

Měsíční plán 3. třídy

červen 2023

ŠVP ZV „DOBŘÁ ŠKOLA - DOBRÝ START“, ŠKOLNÍ ROK 2022-2023

VÝSTUPY	UČIVO	POZNÁMKY
ČESKÝ JAZYK		
▪ Spojí věty do jednodušších souvětí vhodnými spojkami (a, i, ani, nebo, ale, aby, že, když, protože) a jinými spojovacími výrazy. ▪ Rozliší větu jednoduchou a souvětí. ▪ Rozliší ohebné slovní druhy v základním tvaru a nejčastěji se vyskytující neohebné slovní druhy. ▪ Vyhledá informace v textu. ▪ Čte výrazně texty přiměřené věku. ▪ Rozliší lidovou a umělou tvorbu.	Skladba – věta jednoduchá a souvětí Slovní druhy Orientace v textu Pohádka umělá a lidová, říkadla Čtení textu z dětských knih – výrazné čtení, intonace	
ANGLICKÝ JAZYK		
▪ Napíše základní informace o zvířatech ze safari podle předlohy v učebnici. ▪ Popisuje jednoduchý obrázek. ▪ Dramatizuje základní konverzační situace a hraje role.	Tematické okruhy: Zvířata – safari Užití vazby There is..., There are... Dramatizace příběhů – komiks	
MATEMATIKA		
▪ Počítá příklady se závorkami. ▪ Tvoří a řeší jednoduché slovní úlohy o více, o méně do 1000. ▪ Řeší slovní úlohy se dvěma početními výkony v oboru do 1000 s pomocí dvou otázek. ▪ Doplnuje tabulky, schémata, posloupnosti čísel do 1000. ▪ Vlastními slovy vyjádří, že je banka správce peněz. ▪ Uvede příklad využití platební karty.	Numerace se závorkami Slovní úlohy Práce s tabulkami, údaji Banka – správce peněz (modelová situace) Platební karty – modelové situace	DG - Využití výukových programů (sčítání, odčítání, násobení, dělení)
MATEMATIKA dle prof. Hejného		
▪ Provádí z paměti jednoduché početní operace s přirozenými čísly. ▪ Uplatňuje znalost při manipulaci s penězi. ▪ Popisuje jednoduché závislosti z praktického života. ▪ Doplnuje tabulky, schémata, posloupnosti čísel. ▪ Rozezná, pojmenuje, vymodeluje a popíše základní rovinné útvary a jednoduchá tělesa. ▪ Řeší a tvoří úlohy, ve kterých aplikuje a modeluje osvojené početní operace.	Násobilkové čtverce Indické násoben Nakupování Zvířátka dědy Lesoně Krokování Výstaviště Algebrogramy Stavby z krychlí Parkety Tělesa Slovní úlohy z praktického života	

INFORMATIKA

- Edituje digitální text, vytvoří obrázek.
- Pro svou práci používá doporučené aplikace, nástroje, prostředí.
- S pomocí vyučujícího uloží svoji práci do souboru, otevře soubor.
- Používá krok zpět, zoom.
- Řeší úkol použitím schránky.
- Dodržuje pravidla nebo pokyny při práci s digitálním zařízením.

Digitální technologie

Kreslení bitmapových obrázků
Přehrávání zvuku

PRVOUKA

- Vyhodnotí nebezpečná místa pro hru a trávení volného času (i konkrétních her a činností), zvolí odpovídající způsoby ochrany.
- V modelových situacích ohrožení bezpečí (setkání s neznámými lidmi, práce s elektronickými médii) označí možná nebezpečí a diskutuje o účinných způsobech ochrany.
- Charakterizuje bezpečné a ohleduplné jednání v prostředcích hromadné přepravy a při akcích školy je uplatňuje.
- V modelových situacích ohrožení bezpečí (setkání s neznámými lidmi, práce s elektronickými médii) označí možná nebezpečí a diskutuje o účinných způsobech ochrany.
- V modelové situaci použije správný způsob komunikace s operátory tísňové linky.
- Dokáže použít tísňovou linku a nezneužívá ji.
- Zná telefonní čísla 150, 155, 158, 112.
- V modelových situacích reaguje adekvátně na pokyny dospělých při mimořádných událostech.

Osobní bezpečí

Bezpečné chování v rizikovém prostředí

Cestování v prostředcích hromadné přepravy

Zneužívání, brutalita a jiné formy násilí v médiích

Správný způsob volání na tísňovou linku

Přivolání pomoci v případě ohrožení fyzického a duševního zdraví – služby odborné pomoci
Mimořádné události a rizika ohrožení s nimi spojená
Požáry – příčiny a prevence požárů, ochrana a evakuace při požáru

TĚLESNÁ VÝCHOVA

- Osvojuje si herní činnosti jednotlivce a herní systém u vybíjené.
- Zdokonaluje přihrávky a chytání míče u vybíjené.
- Spolupracuje se svým týmem při vybíjené.
- Zvládá rychlý běh na 30 metrů.
- Rozvrhne si síly při vytrvalostním běhu. Nacvičuje rozběh a odraz skoku dalekého.

Sportovní hry

- vybíjená
- spolupráce v týmu, utkání podle zjednodušených pravidel, soutěže, závodivé hry
Atletika – letmý start, rychlý běh na 30 m, vytrvalostní běh 500 m

VÝTVARNÁ VÝCHOVA

- Zachytí tvar předmětu v lineární kresbě.
- Na základě smyslových podnětů (zrak, sluch, hmat) vytváří obrázky.
- Zapojuje se do diskuze o výtvarných dílech svých a ostatních spolužáků.

Obrysová kresba objektu – hrnek, váza

Kresba v plenéru
Vyjádření svého názoru a diskuse nad výtvarným dílem

PRACOVNÍ ČINNOSTI

▪ Vytváří jednoduchými pracovními postupy různé výrobky z tradičních i netradičních materiálů, pracuje podle návodu učitele. ▪ Sestaví stavebnicové prvky. ▪ Proveďte jednoduchou montáž a demontáž stavebnice.	Práce s drobným materiálem Jednoduché pracovní postupy Konstrukční činnosti	DG – práce s výukovými programy Krokotak, Origami
HUDEBNÍ VÝCHOVA		
▪ Zvládá dechová cvičení. Měkce nasadí tón dle příkladu učitele. ▪ Umí zpívat vybrané písně. ▪ Zná některá díla B. Smetany a A. Dvořáka. ▪ Ukazuje rukou vzestupnou a sestupnou melodii. ▪ Poznává z notového zápisu melodii stoupavou a klesavou. ▪ Rozeznává délku, výšku a barvu tónů.	Pěvecké dovednosti, dýchání, nasazení tónu, kánon Díla skladatelů – B. Smetana, A. Dvořák Hudebně – výrazové prostředky a hudební prvky (dynamika a tempo)	DG – hudební nástroje (poslech a sdílení hudebních nahrávek)

POZNÁMKY: