



Podpora kurikulární práce škol
Národní pedagogický institut ČR



Individuální a skupinové projekty pro 2. stupeň ZŠ

integrovaný
modelový
ŠVP

2025



Spolufinancováno
Evropskou unií



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Individuální a skupinové projekty – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	x
Průřezová témata (PT)	x
Klíčové kompetence (KK)	<ul style="list-style-type: none"> — k učení — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — k občanství a udržitelnosti — komunikační — osobnostní a sociální — kulturní — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	x

Informace o pojetí předmětu	Předmět dává žákům prostor pracovat na svých dlouhodobých žákovských projektech, a to buď individuálně, nebo ve skupinách. Žáci projdou procesem od plánování projektu, vč. potřebných zdrojů, až k realizaci zvoleného cíle.
Informace o obsahu předmětu	<p>Předmět je průřezový napříč celým obsahem kurikula a je zaměřen zejména na další rozvoj klíčových kompetencí a na prohlubování znalostí a dovedností z jednotlivých oblastí (předmětů) podle zájmu žáka.</p> <p>Žáci řeší problémy reálného života, učí se plánovat různé činnosti a aktivity, stanovovat si osobní i skupinové cíle a kroky k jejich dosažení. Pracují s nápady, které rozvíjí a uvádí do pohybu procesy (od drobných činnostních aktivit, přes projekty až po realizaci fiktivní či reálné firmy). Určují si aktivity, stanovují akční plán, přizpůsobují se pružně nepředvídatelným změnám, zvažují rizika a rozhodují se. Při plánování, organizaci a realizaci aktivit a projektů žáci spolupracují mezi sebou i s okolním světem (odborníci z praxe, komunita a pod).</p> <p>Témata projektů si mohou žáci volit z nabídky od učitele, nebo si zvolit vlastní téma.</p>
Časová dotace	1 + 1 + 0 + 1
Organizace výuky předmětu	Povinný předmět, v každém ročníku 2. stupně, realizace 2 vyučovací hodiny 1x za 2 týdny
Podmínky pro výuku předmětu	Nevyžaduje specifické podmínky pro výuku předmětu.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Individuální a skupinové projekty – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	x
Průřezová témata (PT)	x
Klíčové kompetence (KK)	<ul style="list-style-type: none"> — k učení — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — k občanství a udržitelnosti — komunikační — osobnostní a sociální — kulturní — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	x

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
KKU	Klíčová kompetence k učení	<ul style="list-style-type: none"> — plánujeme sekvence navazujících vyučovacích hodin směřujících k dlouhodobým cílům, které propojují jednotlivé oblasti vzdělávání a rozvíjejí dovednosti žáků v kontextu reálných projektů — učíme žáky pracovat s nástroji pro sledování pokroku (portfolia, mapy učebního pokroku, kompetenční karty) a reflektovat svůj proces učení a dosažené výsledky — poskytujeme žákům průběžnou zpětnou vazbu nejen k výsledkům, ale i k procesu učení, a vedeme je k sebehodnocení na základě srozumitelných kritérií
KKK	Klíčová kompetence komunikační	<ul style="list-style-type: none"> — nabízíme žákům možnosti prezentovat své projekty před třídou i širší veřejností (rodiče, odborníci) a poskytujeme zpětnou vazbu zaměřenou na obsah a formu sdělení — využíváme dramatickou výchovu, role-play nebo jiné aktivity, které podporují schopnost komunikace v různých situacích (např. představení nápadu „investorům“ nebo obhajoba svého projektu)
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	<ul style="list-style-type: none"> — vytváříme prostředí vzájemné podpory a spolupráce mezi žáky, které zahrnuje nejen třídní kolektiv, ale i spolupráci s komunitou a odborníky z praxe — učíme žáky reflektovat a zlepšovat týmovou spolupráci (rozdělení rolí, zodpovědnost každého člena, řešení konfliktních situací) — vedeme žáky k rozvoji týmové spolupráce tím, že nastavujeme pravidla komunikace a spolupráce, která podporují efektivní fungování pracovních skupin
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	<ul style="list-style-type: none"> — zapojujeme žáky do projektů, které propojují environmentální, společenské a ekonomické aspekty (např. udržitelné podnikání, péče o komunitu) — vytváříme diskusní prostředí pro hledání udržitelných řešení a reflexi hodnot a chování směřujícího k udržitelné budoucnosti — umožňujeme žákům zapojit se do komunitních nebo dobrovolnických projektů, které propojují péči o okolí s praktickým učením

KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	<ul style="list-style-type: none"> — podporujeme přetváření myšlenek žáků v reálné aktivity (např. simulace fungování firmy, práce na reálném projektu), včetně tvorby akčních plánů a analýzy rizik — zařazujeme bloky projektového managementu, v nichž se žáci učí plánovat, organizovat a řídit své aktivity od nápadu po realizaci — podporujeme divergentní myšlení žáků a vybízíme je ke kreativnímu přístupu při řešení problémů a plánování projektů, například prostřednictvím brainstormingu
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	<ul style="list-style-type: none"> — pomáháme žákům identifikovat klíčové problémy a navrhnout kroky k jejich řešení prostřednictvím plánování projektů a bádání. Reflexe a hodnocení těchto procesů jsou jejich součástí — podporujeme žáky v rozhodování na základě objektivních dat a informací – vedeme je k ověřování tvrzení a zvažování rizik, která mohou ovlivnit jejich projekty — organizujeme skupinové aktivity, kde žáci společně analyzují reálné problémy a hledají inovativní řešení s ohledem na různá možná rizika
KKT	Klíčová kompetence kulturní	<ul style="list-style-type: none"> — organizujeme projektové aktivity, které umožňují žákům objevovat a interpretovat kulturní a umělecké projevy různých kultur (např. analýza uměleckých děl, porovnání tradic a kulturních symbolů) — podporujeme žáky v sebevyjádření prostřednictvím různých druhů umění (kresba, hudba, divadlo, psaní) s možností prezentace jejich tvorby (např. výstavy, kulturní akce ve škole i mimo ni) — diskutujeme s žáky o vlivu kultury a umění na společnost a jejich projekty, přičemž propojujeme kulturní poznatky s jejich vlastními zkušenostmi
KDI	Klíčová kompetence digitální	<ul style="list-style-type: none"> — učíme žáky využívat digitální nástroje pro efektivní plánování, organizaci a prezentaci projektů (např. tabulky, aplikace pro řízení projektů, vizualizace dat) — zařazujeme aktivity zaměřené na kritické hodnocení informací získaných z digitálních zdrojů, ověřování jejich pravdivosti a práci s digitálními daty v souvislosti s jejich projekty — učíme žáky efektivně využívat online nástroje pro spolupráci (např. sdílené dokumenty, projektové platformy) a reflektujeme jejich přínos při realizaci projektů

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

ZGC	Základní gramotnost čtenářská a pisatelská	x
ZGM	Logicko-matematická	x

Integrovaný modelový ŠVP / Individuální a skupinové projekty pro 2. stupeň

Dílo vzniklo v IPs Podpora kurikulární práce škol.

Registrační číslo projektu CZ.02.02.XX/00/22_005/0004756



Dílo podléhá licenci Creative Commons CC BY SA 4.0
– Uveďte původ – Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní.

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je kolektiv autorů NPI ČR.

Licenční podmínky navštivte na adrese:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.cs>.



Národní pedagogický institut
České republiky
Praha, leden 2025
www.npi.cz