

Základní škola Černá Hora, příspěvková organizace

Školní vzdělávací program pro základní vzdělávání ZŠ Černá Hora

Přehled změn ŠVP

Tento dokument shrnuje změny provedené ve Školním vzdělávacím programu pro základní vzdělávání ZŠ Černá Hora s účinností od **1. 9. 2025**.

1. Změna v předmětu Fyzika

Tematický celek „Zvukové jevy“ se přesouvá ze 7. ročníku do 8. ročníku.

2. Změna v předmětu Práce na počítači

Do ŠVP se nově zařazuje předmět **Práce na počítači** jako povinně - volitelný předmět pro 8. a 9. ročník v rozsahu 1 hodiny týdně.

Úpravy učebních osnov:

Do ŠVP byl nově zařazen vyučovací předmět Práce na počítači. Byly doplněny učební osnovy včetně očekávaných výstupů.

Změny byly zapracovány do úplného znění ŠVP.

Tento dodatek nabývá platnosti dne 1. 9. 2025.

Účinnost dodatku

Tento dodatek byl projednán pedagogickou radou dne: 29.8. 2025

Schválil ředitel školy dne: 29. 8. 2025

5.21.5 Práce na počítači

Počet vyučovacích hodin za týden									Celkem
1. ročník	2. ročník	3. ročník	4. ročník	5. ročník	6. ročník	7. ročník	8. ročník	9. ročník	
0	0	0	0	0	0	0	1	2	3
							Volitelný	Volitelný	

Název předmětu	Práce na počítači
Oblast	
Charakteristika předmětu	Volitelný předmět je určen pro žáky 8. a 9. ročníku základní školy a navazuje na znalosti a dovednosti získané v povinné výuce informatiky. Předmět má rozšiřující charakter a umožňuje žákům dále rozvíjet jejich digitální kompetence, kreativitu a praktické dovednosti v oblasti multimédií, grafiky, internetových technologií a tvorby digitálního obsahu. Žáci se během výuky seznamují se základy tvorby webových stránek, orientují se v principech jejich struktury a diskutují o grafickém vzhledu, přehlednosti a uživatelské přívětivosti webového prostředí. Součástí výuky je také práce s online mapovými systémy, kde žáci vytvářejí vlastní kartografické výstupy a hodnotí kartografické a topografické prvky různých map. Výuka dále rozvíjí schopnosti v oblasti editace videa a hudby. Žáci se učí nahrávat a stříhat video, upravovat formáty souborů a vytvářet prezentace audiovizuálního obsahu. V oblasti práce se zvukem si osvojují základy nahrávání a editace hudby. Součástí předmětu je také práce v programu Microsoft PowerPoint, kde žáci využívají animace, zvukové prvky a video pro tvorbu moderních prezentací. V oblasti 2D a 3D grafiky žáci vytvářejí pokročilejší grafické návrhy a modely podle zadání i vlastních

Název předmětu	Práce na počítači
	nápadů. Seznamují se také s nástroji využívajícími prvky umělé inteligence a učí se jejich praktickému využití při tvorbě digitálního obsahu. Významnou součástí předmětu je i oblast počítačových her, kde žáci vytvářejí jednoduché hry, orientují se v základním dělení herních žánrů a historii počítačových her. Současně diskutují o pozitivních i negativních dopadech hraní počítačových her na člověka i společnost. Předmět podporuje samostatnost, logické a technické myšlení, schopnost řešit problémy i týmovou spolupráci. Vede žáky k bezpečnému, tvořivému a smysluplnému využívání moderních digitálních technologií.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	Vyučovací předmět realizujeme v 8. a 9. ročníku jako volitelný předmět – otevíráme jej podle počtu přihlášených žáků. Časová dotace je jedna hodina týdně v každém ročníku.
Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků	Kompetence k učení: • učíme žáky ovládat informační technologie • poskytujeme žákům dostatek spolehlivých informačních zdrojů a vedeme ho k jejich využívání • vedeme žáky k samostatnému přístupu v práci s informačními technologiemi a zdůrazňujeme mu roli předmětu v souvislosti celoživotního vzdělávání • vedeme žáky k sebehodnocení • vedeme žáky k samostatnému využívání ICT v praktickém životě
	Kompetence k řešení problémů: • učíme žáky vyhledávat, třídit, zpracovávat informace z různých zdrojů, domýšlet jejich použití v praktickém životě • učíme žáky samostatně řešit vznikající problémy a hledat jejich příčiny • oceňujeme dobrou práci, originalitu řešení, povzbuzujeme jeho další aktivity, navozujeme spolupráci a vzájemnou pomoc mezi žáky • vyučující je v roli konzultanta
	Kompetence komunikativní: • vedeme žáky k využívání moderních prostředků v komunikaci • společně se žáky stanovit pravidla komunikace v hodinách informatiky • zapojujeme žáky do zpracování informací pro webové stránky školy • učíme žáky prezentovat svou práci

