

ŠVP ZV „DOBRÁ ŠKOLA - DOBRÝ START“, ŠKOLNÍ ROK 2020-2021

VÝSTUPY	UČIVO	POZNÁMKY
ČESKÝ JAZYK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vytvoří krátký mluvený projev na základě sestavené osnovy. ▪ Určuje mluvnické kategorie podstatných jmen. ▪ Skloňuje podstatná jména rodu středního, ženského, mužského. ▪ Podle svých schopností volně reprodukuje (zdramatizuje) obsah slyšeného, přečteného nebo zhlédnutého díla přiměřeně jeho věku. 	<p>Vyprávění Osnova vyprávění Mluvnické kategorie podstatných jmen Vzory podstatných jmen Skloňování podstatných jmen podle vzorů Volná reprodukce díla Dramatizace</p>	
ANGLICKÝ JAZYK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chápe význam jednoduchých otázek kladených učitelem. ▪ Osvojí si slovní zásobu. ▪ Zaznamená slyšené číslovky číslicemi podle diktátu učitele. ▪ Podle poslechu zaznamená do tabulky časové rozvržení týdne a rozvrh hodin. ▪ Částečně rozumí krátkým poslechům s vizuální oporou. ▪ Na základě příkladu vede rozhovor se spolužákem i učitelem, sám klade otázky, odpovídá. ▪ Vyznačí hledanou informaci správnou možností výběru. 	<p>Jednoduché otázky učitele s použitím „what, where, when, what time, who“ Slovní zásoba – škola, číslovky, dny v týdnu Rozvrh hodin Předložky s časem Poslech audionahrávek k textům a cvičením v učebnici Dramatizace, hra v roli Komiks</p>	
MATEMATIKA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Užívá algoritmy násobení jednociferným a dvojciferným činitelem jednociferným činitelem do 1 000 000. ▪ Provádí odhady výpočtů v oboru přirozených čísel do 1 000 000. ▪ Kontroluje výsledky pomocí zkoušky. ▪ Řeší slovní úlohy vedoucí k násobení a dělení do 1 000 000. ▪ Řeší přímou úměrnost dosazováním do jednoduché tabulky. ▪ Převádí jednotky délky. ▪ Určí střed a osu úsečky. ▪ Dodržuje zásady rýsování. 	<p>Písemné násobení dvojciferným činitelem do 1 000 000 Kontrola a odhad výsledků početních operací do 1 000 000</p> <p>Slovní úlohy Přímá úměrnost Jednotky délky a jejich převody Střed a osa úsečky Čtverec</p>	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Znázorní libovolné základní rovinné útvary – čtverec, obdélník, trojúhelník, kružnici. ▪ Rýsuje libovolný čtverec, obdélník pomocí pravítka s ryskou s pomocí učitele. ▪ Rozpozná ve čtvercové síti jednoduché osově souměrné útvary. ▪ Určí osu souměrnosti útvaru překládáním papíru. ▪ Vypočítá obvod čtverce, obdélníku a trojúhelníku sečtením délek stran a pomocí vzorce. 	<p>Obdélník Čtvercová síť Osa souměrnosti Obvod – trojúhelníku - obdélníku - čtverce</p> <p>Slovní úlohy na výpočty obvodů trojúhelníku, čtverce a obdélníku</p>	
INFORMATIKA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spustí a vypne program podle návodu učitele. Pracuje sám s výukovými programy určenými pro svůj daný ročník. ▪ Používá různé typy výukových programů (spustí, pracuje, zavře). ▪ Vysvětlí jednoduché kroky symbolického zápisu algoritmu, vysvětlí kroky. ▪ Navrhne kroky a ověří správnost navrženého postupu, najde a opraví v něm případnou chybu. ▪ Vytváří vizuální prvky, animované příběhy. 	<p>VÝUKOVÉ PROGRAMY Výukové programy ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ Úvod do programování Pohyb, algoritmizace, kroky, opakování Vizuální programovací jazyk</p>	
PŘÍRODOVĚDA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pozná a pojmenuje běžně se vyskytující živočichy v jednotlivých společenstvech. ▪ Popíše stavbu jejich těla, zná jejich způsob života. ▪ Pozná běžně se vyskytující rostliny a houby v jednotlivých společenstvech. ▪ Charakterizuje jednotlivá společenstva. 	<p>Rostliny, houby, živočichové</p> <p>Životní podmínky, rovnováha v přírodě</p>	<p>(Park str. 50-52, Okolí lidských obydlí str. 53-57)</p>
VLASTIVĚDA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Orientuje se v základních historických událostech naší vlasti. ▪ Reprodukuje některé regionální pověsti a báje. ▪ Zná nejznámější pověsti a pojmenuje postavy ze Starých pověstí českých. ▪ Popíše a uvede příklady způsobu života lidí v pravěku a ostatních probraných historických obdobích. 	<p>Slované Velkomoravská říše Přemyslovci Hlavní události nejstarších českých dějin</p>	

TĚLESNÁ VÝCHOVA

Přiměřeně reaguje při úrazu spolužáka.

- Rozvíjí přirozenou pohyblivost, koordinuje pohyb (šikmá lavička, švihadlo, lano).
- Rozvíjí posilovací cvičení (plný míč).
- Spojuje pohybovou činnost s hudbou.
- Uplatňuje estetický pohybový projev při jednoduchých tanečních krocích – krok poskočný, polkový.
- Osvojuje si herní systémy ve hře.
- Osvojuje si herní činnosti jednotlivce.

První pomoc v podmínkách TV
Rytmické a kondiční formy učení – polkový krok

Sportovní hry – vybíjená a její variace

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

- Seřazuje prvky vytvarované a barevné kompozice.
- Uvědomuje si různost způsobu uměleckého vyjádření.

Lidové umění a jeho dekor
Sociální komunikace

PRACOVNÍ ČINNOSTI

- Provádí pěstivalské pokusy.
- Zvládá jednoduché pracovní postupy.
- Vytváří jednoduché výrobky pomocí základních pracovních postupů a operací (obkreslování, stříhání, lepení, skládání).

Pěstování fazole ze semene
Pokusy a pozorování
Práce s drobným materiálem
Různé druhy papíru (barevný, karton)

HUDEBNÍ VÝCHOVA

- Rozezná poslechem písně lyrické, žertovné, hymnické.
- Dokáže rytmicky i melodicky dokončit krátký hudební úryvek.
- Rytmizuje jednoduchou básničku.
- Orientuje se v některých hudebních stylech a žánrech – hudba taneční, pochodová, populární, klasická.

Poslech klasické hudby
Rytmizace, melodizace, hudební improvizace – hudební hry (otázka a odpověď, ozvěna)
Hudební styly a žánry – hudba taneční, pochodová, populární