

Měsíční plán 4. třídy

ŠVP ZV „DOBŘÁ ŠKOLA - DOBRÝ START“, ŠKOLNÍ ROK 2023-2024

říjen 2023

VÝSTUPY	UČIVO	POZNÁMKY
ČESKÝ JAZYK		
- Rozlišuje slova spisovná a nespisovná (nářečí, hovorová čeština, vulgarismy, ...), slova citově zabarvená. - Nahradí slovo citově zabarvené. - Určuje stavbu slova – předpona, kořen a příponová část v jednoduchých slovech. - Dokáže určit rozdíl mezi předponou a předložkou, správně je napíše. - Zná všechna vyjmenovaná slova, dokáže odůvodnit psaní y/ý v těchto slovech i ve slovech příbuzných. - Píše správně i/y po obojetných souhláskách. - Rozliší slova ohebná a neohebná. - V souvislém textu zachovává časovou a příčinnou souvislost. - Rozliší spisovnou a hovorovou řeč. - Nahradí nespisovná slova spisovnými. - Rozlišuje vyjádření v próze a ve verších.	Slova spisovná a nespisovná Slova citově zabarvená Stavba slov Koncovky slov Předpony: roz-, bez-, od-, nad-, před-, pod- Vyjmenovaná slova Slova příbuzná k vyjmenovaným slovům Slovní druhy Popis pracovního postupu Spisovná řeč Hovorová řeč Vyprávění Poezie Próza	
ANGLICKÝ JAZYK		
- S dopomocí reaguje na anglické pokyny učitele. - Osvojí si slovní zásobu. - Porozumí obsahu jednoduchého textu s vizuální oporou., - Na základě příkladu vede rozhovor se spolužákem i učitelem, sám klade otázky a odpovídá. - Formálně i neformálně pozdraví a rozloučí se. - Zpívá, imituje písně a říkanky. - Na základě předlohy v učebnici vytvoří vlastní krátký text s použitím jednoduchých vět a slovních spojení obsahující probíraný gramatický jev. - Použije slovní zásobu tematických okruhů v otázkách a odpovědích.	Běžné pokyny učitele v rámci hodiny Slovní zásoba – můj dům, svátky Předložky s místem Rozhovory podle učebnice Krátké dialogy se spolužáky na dané téma Přivítání, rozloučení Písně, říkanky Sloveso umět Vazba „there is/there are“ Otázky a odpovědi se slovesem umět	Halloween
MATEMATIKA		
- Sčítá a odčítá do 1 000 000 z paměti i písemně. - Využívá při pamětném i písemném počítání do 1 000 000 komutativnost a asociativnost sčítání a násobení. - Zaokrouhluje přirozená čísla do 1 000 000. - Užívá algoritmy násobení jednociferným činitelem do 1 000 000. - Využívá algoritmus práce se závorkami při numeraci do 1 000 000. - Určí správné pořadí různých početních výkonů do 1 000 000. - Převádí jednotky délky.	Pamětné sčítání a odčítání do 1 000 000 Písemné sčítání a odčítání do 1 000 000 Komutativnost a asociativnost sčítání a násobení Zaokrouhlování do 1 000 000 Písemné násobení jednociferným činitelem do 1 000 000 Užití závorek při numeraci do 1 000 000 Pořadí početních výkonů do 1 000 000 Jednotky délky a jejich převody	