Název předmětu	Práce na počítači
	• vedeme žáky k dodržování pravidel pro komunikaci (vhodná forma, náležitosti a podobné) • vedeme žáky k odevzdávání některých prací prostřednictvím elektronické pošty Kompetence sociální a personální: • vedeme žáky k poskytnutí rady a pomoci spolužákům, při skupinové práci ho učíme pracovat v týmu, rozdělit a naplánovat si práci, hlídat si časový harmonogram • při vzájemné komunikaci vedeme žáky k ohleduplnosti i a taktu • vedeme žáky k dodržování pravidel, která jsou pro jejich práci stanovena • seznamujeme žáky se základními morálními zákony (softwarové pirátství, autorský zákon, ochrana osobních údajů, bezpečnost, hesla, uvádění zdrojů použitých informací) Kompetence digitální: • vedeme žáky k ovládnutí běžně používaných digitálních zařízení, aplikací a služeb; k jejich využívání při učení i při zapojení do života školy a do společnosti; samostatnému rozhodování, které technologie pro jakou činnost či řešení problémů použít • vedeme žáky k získávání, vyhledávání, kritickému posuzování, ke spravování a sdílení dat, informací a digitálního obsahu, k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu • vedeme žáky k vytváření a upravování digitálního obsahu, ke kombinování různých formátů, k vyjadřování se za pomoci digitálních prostředků • vedeme žáky k využívání digitálních technologií, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti, zefektivnil či zjednodušil své pracovní postupy a zkvalitnil výsledky své práce • učíme žáky chápat význam digitálních technologií pro lidskou společnost, seznamovat se s novými technologiemi, kriticky hodnotit jejich přínos a reflektovat rizika jejich využívání • učíme žáky předcházet situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím s negativním dopadem na jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních • vedeme žáky k etickému jednání při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí Kompetence pracovní: • vedeme žáky k dodržování pravidel bezpečnosti a hygieny při práci na počítači • vedeme žáky k možnosti využívání ICT pro hledání informací pro jejich budoucí profesi

Práce na počítači	8. ročník	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
	- orientuje se v základech tvorby webových stránek - diskutuje o grafickém vzhledu webových stránek - orientuje se v přiměřené míře v online kartografických systémech - Google Maps, Google Earth, Mapy.cz a další - tvorba vlastního kartografického výstupu - hodnotí kartografické a topografické prvky u jiných map - editace videa - nahrávání videa, střihání, změna formátu, prezentace - editace hudby - nahrávání a střihání hudby - pracuje s animacemi, zvukem a videem - vytváří pokročilejší 2D a 3D modely dle zadání a vlastního nápadu - pracuje s programy využívající umělou inteligenci - vytváří jednoduché počítačové hry - diskutuje o kladech a záporech hraní počítačových her - orientuje se v základním rozdělení počítačových her podle žánrů a dalších specifik - orientuje se v historii počítačových her	- webové stránky - online mapy - editace videa a hudby - PowerPoint - 2D a 3D grafika - Počítačové hry

Práce na počítači	9. ročník	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
	- orientuje se v základech tvorby webových stránek - diskutuje o grafickém vzhledu webových stránek - orientuje se v přiměřené míře v online kartografických systémech - Google Maps, Google Earth, Mapy.cz a další - tvorba vlastního kartografického výstupu - hodnotí kartografické a topografické prvky u jiných	- webové stránky - online mapy - editace videa a hudby - PowerPoint - 2D a 3D grafika - Počítačové hry

Práce na počítači	9. ročník	
	map - editace videa - nahrávání videa, stříhání, změna formátu, prezentace - editace hudby - nahrávání a stříhání hudby - pracuje s animacemi, zvukem a videem - vytváří pokročilejší 2D a 3D modely dle zadání a vlastního nápadu - pracuje s programy využívající umělou inteligenci - vytváří jednoduché počítačové hry - diskutuje o kladech a záporech hraní počítačových her - orientuje se v základním rozdělení počítačových her podle žánrů a dalších specifik - orientuje se v historii počítačových her	