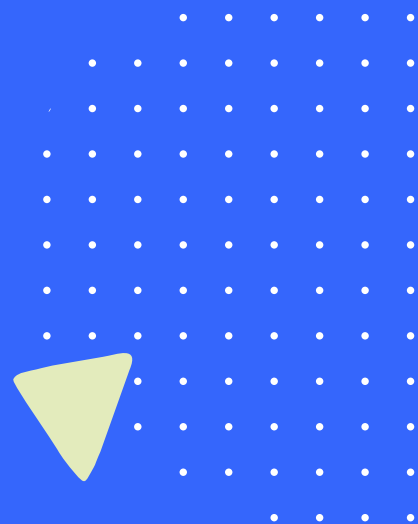




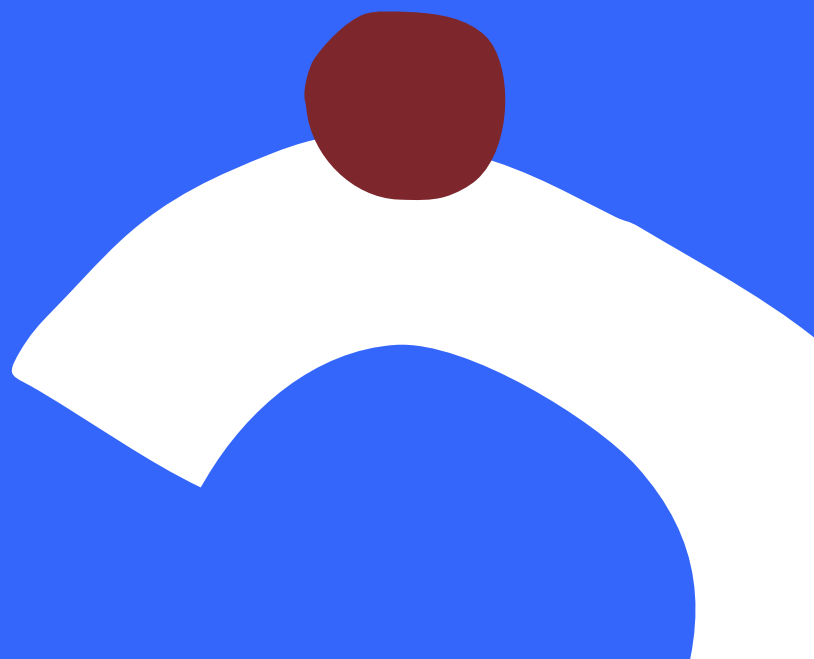
Podpora kurikulární práce škol
Národní pedagogický institut ČR



Skupina Společnost pro 2. stupeň ZŠ

integrováný
modelový
ŠVP

2025



Spolufinancováno
Evropskou unií



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Regionální dějiny

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Regionální dějiny – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Dějepis
Průřezová témata (PT)	Společnost pro všechny
Klíčové kompetence (KK)	— osobnostní a sociální — k řešení problémů — kulturní
Základní gramotnosti (ZG)	Čtenářská a pisatelská

Informace o pojetí předmětu	<p>Tento volitelný předmět navazuje na vzdělávací obsah předmětu Dějepis, rozšiřuje především tematický celek Tvoříme dějiny. Předmět lze propojit i s poznatky z oboru Český jazyk a literatura, Geografie či obory ze vzdělávací oblasti Umění a kultura.</p> <p>V tomto volitelném předmětu se zaměřujeme na regionální dějiny, akcentujeme tak místně zakotvené učení, žák dostává větší prostor si upevnit znalosti z „velkých dějin“ při jejich propojení s dějinnými událostmi odehrávajícími se v prostředí, které je mu blízké. Vyučující zve do školy regionální historiky či pamětníky na besedy, navštěvuje s žáky regionální paměťové instituce a památky. Větší prostor zde dostává i badatelská výuka a žákovské projekty, které se mohou vázat buď na různá výročí či zajímavá témata, která si mohou volit samotní žáci. Důraz je kladen na aktivní práci žáků.</p>
Informace o obsahu předmětu	<p>Žáci se mohou lépe seznámit s prací muzejníka, knihovníka, kastelána, archiváře apod. Doporučeným výstupem z tohoto volitelného předmětu je prezentace samostatně (či v týmu) zpracovaného příběhu z místních dějin (na základě práce s archivními prameny, rozhovorem s pamětníkem, četbou regionálního tisku, literatury aj.) v různé formě (referát, video, poster, komiks, dramatické zpracování, článek do regionálního časopisu či novin, komentovaná prohlídka vytvořené výstavy, průvodcovská činnost aj.). V rámci spolupráce s paměťovými institucemi lze případně zajistit i prezentaci tohoto výstupu pro veřejnost, vytvoření vlastní výstavy, expozice apod.</p>
Časová dotace	0 + 0 + 1 + 1, dvě hodiny jednou za dva týdny jedno pololetí v 8. nebo 9. ročníku
Organizace výuky předmětu	Žáci z 8. a 9. tříd se dělí na tři skupiny a povinně si volí ze tří volitelných předmětů ze skupiny Společnost.
Podmínky pro výuku předmětu	Výuka v běžných podmínkách ve škole (audiovizuální technika ve třídě, připojení na Wi-Fi), předpokládáme zvaní odborníků či pamětníků do školy na besedy, častou mimoškolní výuku.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Regionální dějiny – předmět disponibilní hodinové dotace
Využití vzdělávací obory	Dějepis
Průřezová témata (PT)	Společnost pro všechny
Klíčové kompetence (KK)	— osobnostní a sociální — k řešení problémů — kulturní
Základní gramotnosti (ZG)	Čtenářská a pisatelská