▪ Provádí kontrolu výpočtu pomocí kalkulátoru. ▪ Rozezná kruh a kružnici, rýsuje kružnici s daným poloměrem s pomocí učitele. ▪ Vyznačí bod, který kružnici náleží, nenáleží.	Práce s kalkulátorem Kruh, kružnice	
MATEMATIKA dle prof. Hejného		
▪ Určí obsah obrazce pomocí čtvercové sítě. ▪ Sčítá a odčítá čísla do 1 000 000 písemně i z paměti. ▪ Řeší jednoduché logické řady. ▪ Orientuje se v jednoduché tabulce. ▪ Čte a tvoří jednoduché tabulky a diagramy. ▪ Sčítá a odčítá písemně čísla do 1 000 000. ▪ Dělí jednociferným dělitelem do 1 000 000. ▪ Určí obsah tělesa pomocí stavby z krychlí. ▪ Řeší a tvoří úlohy, ve kterých aplikuje osvojené početní operace do 1 000 000. ▪ Násobí a dělí 10, 100, 1 000.	Cestování po čtvercové mříži Útvary v mříži Pavučiny Indické násobení Algebrogramy Diagramy Autobus Písemné sčítání a násobení Písemné dělení jednociferným dělitelem do 1 000 000 Stavby z krychlí Síť krychle, kvádru Biland Násobilkové čtverce	FG (Nakupování – různé druhy měny)
INFORMATIKA		
▪ Orientuje se na klávesnici, zná funkce nejdůležitějších kláves, umí napsat text s diakritikou. ▪ Uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů. ▪ Umí odlišit pojem hardware a software. ▪ Nezasahuje do cizích souborů a složek, chrání svá data před zneužitím. ▪ Najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci. ▪ Pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj. ▪ Uvede negativní vliv práce s počítačem na zdraví a ví, jak je omezit. ▪ Při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace. ▪ U vybrané fotografie uvede, jaké informace z ní lze vyčíst. ▪ V textu rozpozná osobní údaje. ▪ Rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého.	Digitální technologie Uživatelské jméno a heslo Technické problémy a přístupy k jejich řešení (hlášení dialogových oken) Klávesnice - nejdůležitější klávesy (Enter, Esc, delete, mezerník, Shift, Backspace), psaní čísel a znaků Využití digitálních technologií v různých oborech Multimediální využití počítače Operační systém Uživatelské prostředí Pojem Software (SW) a Hardware (HW) Základní pojmy a funkce operačního systému Aplikace operačního systému Používání ovladačů	Google Workspace a přihlášení žáka Přihlášení se do žákovské sítě, odhlášení se z žákovské sítě Nebezpečí el. proudu BOZ
PŘÍRODOVĚDA		
▪ Vysvětlí princip rovnováhy v přírodě. ▪ Zná pojem živá a neživá příroda. ▪ Dá do souvislosti činnosti člověka a vzhled přírody. ▪ Poznává a pojmenuje běžně se vyskytující rostliny a houby v jednotlivých společenstvech.	Živá a neživá příroda Ochrana přírody Potravní vazby Rozmanitost živé a neživé přírody Rostliny, houby, živočichové	

▪ Popíše stavbu jejich těla, zná jejich způsob života.		
VLASTIVĚDA		
▪ Pojmenuje hlavní orgány státní moci, uvede některé jejich zástupce. ▪ Zná hlavní a vedlejší světové strany. ▪ Určí světové strany pomocí kompasu. ▪ Rozpozná světové strany podle některých přírodních úkazů. ▪ Vyjmenuje základní typy map. ▪ Chápe význam základních značek a vysvětlivek na mapě. ▪ Poznává velikost obce podle značky na mapě.	ČR – státní zřízení, orgány státní moci, státní symboly, obrana vlasti, armáda ČR, významné osobnosti naší politiky, vznik ČR Orientace v krajině Práce s mapou Kompas Mapy a plány Měřítko mapy Vysvětlivky na mapě	
TĚLESNÁ VÝCHOVA		
▪ Zvládá techniku hodů míčkem. ▪ Nacvičuje hod na cíl kriketovým míčkem. ▪ Osvojuje si herní činnosti jednotlivce. ▪ Osvojuje i herní systémy ve hře. ▪ Rozvíjí základy sportovních her.	Atletika - vytrvalostní běh 750 m, hod kriketovým míčkem Pohybové hry – soutěžní hry, hry s míčem Sportovní hry – vybíjená a její variace, zaháněná, záchranka, minifotbal	DG – instruktážní videa rozvíjející pohybové aktivity
VÝTVARNÁ VÝCHOVA		
▪ Vnímá funkci barev světlých a tmavých, teplých a studených. ▪ Rozpoznává základní proporční zákonitosti, všímá si formátu. ▪ Aplikuje různé linie a jejich výrazové možnosti.	Objekty, ilustrace textu	
PRACOVNÍ ČINNOSTI		
▪ Zvládá jednoduché pracovní postupy. ▪ Zvládá elementární dovednosti a činnosti při práci se stavebnicí. ▪ Zvládá jednoduché pracovní operace a postupy při montáži a demontáži. ▪ Bezpečně používá jednotlivé díly a nástroje stavebnice.	Práce s přírodninami, s textilem, s modelovací hmotou Práce se stavebnicí Jednoduchý výrobek ze stavebnice Konstrukční práce	
HUDEBNÍ VÝCHOVA		
▪ Vyslovuje zřetelně, artikuluje. ▪ Udržuje melodii, rytmus písničky při kánonu vokálně i sborově. ▪ Umí napsat houslový klíč. ▪ Pojmenovává noty v zápisu jednotlivé písničky. ▪ Poznává repetici.	Hudební rytmus – realizace písničky ve 2/4, 3/4, 4/4 taktu (vlastní volba) Dvojhlas a více hlasů – kánon Intonace Grafický záznam vokální hudby – orientace v notovém (grafickém) záznamu jednoduché melodie, její reprodukce	

POZNÁMKY:

13. 10. ŘEDITELSKÉ VOLNO

26.–27. 10. PODZIMNÍ PRÁZDNINY