

3. UČEBNÍ PLÁN

Obsah vzdělávacích oblastí, které vymezuje RVP, je realizována prostřednictvím jednotlivých předmětů.

| VZDĚLÁVACÍ OBLAST | VZDĚLÁVACÍ OBOR | NÁZEV PŘEDMĚTU |
|-----------------------------|--------------------------|-------------------|
| Jazyk a jazyková komunikace | Český jazyk a literatura | Český jazyk |
| | Cizí jazyk | Anglický jazyk |
| Matematika a její aplikace | Matemat. a její aplikace | Matematika |
| Informatika | Infor. a komun. tech. | Informatika |
| Člověk a jeho svět | Člověk a jeho svět | Prvouka |
| | | Přírodověda |
| | | Vlastivěda |
| Umění a kultura | Hudební výchova | Hudební výchova |
| | Výtvarná výchova | Výtvarná výchova |
| Člověk a svět práce | Člověk a svět práce | Pracovní činnosti |
| Člověk a jeho zdraví | Tělesná výchova | Tělesná výchova |

Přehled hodinových dotací jednotlivých předmětů v jednotlivých ročnících:

| Vyučovací předmět | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | celkem | z toho DČD |
|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|------------|
| Český jazyk | 10 | 11 | 9 | 8 | 7 | 45 | |
| Anglický jazyk | | | 3 | 3 | 3 | 9 | |
| Matematika | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 23 | |
| Informatika | | | | 1 | 1 | 2 | |
| Prvouka | 2 | 2 | 2 | - | - | 6 | |
| Přírodověda | | | | 1 | 2 | 3 | |
| Vlastivěda | | | | 1 | 2 | 3 | |
| Hudební výchova | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | |
| Výtvarná výchova | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 | |
| Pracovní činnosti | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | |
| Tělesná výchova | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | |
| celkem | 21 | 22 | 24 | 25 | 26 | 118 | |
| Z toho DČD | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | | 14 |

DČD – disponibilní časová dotace

Poznámky k učebnímu plánu:

Český jazyk - v 1. roč. má komplexní charakter, ve 2.-5. roč. je členěn na Jazykovou výchovu, Komunikační a slohovou výchovu, Literární výchovu a Individuální péči.

Předmět byl posílen o 7 hodin z DČD – viz tabulka,

z toho v 1.- 4. roč. využito po 1 vyučovací hodině na Individuální péči.

Cizí jazyk – škola nabízí jazyk anglický.

Matematika – ve 4. ročníku byl posílen o 1 hodinu z DČD.

Informatika - předmět slouží k základnímu seznámení s obsluhou počítače a k práci s výukovými a reedukačními programy.

Prvouka – se ve 4. a 5 roč. dělí na Vlastivědu a Přírodovědu.

- v 5. roč. posílen o 1 hodinu z DČD.

Vyučování je členěno na vyučovací hodiny. Délka vyučovací hodiny je 45 minut

Vyučovací předmět: **VÝTVARNÁ VÝCHOVA**

Vzdělávací oblast : Umění a kultura

Charakteristika předmětu

Je postavena na tvůrčích činnostech – tvorbě, vnímání a interpretaci. Tyto činnosti umožňují rozvíjet a uplatnit vlastní vnímání, cítění myšlení, prožívání, představivost, fantazii, intuici a invenci. Těmito činnostmi založenými na experimentování je žák veden k odvaze a chuti uplatnit a vyjádřit své pocity a prožitky.

V předmětu **Výtvarná výchova** je realizován obsah vzdělávací oblasti Umění a kultura, oboru Výtvarná výchova a část obsahu vzdělávací oblasti Člověk a svět práce, oboru Člověk a svět práce.

Vyučovací předmět má časovou dotaci 7 hodin týdně.

Vyučování probíhá většinou v kmenových učebnách jednotlivých ročníků, dále na pozemku školy (zahrada) a ve školní kuchyňce.

Výchovné a vzdělávací strategie

Výuka výtvarné výchovy společně s ostatními předměty vzdělávací oblasti Umění a kultura přispívá k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí žáka takto:

Kompetence k učení:

Učí se vyhledávat a třídit informace a na základě jejich pochopení a propojení je efektivně využívat v procesu učení (poznávání), v tvůrčích činnostech a praktickém životě; tím, že učitel vede žáky k orientaci v oblasti vizuální kultury, která se jich bezprostředně dotýká, a to jak v rámci zprostředkování školou, tak i s přesahem do každodenního života.

Učí se operovat s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádět věci do souvislosti, propojovat do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí; tím, že učitel přivádí žáky do světa vizuálního vyjadřování v roli tvůrců i příjemců, učí je porovnávat různé druhy vizuálního vyjadřování z hlediska jejich kontextu, účelu i estetického působení.

Učí se samostatně pozorovat a experimentovat, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnosti; tím, že učitel vede žáky k tvořivému zpracovávání podnětů ze svého okolí, k experimentování s výtvarnými materiály a vyjadřovacími prostředky a k vyhledávání nejvhodnějších forem pro vyjádření svých zážitků, k porovnávání výsledků své práce s výsledky práce ostatních a k vytváření úsudku o vlastním výtvarném vyjadřování.

Kompetence k řešení problémů:

Učí se vyhledávat informace vhodné k řešení problému, využívat získané vědomosti a dovednosti k objevování různých variant řešení, nenechat se odradit případným nezdarem a vytrvale hledat řešení; tím, učitel vede k samostatnému hledání možností řešení výtvarných úkolů s využitím všech dostupných informací, prostředků a technik.

Učí se samostatně řešit problémy, volit vhodné způsoby řešení, užívat při řešení empirické a tvořivé postupy; tím, že učitel pobízí k experimentování a k nacházení osobitého a individuálního řešení zadaného úkolu.