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
KKU	Klíčová kompetence k učení	x
KKK	Klíčová kompetence komunikační	x
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	— výuku nevedeme pouze ve školní třídě, vyhledáváme benefity učení venku, v netradičním prostředí, pořádáme exkurze pravidelně měníme aktivity a činnosti v návaznosti na potřeby žáků — nabízíme aktivity, které posilují sebevědomí žáků (umožnění prezentace jejich prací před třídou, zapojení do projektů nebo získávání nových dovedností, možnost nahlížet na téma nadoborově, různými metodami ho poznávat) — diskutujeme se žáky o různých tradicích, zvyklostech, kulturních specifikách podle oborových témat
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	x
KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	x
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	— nabízíme skutečné společenské problémy, kde musí žáci zvážit různé perspektivy a navrhnout udržitelná řešení, kde vyjadřují vlastní hodnoty a přesvědčení o svém vlivu na vnímání problému — pomáháme žákům plánovat jejich bádání v rámci stanovených postupů, aby efektivně používali informace potřebné k řešení výzkumného problému — umožňujeme využívat nejrůznější prostředky k vyhledávání a ověřování zdrojů
KKT	Klíčová kompetence kulturní	— zapojujeme se do programů kulturního a uměleckého vzdělávání a spolupracujeme s kulturními institucemi a odborníky, poskytujeme tak žákům odborné znalosti a umožňujeme jim širší pohled na dané kulturní oblasti — organizujeme návštěvy muzeí, galerií, divadelních představení a jiných kulturních akcí, které poskytují žákům praktické zkušenosti s různými formami umění a kultury a umožňují jim lépe porozumět jejich významu a kontextu v autentickém prostředí — povzbuzujeme žáky, aby sledovali média (filmy, hudbu, zprávy) a analyzovali, jak různé kultury prezentují své hodnoty a tradice, a diskutujeme o tom, jak je to ovlivňuje

KDI	Klíčová kompetence digitální	x
------------	------------------------------	---

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

ZGC	Čtenářská a pisatelská	<ul style="list-style-type: none"> — pomáháme žákům v samostatném (průběžně a podle potřeby) vyhledávání, uspořádávání, porovnávání a propojování informace ve všech typech textů včetně elektronických — vedeme žáky k uvědomění, že čtením beletrie i oborových textů nejen rozšiřují, ale i prohlubují své porozumění a prožívání v tom, jak funguje svět, lidé, oni sami — vedeme žáky k tomu, že při psaní textů, v nichž chtějí ostatní odborně poučit, vyhledávali a ověřovali zdroje informací podle záměru svého psaní, zvažovali jejich relevanci
ZGM	Logicko-matematická	x

Mediální tvorba

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Mediální tvorba – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Český jazyk a literatura Výtvarná a filmová výchova Výchova k občanství
Průřezová témata (PT)	Společnost pro všechny Péče o sebe a druhé
Klíčové kompetence (KK)	— komunikační — k občanství a udržitelnosti — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	Čtenářská a pisatelská

