ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

**pro základní vzdělávání**

**Dodatek č. 5**

**Základní škola a mateřská škola**

**Frýdek - Místek–Skalice 192,**

**příspěvková organizace**

**Platnost dokumentu: od 1.9.2022**

Dodatek č. 5 k ŠVP byl projednán školskou radou dne

……………………… razítko školy

Mgr. Denisa Rožnovská Rojíčková

Tento dodatek vychází z Opatření ministra školství, mládeže a tělovýchovy, kterým se mění Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, č. j.: MSMT-40117/2020-4

a upravuje školní vzdělávací program pro základní vzdělávání Základní školy a mateřské školy Frýdek – Místek-Skalice 192, příspěvkové organizace ve znění platných dodatků od 1.9.2021 takto:

1. Vyučovací předmět Informační technologie se zavádí od 3. ročníku v hodinové dotaci 1 hodina/týden

# Vzdělávací oblast: INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE

**Vyučovací předmět : IKT**

Ročník: 3.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Učivo | Výstup | Učební pomůcky | Mezipředmětové vztahy |
| **Algoritmizace a programování s robotickou hračkou**  **Algoritmizace a programování**  **Ovládání digitálního zařízení**  **Práce ve sdíleném prostředí**  **Základy robotiky se stavebnicí** | sestaví postup pro robota, aby došel k cíli, opraví chybný postup pro robota, přečte postup pro robota a rozhodne, do jakého cíle dorazí, přečte postup pro robota a rozhodne o jeho startovní pozici  -přímo ovládá postavu a vede ji k cíli krok za krokem  -vytvoří postup pro postavu ke splnění úkolu  -posoudí, jestli daný postup vede k splnění úkolu  -rozpozná opakující se vzory, kroky, postupy  -vyhledá a opraví chybu v postupu  -pro svou práci používá doporučené aplikace, nástroje, vytvoří obrázek přehraje zvuk či video  -uloží svoji práci do souboru, otevře soubor  -používá krok zpět, zoom  -řeší úkol použitím schránky  -dodržuje pravidla nebo pokyny při práci s digitálním zařízením  -uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů  -najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci  -pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj  -v textu rozpozná osobní údaje  -rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého  -sestaví robota podle návodu  -sestaví program pro robota  -oživí robota  -upraví program pro příbuznou úlohu  -pomocí programu ovládá světelný výstup a motor  -pomocí programu ovládá senzor  -používá opakování, události ke spouštění programu | robotická hračka Bee-bot (příp. Blue-bot + deska TacTile) s podložkou a  metodika  výukový software Emil 3  metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ, učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy  metodika Základy informatiky pro 1. stupeň ZŠ, učebnice Informatika pro 1. stupeň základní školy  robotická stavebnice LeGO WeDo 2.0  učebnice Edukační robotika s LEGO WeDo pro 1. stupeň základní školy | učivo se prolíná napříč všemi předměty |