy mezi nimi; vzájemné působení; částí systému a vztahy mezi nimi (příklady ze školy, přírody, okolí žáka)</p> <p>Práce se strukturovanými daty Shodné a odlišné vlastnosti objektů, řazení prvků do řad, číslovaný a nečíslovaný seznam, víceúrovňový seznam, tabulka a její struktura, doplnění a úprava záznamu</p>		<p>MuV1 Informace o světě i lidech zprostředkované PC</p> <p>MuV4 Počítačové programy jako zdroj informací bez hranic</p> <p>MeV6 Vlastní tvorba sdělení</p> <p>MeV5 Média ve společnosti</p> <p>MeV7 Skupinová práce při řešení úkolu</p> <p>MeV2 Realita v médiích a vlastní zkušenost</p>
<p>Digitální technologie</p>	<p>Žák najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu</p> <p>Žák propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí</p> <p>Žák dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi</p>	<p>Hardware a software Digitální zařízení a jejich účel; prvky v uživatelském rozhraní; spouštění, přepínání a ovládání aplikací; uložení dat, otevírání souborů</p> <p>Počítačové sítě Propojení technologií, (bez)drátové připojení; internet, práce ve sdíleném prostředí, sdílení dat</p> <p>Bezpečnost Pravidla bezpečné práce s digitálním zařízením; uživatelské účty, hesla</p>		

Minimální doporučená úroveň pro úpravy očekávaných výstupů v rámci podpůrných opatření

Vzdělávací oblast	Informatika
Vzdělávací obor	Informatika
Předmět	Informatika
	<i>4.-5.ročník - II.období</i>
Tematický okruh	<u>1.Data, informace, modelování</u>
Očekávaný výstup (Klíč. komp.)	<p>Žák uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na otázky, které se týkají jeho osoby na základě dat I – 5-1-01p</p> <p>popíše konkrétní situaci, která vychází z jeho opakované zkušenosti, určí, co k ní již ví I – 5-1-02p</p>
Tematický okruh	<u>2.Algoritmizace a programování</u>
Očekávaný výstup (Klíč. komp.)	<p>Žák sestavuje symbolické zápisy postupů I – 5-2-01p</p> <p>popíše jednoduchý problém související s okruhem jeho zájmů a potřeb, navrhne a popíše podle předlohy jednotlivé kroky jeho řešení I – 5-2-02p</p> <p>rozpozná opakující se vzory, používá známých postupů I – 5-2-03p</p>
Tematický okruh	<u>3.Informační systémy</u>
Očekávaný výstup (Klíč. komp.)	<p>Žák v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky I- 5-3-01p</p> <p>pro vymezený problém, který opakovaně řešil, zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data I -5 -3-02p</p>
Tematický okruh	<u>4.Digitální technologie</u>
Očekávaný výstup (Klíč. komp.)	<p>Žák najde a spustí známou aplikaci, pracuje s daty různého typu I- 5-4-01p</p> <p>popíše bezpečnostní a jiná pravidla stanovená pro práci s digitálními technologiemi I-5-4-03p</p>

3. Výchovné a vzdělávací strategie

3.1 Společné postupy

KLÍČOVÉ KOMPETENCE	
1.	
KOMPETENCE K UČENÍ	<ul style="list-style-type: none">- klademe důraz na porozumění, orientaci v problému, pozitivní vztah k učení- uplatňujeme individuální přístup- umožňujeme realizaci vlastních nápadů- vedeme žáky k sebehodnocení, k hodnocení osvojených dovedností a vědomostí- umožňujeme žákům pracovat s informacemi ze všech přístupných zdrojů- žáci se zúčastňují vystoupení, soutěží, výstav
2.	
KOMPETENCE K ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ	<ul style="list-style-type: none">- umožňujeme hledat žákům vlastní řešení problému, podporujeme jejich samostatnost, osobitý přístup k řešení- vedeme žáky ke kritickému hodnocení řešení, k vlastní obhajobě- umožňujeme žákům aktivně se podílet na prezentaci školy- vedeme žáky k hodnocení informací získaných z různých zdrojů, k orientaci v nich a k jejich vhodnému využití- žáci činnosti plánují, připravují, realizují, hodnotí
3.	
KOMPETENCE KOMUNIKATIVNÍ	<ul style="list-style-type: none">- dbáme na vhodnou komunikaci žáků s okolím, ve škole i mimo školu, kultivovanost ústního i písemného projevu- umožňujeme žákům vyjadřovat se k různým problémům a otázkám, vhodně na ně reagovat, obhajovat svůj názor a argumentovat- vedeme žáky k porozumění různým typům textů, informací z různých komunikačních zdrojů k hodnocení jejich úrovně a k výběrovosti kvality při práci s nimi- využíváme aktivního zapojení žáků při vystoupeních pro veřejnost, pro MŠ i spolužáky, při soutěžích s jinými školami ke zlepšování komunikativních dovedností s ostatními lidmi