Informace o pojetí předmětu	<p>Cílem předmětu je rozvoj schopností a dovedností potřebných pro efektivní a bezpečné zapojení do procesů mediální tvorby. V prakticky a projektově orientované výuce je kladem důraz na to, aby žáci dokázali aplikovat sebereflekující postoj k vlastnímu užívání médií a dovednosti nutné k plnohodnotné tvorbě mediální produkce, a to na úrovni třídy, školy, případně komunity.</p> <p>Žáci si kritickou interpretací mediálních sdělení osvojují zásady ověřování informací, posilují vnímavost vůči užití různých výrazových prostředků, získávají poznatky o manipulativním potenciálu mediálních sdělení. Tyto poznatky a zkušenosti pak žáci využívají při samotném tvorbě médií a jejich obsahu v digitálním prostředí (např. formou třídních webových stránek, původních audiovizuálních projektů apod.).</p> <p>Předmět vede žáky k tomu, aby si uvědomovali postavení a důležitost mediální komunikace ve vlastním životě a vybavuje je dovednostmi, které jim umožní aktivně, bezpečně a plnohodnotně se podílet na mediální komunikaci ve všech jejích podobách, tedy sítové i masové. Rozvoj těchto dovedností vede (a) ke schopnosti porozumět mediálním sdělením a vyhodnotit jejich věrohodnost a přínos pro vlastní život žáka, (b) ke schopnosti srozumitelně a adekvátně vytřídit, zpracovat a předat informace, vyjádřit vlastní myšlenky, záměry, postoje či emoce prostřednictvím komunikačních strategií a výrazových prostředků uplatňujících se v mediální komunikaci.</p>
Informace o obsahu předmětu	<p>Mediální tvorba (příprava audiovizuálních zpravodajských příspěvků, sebevycvičení prostředky mediální komunikace, spolupráce v tvůrčím např. třídním/školním týmu na realizaci mediálního projektu) a její prezentace (komentuje svou prezentaci – text, kresbu, malbu, fotografii, video aj.) a vysvětlí, jak lze oslovit konkrétní publikum konkrétními prostředky.</p> <p>Osvojení si základů produkce různých mediálních forem (zpravodajských/informačních žánrů – zpráva, publicistických žánrů – reportáž, komentář, rozhovor atd., reklam, audiovizuálních příspěvků apod.)</p>

	<p>Porozumění mediálním sdělením (postupy, jak ověřovat informace/obrázky na internetu, pochopení záměru, porozumění apelu na hodnoty, pochopení role „mediální osobnosti“ - např. influencer - v komunikaci) a aplikace tohoto porozumění ve vlastní tvorbě</p> <p>Manipulace (identifikace nezřejmých a nedeklarovaných cílů komunikace, rozeznávání pozitivních a negativních efektů mediální komunikace, mediální zásady chování na internetu v rámci duševního zdraví – směřování ke zdravým digitálním návykům)</p>
Časová dotace	0 + 0 + 1 + 1, dvě hodiny jednou za dva týdny jedno pololetí v 8. nebo 9. ročníku
Organizace výuky předmětu	Žáci z 8. a 9. tříd se dělí na tři skupiny, nabízeny jsou v každém pololetí 3 semináře ze skupiny Společnost.
Podmínky pro výuku předmětu	Výuka musí být realizována v učebně s dostupnou audiovizuální nahrávací technikou včetně editačních a jiných softwarů, připojením k Wi-Fi a uspořádáním umožňujícím skupinovou práci. Dle možností a při zachování rovnosti žáků je možné využívat „chytré“ telefony.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Mediální tvorba – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Český jazyk a literatura Výtvarná a filmová výchova Výchova k občanství
Průřezová témata (PT)	Společnost pro všechny Péče o sebe a druhé
Klíčové kompetence (KK)	— komunikační — k občanství a udržitelnosti — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	Čtenářská a pisatelská

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

KKU	Klíčová kompetence k učení	<ul style="list-style-type: none"> — rozvíjíme u žáků kritické myšlení tím, že je vedeme (a) k důslednému vyhodnocování spolehlivosti informačních zdrojů a (b) k důslednému promyšlení osobních důvodů a motivací k prokazování důvěry a nedůvěry — vedeme žáky k tomu, aby reflektovali vlastní užívání médií – zejména aby v rámci projektu dokázali spravovat a kultivovat vlastní digitální identitu a uvědomovat si neodvolatelnost svých činů v online světě — motivujeme a podporujeme žáky k tomu, aby se učili novým věcem a přebírali odpovědnost za rozvoj vlastního potenciálu — společnou prací na mediálních projektech umožňujeme žákům, aby si nacházeli vlastní místo v třídním kolektivu – v celoživotní perspektivě – ve společnosti.
KKK	Klíčová kompetence komunikační	<ul style="list-style-type: none"> — vedeme žáky při vlastní tvorbě k tomu, aby si uvědomovali postavení a důležitost mediální komunikace ve vlastním životě — zařazujeme takové aktivity, které žákům umožní bezpečně a plnohodnotně se podílet na mediální komunikaci ve všech jejích podobách, tedy síťové i masové — vedeme žáky k tomu, aby se snažili formulovat vlastní myšlenku do podoby komunikačního záměru a k jeho dosažení hledali adekvátní výrazové prostředky — zařazujeme tvůrčí aktivity, při kterých žáci tvoří vlastní i společné mediální výstupy, a tím podporují rozvoj jejich činorodosti a získání praktických zkušeností
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	<ul style="list-style-type: none"> — aplikujeme aktivity na podporu pocitu sounáležitosti s tvůrčím týmem (společné rozhodování a vyhodnocování, rozdělení úloh, vzájemná podpora při řešení tvůrčích zadání) — usilujeme o to, aby se žáci mezi sebou znali a věděli o sobě více informací (zejména v rámci „redakčních“ porad) — podporujeme ocenění přínosu jednotlivce do společné aktivity — cíleně reagujeme na rizikové chování žáků při týmové práci — stanovujeme spolu se žáky pravidla pro jednání ve třídě (včetně digitálního prostředí), jejichž cílem je vytváření prostředí vhodného pro tvůrčí práci — poskytujeme prostor pro argumentaci názorů a sdílení, přehodnocení vlastních názorů a zpětnou vazbu

KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	<ul style="list-style-type: none"> — podporujeme žáky v tom, aby hledali etické a společensky přijatelné způsoby prosazování vlastních postojů mediální tvorbou (např. prosociální kampaní, zpravodajskými výstupy apod.) — podněcujeme žáky k tomu, aby sledovali a hodnotili různé události v místě, regionu i zemi a světě z hlediska jejich závažnosti pro zveřejnění — vedeme žáky k tomu, aby používali média k organizaci života v komunitě — vedeme žáky k tomu, aby si osvojovali zásady etického, nepoškozujícího užívání médií
KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	x
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	<ul style="list-style-type: none"> — poskytujeme informační materiály k jednomu tématu z různých zdrojů — umožňujeme používat prostředky digitální techniky k vyhledávání zdrojů — vytváříme bezpečné prostředí, ve kterém se žáci nebojí vyjadřovat své postoje — organizujeme výukové aktivity, které umožňují otevřenou diskusi mezi žáky — necháváme žáky, aby s mou pomocí identifikovali logické chyby a argumentační fauly ve svých projevech — umožňujeme využívat nejrůznější prostředky k vyhledávání a ověřování zdrojů — nabízíme řešení, která zohledňují obecně sdílené hodnoty — organizujeme diskuse o hodnotách a zájmech jednotlivých informačních zdrojů
KKT	Klíčová kompetence kulturní	<ul style="list-style-type: none"> — nabízíme žákům k interpretaci a hodnocení širokou nabídku mediálních a popkulturních projevů — podporujeme žáky v hledání podobností mezi různými popkulturními projevy — vybízíme žáky k tvorbě vlastních verzí popkulturních produktů (např. k tvorbě vlastního pokračování známého seriálu nebo komiksu) — usilujeme o to, aby žáci rozlišovali mezi uměleckými a věcnými mediálními obsahy v knihách, filmech, na webových stránkách apod.
KDI	Klíčová kompetence digitální	x

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

ZGC	Čtenářská a pisatelská	— soustavně se zaměřujeme na to, aby žáci kriticky a s odstupem přistupovali k textům vlastním i ostatních žáků, aby porozuměli záměru sdělení a hledali jeho možné interpretace
ZGM	Logicko-matematická	x

Seminář finanční a ekonomické gramotnosti

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Seminář finanční a ekonomické gramotnosti – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Výchova k občanství
Průřezová témata (PT)	x
Klíčové kompetence (KK)	— k učení — k řešení problémů — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	x

Informace o pojetí předmětu	<p>Tento volitelný vyučovací předmět rozšiřuje vzdělávací obsah předmětu Občanská výchova (část Já a svět financí). Volitelný předmět rozvíjí především klíčové kompetence k učení, digitální a k řešení problémů. Zaměřuje se na rozvoj finančního, ekonomického a podnikatelského myšlení prostřednictvím praktických činností a aktivního zapojení žáků. Klade důraz na využívání digitálních technologií k usnadnění života a vede k zodpovědnému přístupu k digitálním službám.</p> <p>Výuka zahrnuje exkurze do bank, firem, setkání s odborníky (např. ekonomy, podnikateli, účetními či marketingovými specialisty), stejně jako deskové nebo online hry s finanční nebo ekonomickou tematikou. Součástí semináře může být i založení fiktivní firmy (žakovského podniku). Předmět propojuje teorii s praxí a prohlubuje přístup k zodpovědnému finančnímu rozhodování.</p>
Informace o obsahu předmětu	<p>Tento seminář nabízí hlubší rozvoj praktických dovedností pro orientaci ve světě financí, ekonomiky a podnikání. Žáci jsou vedeni k efektivnímu hospodaření s financemi a rozpoznávání rizik spojených s finančními rozhodnutími. Žáci se budou detailněji zabývat objevováním odpovědí například na tyto otázky: Jak si naplánovat a užít dovolenou za konkrétních finančních možností? Jak nenaletět při nákupu přes internet? Jak fungují banky a jaké služby nabízejí? Jak založit firmu a podnikat?</p>
Časová dotace	0 + 0 + 1 + 1, dvě hodiny jednou za dva týdny jedno pololetí v 8. nebo 9. ročníku
Organizace výuky předmětu	Žáci z 8. a 9. tříd se dělí na tři skupiny, nabízeny jsou v každém pololetí 3 semináře ze skupiny Společnost.
Podmínky pro výuku předmětu	Možnost účastnit se exkurzí, zvát do školy odborníky, pracovat s digitálními technologiemi vlastními, nebo školními (možnost výuky v počítačové učebně).

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Seminář finanční a ekonomické gramotnosti – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Výchova k občanství
Průřezová témata (PT)	x
Klíčové kompetence (KK)	— k učení — k řešení problémů — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	x

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
KKU	Klíčová kompetence k učení	— poskytujeme doplňkové materiály a nástroje, aby si žáci mohli hlouběji rozšířit své znalosti — vytváříme dynamické a interaktivní učební aktivity, které stimulují zvědavost a aktivní účast žáků — při projektové výuce umožníme žákům výběr témat, která jsou pro ně zajímavá, a přivzeme je k plánování
KKK	Klíčová kompetence komunikační	x
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	x
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	x
KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	x
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	— nabízíme skutečné společenské problémy, kde musí žáci zvážit různé perspektivy a navrhnout udržitelná řešení, kde vyjadřují vlastní hodnoty a přesvědčení o svém vlivu na vnímání problému — poskytujeme informační materiály k jednomu tématu z různých zdrojů — umožňujeme využívat nejrůznější prostředky k vyhledávání a ověřování zdrojů — rozvíjíme dovednost žáků odhadovat výsledky bádání — pomáháme žákům shrnout relevantní závěry z jejich bádání a poukazují na důležité informace pro sdílení se spolužáky
KKT	Klíčová kompetence kulturní	x

— KDI	Klíčová kompetence digitální	<p>— ukazujeme žákům, které digitální služby nabízí stát, veřejná správa či komerční sektor a jak mohou tyto služby využívat</p> <p>— vedeme žáky k porozumění pravidlům bezpečného zacházení s digitálními technologiemi a k jejich dodržování</p> <p>— vytváříme podmínky pro realizaci skupinových i individuálních projektů a využití digitálních technologií v nich, poskytujeme tím žákům příležitost ke tvůrčímu a inovativnímu využívání digitálních technologií při stanovení záměru projektu, hledání postupů a variant řešení, vyhodnocování výsledků a dopadů projektu</p>
--------------	------------------------------	--

Základní gramotnosti rozvíjíme při výuce zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

ZGC	Čtenářská a pisatelská	x
ZGM	Logicko-matematická	x

Moje geografie

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Moje geografie – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Geografie
Průřezová témata (PT)	Společnost pro všechny Udržitelné prostředí
Klíčové kompetence (KK)	— k učení — komunikační — osobnostní a sociální — k občanství a udržitelnosti — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — kulturní — digitální
Základní gramotnost (ZG)i	x

Informace o pojetí předmětu	Předmět Moje geografie je postaven na řešení projektů s pomocí nástrojů geografie a geografického myšlení, kombinuje práci s primárními i sekundárními zdroji informací, a to i získanými z mediálního prostoru. Výsledkem nemá být jen popis a analýza konkrétních problémů na různé úrovni řádovosti, ale i návrh na jejich řešení, respektive odhad či prognóza dalšího vývoje.
Informace o obsahu předmětu	Předmět kombinuje science a humanities témata v jejich vzájemné interakci s lokálním i globálním přesahem. Témata vycházejí z tematického zakotvení geografie v RVP. První tematická oblast RVP nabízí nástroje pro řešení projektu a realizaci badatelské či projektové výuky. Např. GIS by se neměly stát jen tématem, ale především nástrojem, který bude rozvíjen na konkrétním vzdělávacím obsahu vycházejícího z druhého tematického celku RVP Přírodní a socioekonomické prostředí a jejich vzájemné interakce. Tento vzdělávací obsah bude vztažen ke konkrétnímu místu/prostoru a měl by být zkoumán a dáván do souvislostí různými měřítky řádovosti. Jaký má lokální problém globální přesah a naopak. Poslední tematická oblast RVP udržitelnost má být akcentována tvorbou prognóz či úvah nad budoucím vývojem sledovaného jevu či tématu.
Časová dotace	0 + 0 + 1 + 1, dvě hodiny jednou za dva týdny jedno pololetí v 8. nebo 9. ročníku
Organizace výuky předmětu	Žáci z 8. a 9. tříd se dělí na tři skupiny, nabízeny jsou v každém pololetí 3 semináře ze skupiny Společnost.
Podmínky pro výuku předmětu	Pomůcky dle zvolených témat, specializovaná učebna je výhodou, výuka musí být realizována v učebně s dostupnou audiovizuální technikou, připojením k Wi-Fi a uspořádáním umožňujícím skupinovou práci.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Moje geografie – předmět disponibilní hodinové dotace
Využití vzdělávací obory	Geografie
Průřezová témata (PT)	Společnost pro všechny Udržitelné prostředí
Klíčové kompetence (KK)	<ul style="list-style-type: none"> — k učení — komunikační — osobnostní a sociální — k občanství a udržitelnosti — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — kulturní — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	x