4.	
KOMPETENCE SOCIÁLNÍ A PERSONÁLNÍ	<ul style="list-style-type: none"> - realizujeme skupinovou práci žáků se střídáním rolí v rámci týmu - vedeme žáky ke vzájemné spolupráci, poskytování podpory - uplatňujeme diskuse o spolupráci, hodnocení řešení daného úkolu z různých hledisek a vyvození závěrů a poučení - vedeme žáky k respektování práce druhých - využíváme praktických situací k upevňování dobrých mezilidských vztahů a k respektování dohodnutých pravidel chování a jednání
5.	
KOMPETENCE OBČANSKÉ	<ul style="list-style-type: none"> - vedeme žáky k respektování a dodržování pravidel stanovených ve školním řádu školy - umožňujeme žákům obohacovat tato pravidla podle jejich vlastních návrhů - učíme žáky respektovat přesvědčení druhých lidí, odmítat násilí, vážit si vnitřních hodnot - zapojujeme žáky do oblasti péče o prostředí ve škole i v okolí školy - vedeme žáky k ochraně životního prostředí - využíváme aktivní účasti žáků na soutěžích, výstavách k rozvoji smyslu pro kulturu a tvořivost, k respektování našich tradic - využíváme aktivního zapojení žáků do sportovních aktivit k upevňování podpory a ochrany zdraví - klademe důraz na znalost odpovědného chování v krizových situacích ohrožujících zdraví a život
6.	
KOMPETENCE PRACOVNÍ	<ul style="list-style-type: none"> - vybíráme zajímavá a nápaditá témata k vlastní činnosti žáků - podílíme se na formování objektivního sebehodnocení a posouzení vlastních aktivit - uplatňujeme individuální přístup - využíváme exkurzí jako možnosti seznámení se s různými obory profesní činnosti - během vlastní činnosti vedeme žáky k bezpečnému užívání materiálů, nástrojů a vybavení - dbáme na pravidla ochrany zdraví, životního prostředí, kulturních a společenských hodnot - nabízíme realizaci a aktivní zapojení v různých zájmových oblastech

<p>7. KOMPETENCE DIGITÁLNÍ</p>	<ul style="list-style-type: none">- vedeme žáky k využívání digitálních zařízení, aplikací a služeb, ke zkvalitnění a zjednodušení pracovních postupů, rozhodování se na základě relevantních dat- dbáme na vyhodnocování osobních, etických bezpečnostních, environmentálních a kulturních souvislostí při využívání digitálních technologií- předcházíme negativním situacím ohrožujícím tělesné a duševní zdraví- vedeme žáky k týmové spolupráci, k etickému jednání- vedeme žáky k využívání nových nástrojů komunikace- dbáme na systémový přístup při analýze situací a jevů
---	--

5. Učební osnovy

5.1 Vzdělávací oblast - Jazyk a jazyková komunikace

5.1.1 Vzdělávací obor - Český jazyk a literatura

5.1.1.1 Vyučovací předmět – Český jazyk

5.1.1.1.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- využívá digitální technologie
- komunikuje a využívá aktivní činnosti pomocí digitálních prostředků
- využívá infromatické postupy a pojmy ve formálním jazyce
- zaznamenává data a informace, dokáže je zpracovat
- řeší praktické úkoly
- nalézá praktické řešení zadaných úkolů
- spolupracuje v týmu