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
KKU	Klíčová kompetence k učení	— podporujeme žáky v tom, aby si řídili vlastní proces učení
KKK	Klíčová kompetence komunikační	— prezentujeme výstupy vlastní či skupinové práce před známým publikem — sdělujeme své myšlenky, nápady, pocity, mínění a úsudky
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	— rozvíjíme vlastní psychickou odolnost
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	— klademe otázky a argumentujeme, na základě učitelových otázek dále prohlubujeme své myšlenky
KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	— přispíváme k úspěšné týmové práci — realizujeme aktivity podle vlastních či skupinových postupů — realizujeme aktivity přispívající k rozvoji mého blízkého okolí
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	<ul style="list-style-type: none"> — rozlišujeme mezi tím, co je faktické tvrzení, tvrzení hypotetické (hypotéza) a názor, a to v jednoduchém textu, mluveném projevu nebo v psaném sdělení — klademe výzkumné otázky — navrhujeme postup řešení těchto otázek — odhadujeme výsledky bádání — vyhodnocujeme závěry z bádání a poukazujeme na důležité informace pro sdílení se spolužáky — zaměřujeme se na to, aby žáci analyzovali situace z různých perspektiv a diskutovali o možných řešeních a jejich důsledcích — stanovujeme žákům kritéria pro to, jak kriticky hodnotit nápady a zvažovat různé možnosti

KKT	Klíčová kompetence kulturní	— propojujeme a porovnáváme regionální témata na různé úrovni řádovosti, budujeme a upevňujeme vztah k místnímu regionu, respektujeme kulturní odlišnosti v jiných regionech a makroregionech
KDI	Klíčová kompetence digitální	— posuzujeme relevantnost získaných dat — upravujeme digitální obsah — vytváříme nový digitální obsah — volíme vhodné digitální nástroje k usnadnění práce

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
ZGC	Čtenářská a pisatelská	x
ZGM	Logicko-matematická	x

Praktická psychologie

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Praktická psychologie – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Osobnostní a sociální výchova Výchova ke zdraví a bezpečí
Průřezová témata (PT)	Péče o sebe a druhé
Klíčové kompetence (KK)	— komunikační — osobnostní a sociální — k podnikavosti a pracovní
Základní gramotnosti (ZG)	x

Informace o pojetí předmětu	<p>Tento volitelný praktický seminář rozšiřuje vzdělávací obsahy průřezového tématu Péče o sebe a druhé, a vybrané obsahy vzdělávacích oborů Osobnostní a sociální výchova a Výchova ke zdraví a bezpečí. Vytváří prostor pro hlubší sebepoznání, seberozvoj, sebezkušenost žáka, dovednosti sociální interakce a komunikace.</p> <p>Poskytuje příležitost žákům se aktivně přispívat k vytváření dobrého klimatu ve škole, respektujícího a podporující vzdělávací prostředí. Zapojovat se jako peer podpora při prevenci rizikových jevů, školní neúspěšnosti apod.</p> <p>Předmět rozvíjí dovednosti, které jsou základem pro práci s lidmi a různé pomáhajících profese.</p>
Informace o obsahu předmětu	<p>Obsahy vycházejí z poznatků psychologie, pedagogiky a dalších příbuzných oborů. Rozvíjí praktickými, zkušenostními přístupy sebereflektivní, seberegulační a psychohygienické dovednosti. V rozšířeném rozsahu rozvíjí sociálně-emocionální dovednosti, prosociální chování, odpovědný přístup k sobě i druhým.</p> <p>Dovednosti efektivní komunikace, peer mediace, vyjednávání, dosažení dohody a prevence konfliktu.</p> <p>Dovednosti mentoringu, podpory druhých v jejich rozvoji, ve zvládnání nároků školy.</p> <p>Dovednost facilitace týmové práce, leadershipu, rozvoje podporujících sociálních vztahů v rámci školní komunity.</p>
Časová dotace	0 + 0 + 1 + 1, dvě hodiny jednou za dva týdny jedno pololetí v 8. nebo 9. ročníku
Organizace výuky předmětu	Žáci z 8. a 9. tříd se dělí na tři skupiny, nabízeny jsou v každém pololetí 3 semináře ze skupiny Společnost.
Podmínky pro výuku předmětu	Aktivity probíhají v bezpečném prostředí, které umožňuje reflektovat a rozvíjet způsoby prožívání a chování. Poskytuje příležitost pro zkoušení si reagování na vnitřní a vnější svět.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Praktická psychologie – předmět disponibilní hodinové dotace
Využití vzdělávací obory	Osobnostní a sociální výchova Výchova ke zdraví a bezpečí
Průřezová témata (PT)	Péče o sebe a druhé
Klíčové kompetence (KK)	— komunikační — osobnostní a sociální — k podnikavosti a pracovní
Základní gramotnosti (ZG)	x

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:		
KKU	Klíčová kompetence k učení	x
KKK	Klíčová kompetence komunikační	<ul style="list-style-type: none"> — zahrnujeme prvky dramatické výchovy a role-play, při kterých mohou žáci experimentovat s různými perspektivami a formami vyjádření — necháváme žáky shrnovat obsah právě ukončených párových či skupinových diskusí — necháváme žáky reflektovat prožité komunikační situace
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	<ul style="list-style-type: none"> — komunikujeme se žáky s respektem, tj. partnersky, vstřícně a otevřeně — projevujeme zájem o každého žáka, nabízíme žákům dialog a spolupráci, respektujeme sebepojetí, identitu a potřebu autonomie — v jednání jednotlivých žáků vytváříme situace a prostředí, ve kterých mají žáci příležitost poznávat sami sebe a rozvíjet sebeuvědomění (reflektivní aktivity, deníky, přehledy, diskuse o emocích aj.) — vytváříme situace pro týmovou spolupráci a diskutujeme se žáky o týmové spolupráci, sdílení pozitivních zážitků a vzájemnou pomoc — vytváříme takové prostředí, které na žáky působí bezpečně, prostředí, kde se mohou otevřeně vyjadřovat a sdílet své pocity — poskytujeme žákům prostor pro poznávání sebe sama (kým jsou, kým by chtěli být, kam se mohou posunout, kým by být nechtěli, kam patří, jak působí na ostatní lidi a prostředí) — pomáháme žákům poznávat jejich zájmy, schopnosti a hodnoty (zaměřuji se na propojení témat výuky či dovedností a postojů z učení) — debatujeme se žáky o budoucnosti (kariéra, životní cesta, vize, plány) — vedeme žáky k tomu, aby si uvědomovali emoce a potřeby sebe sama i druhých — aplikujeme aktivity na podporu pocitu sounáležitosti se třídou a školou — usilujeme o to, aby se žáci mezi sebou znali a věděli o sobě více informací
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	x

KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	<ul style="list-style-type: none"> — podporujeme aktivní účast žáků na tvorbě školního prostředí, které pracuje s jejich nápady a respektuje jejich přínosy a potřeby, participaci ve škole, v komunitě aj. — podporujeme žáky ve vytváření a sdílení jejich představ o tom, jak by se mohly vyvíjet situace v životě školy či v místě, kde žijí, a poskytujeme prostor pro diskusi nad návrhy jejich scénářů — poskytujeme žákům konstruktivní zpětnou vazbu, včetně formativního hodnocení, které jim pomáhá hlouběji porozumět jejich tvůrčímu procesu a posiluje jejich schopnosti zdokonalovat se — podporujeme žáky v síťování s lidmi ve svém oboru zájmu, aby si sami vybrali a kontaktovali firmu/organizaci, do které se chtějí podívat a něco se o ní dozvědět — přinášíme žákům příležitosti pro praktické trénování schopnosti rychle reagovat na změny — vytváříme různorodé pracovní skupiny, aby se žáci učili spolupracovat s jinými lidmi — podporujeme sdílené znalosti a vzájemné učení se jeden od druhého — vedeme žáky k reflexi a sebehodnocení zkušeností ve skupině a pomáháme jim pojmenovat, které role jim vyhovují nejvíce a proč
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	x
KKT	Klíčová kompetence kulturní	x
KDI	Klíčová kompetence digitální	x

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

ZGC	Čtenářská a pisatelská	x
ZGM	Logicko-matematická	x

Příprava pokrmů

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Příprava pokrmů – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Člověk, jeho osobnost a svět práce
Průřezová témata (PT)	Udržitelné prostředí
Klíčové kompetence (KK)	— k učení — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	Logicko-matematická