5.1.2 Vzdělávací obor - Cizí jazyk

5.1.2.1 Vyučovací předmět – Anglický jazyk

5.1.2.1.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- využívá digitální technologie ke komunikaci v cizím jazyce
- rozvíjí uživatelské dovednosti
- chápe základní pokyny v cizím jazyce
- prohlubuje slovní zásobu

5.2 Vzdělávací oblast - Matematika a její aplikace

5.2.1 Vzdělávací obor – Matematika a její aplikace

5.2.1.1 Vyučovací předmět - Matematika

5.2.1.1.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- využívá digitální technologie při konkrétních zadáních v oboru
- komunikuje a využívá aktivní činnosti pomocí digitálních prostředků

- využívá infromatické postupy a pojmy
- zaznamenává data a informace, dokáže je zpracovat
- řeší praktické úkoly
- nalézá praktické řešení zadaných úkolů
- spolupracuje v týmu

5.4 Vzdělávací oblast - Člověk a jeho svět

5.4.1 Vzdělávací obor – Člověk a jeho svět

5.4.1.1 Vyučovací předmět – Prvouka

5.4.1.1.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- chápe přínos digitálních technologií pro rozvoj poznatků a zkušeností
- snaží se nacházet různá řešení zadaných úkolů
- spolupracuje v týmu

5.4.1.2 Vyučovací předmět - Přírodověda

5. 4. 2. 2. Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- si uvědomuje platnosti základních přírodních zákonitostí
- vnímá souvislosti ekosystémů až po biosféru jako celek
- na základě informací hodnotí postavení člověka ve vztahu k lidské společnosti a přírody
- chápe nutnost ekologických přístupů a ochrany přírody

5.4.1.3 Vyučovací předmět - Vlastivěda

5.4.1.3.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- dokáže získávat informace k daným tématům
- objevuje informace světa kolem sebe
- dokáže třídit, zpracovávat a dávat do souvislostí získaná data
- hodnotí praktické poznatky

5.5 Vzdělávací oblast - Umění a kultura

5.5.1 Vzdělávací obor - Hudební výchova

5.5.1.1 Vyučovací předmět - Hudební výchova

5.5.1.1.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- vnímá vztahy člověka a prostředí
- uvědomuje si souvislosti přírodního a sociálního prostředí ve vytváření kulturních a uměleckých hodnot

5.5.2 Vzdělávací obor - Výtvarná výchova

5.5.2.1 Vyučovací předmět – Výtvarná výchova

5.5.2.1.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- vnímá estetické hodnoty v životě člověka
- využívá informací získaných digitálními technologiemi pro obohacení svých všeobecných znalostí ze světa umění
- inspiruje se poznatky ze světa

5.6 Vzdělávací oblast - Člověk a zdraví

5.6.1 Vzdělávací obor - Tělesná výchova

5.6.1.1 Vyučovací předmět – Tělesná výchova

5.6.1.1.2. Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- porozumí vlivům prostředí na vlastní zdraví i na zdraví ostatních lidí
- poznává důležitost péče o přírodu při organizaci masových sportovních akcí
- chápe souvislosti evropských kořenů olympijských idejí a významu sportu pro vzájemné porozumění a přátelství mezi lidmi různých národů a národností

5.7 Vzdělávací oblast - Člověk a svět práce

5.7.1 Vzdělávací obor – Člověk a svět práce

5.7.1.1 Vyučovací předmět - Praktické činnosti

5.7.1.1.2 Výchovné a vzdělávací strategie

Kompetence digitální

žák

- samostatně získává, vyhodnocuje a sdílí informace o zemích Evropy a světa
- orientuje se v nabídce vzdělávacích a pracovních příležitostí, rozvíjení zájmů a navazování kontaktů
- poznává význam a role různých profesí ve vztahu k životnímu prostředí
- rozpoznává konkrétní pracovní aktivity ve prospěch svého životního prostředí