Informace o pojetí předmětu	Volitelný předmět Příprava pokrmů navazuje na předmět tematický okruh Péče o domácnost a zahradu ve vzdělávacím oboru Polytechnická výchova a praktické činnosti. Je zaměřen na rozvoj základních dovedností a osvojení správných návyků při přípravě studené i teplé kuchyně. Prostřednictvím praktických cvičení si žáci osvojují základy organizace práce v kuchyni, bezpečného užívání a základní údržby kuchyňských nástrojů a spotřebičů.
Informace o obsahu předmětu	<p>Výuka probíhá formou praktických cvičení, kde si žáci osvojují dovednosti potřebné pro samostatnou i týmovou přípravu pokrmů. Cvičení jsou zaměřena na rozvoj dovedností potřebných pro správnou a bezpečnou manipulaci a ovládnutí kuchyňských nástrojů a spotřebičů, přípravu tabule, což zahrnuje jak estetické aranžování a prezentaci jídel, tak etiketu stolování. Tematicky se cvičení zaměřují na širokou škálu pokrmů, a to jak z hlediska druhu jídla, tak i způsobu jejich zpracování. Žáci se učí připravovat pokrmy teplé i studené, dezerty, nápoje a jiné gastronomické výrobky, přičemž se klade důraz na technické a technologické postupy při jejich přípravě.</p> <p>Součástí výuky je také zaměření na vyváženou stravu, včetně znalosti regionálních kuchyní, exotických jídel a moderních trendů v gastronomii, jako je vegetariánská, veganská kuchyně nebo příprava regionálních specialit. Cílem předmětu je vybavit žáky praktickými dovednostmi, které jim umožní připravovat různorodé pokrmy s ohledem na současné gastronomické trendy, efektivitu práce a zásady zdravého stravování. Žáci si osvojí nejen teoretické základy, ale především praktické dovednosti, které jsou uplatnitelné v běžných životních situacích i v budoucím profesním zaměření.</p>
Časová dotace	0 + 0 + 1 + 1, dvě hodiny jednou za dva týdny jedno pololetí v 8. nebo 9. ročníku
Organizace výuky předmětu	Žáci z 8. a 9. tříd se dělí na tři skupiny, nabízeny jsou v každém pololetí 3 semináře ze skupiny Společnost.
Podmínky pro výuku předmětu	Specializovaná učebna – cvičná kuchyně, vybavená nástroji, pomůckami a technologiemi.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Příprava pokrmů – předmět disponibilní hodinové dotace
Využité vzdělávací obory	Člověk, jeho osobnost a svět práce
Průřezová témata (PT)	Udržitelné prostředí
Klíčové kompetence (KK)	<ul style="list-style-type: none"> — k učení — k podnikavosti a pracovní — k řešení problémů — digitální
Základní gramotnost (ZG)i	Logicko-matematická

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

KKU	Klíčová kompetence k učení	<ul style="list-style-type: none"> — před započítím práce mapujeme se žáky osvojení prozatímních postupů práce, učení — navozujeme takové situace, při nichž si žák zkusí odhadování vlastních sil a možností, definování překážek v učení apod. — nastavujeme přiměřené vzdělávací cíle pro každého ze žáků — poskytujeme doplňkové materiály a nástroje, aby si žáci mohli hlouběji rozšířit své znalosti
KKK	Klíčová kompetence komunikační	x
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	x
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	x
KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	<ul style="list-style-type: none"> — nabízíme žákům volnější úkoly, projekty, které jim umožňují aktivně se ptát, vybrat si témata, rozhodovat se, plánovat své akce, nést za ně odpovědnost a řešit je nezávisle, inovativními originálními přístupy — pracujeme se žáky na komplexním inovativním procesu Design Thinking, který je strukturovaný do pěti klíčových kroků: empatie – porozumění potřebám cílové skupiny, definice – co je třeba řešit, generování nápadů, vytváření různých prototypů a jejich testování s uživateli; reagují na poptávku žáků, v kterých inovačních dovednostech se chtějí zlepšit
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	<ul style="list-style-type: none"> — nabízíme skutečné společenské problémy, kde musí žáci zvážit různé perspektivy a navrhnout udržitelná řešení, kde vyjadřují vlastní hodnoty a přesvědčení o svém vlivu na vnímání problému — zaměřujeme se na to, aby žáci analyzovali tyto situace z různých perspektiv a diskutovali o možných řešeních a jejich důsledcích
KKT	Klíčová kompetence kulturní	x

KDI	Klíčová kompetence digitální	<ul style="list-style-type: none"> — vedeme žáky k samostatnému využívání digitálních technologií v konkrétních výukových situacích; — vytváříme podmínky pro realizaci skupinových i individuálních projektů a využití digitálních technologií v nich, poskytují tím žákům příležitost ke tvůrčímu a inovativnímu využívání digitálních technologií při stanovení záměru projektu, hledání postupů a variant řešení, vyhodnocování výsledků a dopadů projektu
------------	------------------------------	--

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

ZGC	Čtenářská a pisatelská	x
ZGM	Logicko-matematická	<ul style="list-style-type: none"> — vedeme žáky k tomu, aby dávali do souvislostí objekty a jevy — zaměřujeme se na to, aby žáci analyzovali a vyhodnocovali výhodnost rozdělení úlohy na jednotlivé části několika způsoby; volili si předpoklady a podmínky a sledovali dopady změny podmínek na daný jev, které posoudí a vhodně argumentují.

Integrovaný modelový ŠVP / Skupina Společnost pro 2. stupeň ZŠ

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