



Podpora kurikulární práce škol
Národní pedagogický institut ČR



Průřezové projekty pro 1. stupeň ZŠ

předmětový
modelový ŠVP

2025



Spolufinancováno
Evropskou unií



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Průřezové projekty
Využití vzdělávací obory	Předmět z disponibilních hodin navazuje na OVU společného základu, nenaplnuje je, ale rozšiřuje a prohlubuje.
Průřezová témata (PT)	Péče o sebe a druhé, 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 gramotnosti (ZG)	Logicko-matematická, Čtenářská a pisatelská

Informace o pojetí předmětu	Cílem předmětu je podporovat tvořivost, spolupráci a umožnit žákům naplánovat a realizovat dlouhodobější i krátkodobější projekty, které vycházejí z jejich zájmu. V 1. a 2. ročníku žákům témata k realizaci nabízíme. Žáci se učí spolupracovat v týmech, přejímat odpovědnost za společný výsledek a prezentovat výsledky své práce. Hodnocení probíhá především prostřednictvím sebehodnocení a vrstevnického hodnocení na základě předem stanovených kritérií.
Informace o obsahu předmětu	Zaměření projektů může být přírodovědné, společenskovední, technické, umělecké. Žáci prakticky využívají znalosti a dovednosti, které si osvojují v předmětech z povinné časové dotace.
Časová dotace	1 + 1 + 1 + 1 + 1
Organizace výuky předmětu	Předmět je realizován od 1. do 5. ročníku jednou za 14 dní v 90minutových blocích nebo jednou za 4 týdny ve 180minutových blocích.
Podmínky pro výuku předmětu	Předmět je realizován uvnitř školy i mimo budovu podle realizovaného vzdělávacího obsahu. Vybavení vhodnými digitálními technologiemi, např. tablety s připojením k internetu, od 3. ročníku sdílené prostředí umožňující online spolupráci.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Průřezové projekty
Využité vzdělávací obory	Předmět z disponibilních hodin navazuje na OVU společného základu, nenaplnuje je, ale rozšiřuje a prohlubuje.
Průřezová témata (PT)	Péče o sebe a druhé, 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 gramotnosti (ZG)	Logicko-matematická, Čtenářská a pisatelská

Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

KKU	Klíčová kompetence k učení	<ul style="list-style-type: none"> — plánujeme na sebe navazující vyučovací bloky směřující k dlouhodobějším cílům — umožňujeme žákům výběr témat, která jsou pro ně zajímavá — necháváme žáky plánovat a realizovat vlastní postup — vytváříme plány učení a kritéria pro hodnocení společně se žáky — vedeme žáky k sebehodnocení — necháváme žáky samostatně objevovat, co se učí — vytváříme bezpečný prostor pro práci s chybou — učíme žáky efektivně využívat čas — vedeme žáky ke spolupráci a vzájemné podpoře při učení — navozujeme takové situace, při nichž si žáci vyzkouší odhadnout vlastní síly a možnosti — umožňujeme žákům učit se mezi sebou navzájem
KKK	Klíčová kompetence komunikační	<ul style="list-style-type: none"> — vytváříme příležitosti pro různé formy diskuse, ve kterých mohou žáci bezpečně pokládat otázky a sdílet své myšlenky na dané téma — pravidelně organizujeme aktivity, ve kterých žáci prezentují před celou třídou své nápady a výsledky skupinových činností — poskytujeme modelovou konstruktivní zpětnou vazbu a zároveň povzbuzujeme žáky k reflexi vlastní práce nebo práce spolužáků — využíváme techniku vzájemného tutorství, v rámci které si žáci vysvětlují nový koncept navzájem
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	<ul style="list-style-type: none"> — vytváříme prostředí, kde se žáci cítí bezpečně, mohou sdílet své zkušenosti, mají na práci adekvátní čas — vytváříme situace, při nichž se žáci mohou aktivně podílet na svém vlastním učení a rozhodování

		<ul style="list-style-type: none"> — vytváříme situace pro týmovou spolupráci — realizujeme pobyt ve venkovním prostředí jako nedílnou součást vzdělávání — efektivně využíváme různé možnosti přizpůsobení prostorového uspořádání třídy, vybavení a pomůcek v závislosti na zvolených cílech — pomáháme žákům uvědomit si, že umějí jednat i pod tlakem a rozhodovat se i v nejistotě — nabízíme aktivity, které posilují sebevědomí žáků — učíme žáky efektivním strategiím sebeorganizace a plánování času (stanovování priorit, vytváření rozvrhu činností, nastavování reálných cílů) — podporujeme ocenění přínosu jednotlivce do společného projektu
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	<ul style="list-style-type: none"> — umožňujeme žákům sdílet své zkušenosti a zážitky z kontaktů a péče o své okolí — dme příkladem v citlivém a ohleduplném chování vůči živým organismům a svému okolí při přírodovědných pozorováních a pobytu venku — vytváříme zadání, při jejichž řešení žák potřebuje kombinovat znalosti a dovednosti z různých oborů — vytváříme situace vyžadující prozkoumávání a interpretaci různých souvislostí v místním prostředí — vytváříme zadání, při nichž žáci potřebují uvažovat o budoucím vývoji a porovnávat jeho různé možné varianty — stavíme žáky před jednoduché situace vyžadující přijetí jejich vlastního rozhodnutí — umožňujeme žákovi vybrat si aktivitu prospěšnou pro okolí, kterou si sám zvolí nebo s ním se vnitřně ztotožní — podněcujeme žáky k reflexi jejich zkušeností s uplatňováním vlastního vlivu na dění v jejich okolí
KPP	Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní	<ul style="list-style-type: none"> — zapojujeme žáky do participace ve škole, v místní komunitě — podněcujeme vztah žáků k místu, kde žijí, například tím, že mapují, jak se místo (obec, krajina) vyvíjelo v minulosti — podporujeme žáky ve vytváření a sdílení jejich představ o tom, jak by se mohly vyvíjet situace v životě školy či v místě, kde žijí — podporujeme přetváření myšlenek žáků v realitu, například praktickou péčí o místa v okolí školy — využíváme se žáky různé nástroje k zachycení myšlenek a nápadů — nabízíme žákům projekty, které jim umožňují aktivně se ptát, vybrat si témata, rozhodovat se, plánovat své akce, nést za ně odpovědnost a řešit je nezávisle, novými originálními přístupy — vedeme žáky ke spolupráci v týmu, pomáháme jim vybrat role, které jim umožní přispívat do týmové spolupráce podle svých možností
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	<ul style="list-style-type: none"> — po diskusi společně se žáky zkoumáme různé nápady a hodnotíme jejich proveditelnost — dáváme žákům podněty k rozlišování mezi tím, co je faktické tvrzení, hypotéza a prostý názor
KKT	Klíčová kompetence kulturní	<ul style="list-style-type: none"> — organizujeme tvůrčí projekty, ve kterých mají žáci možnost vyjádřit své myšlenky a pocity prostřednictvím malby, kresby, hudby, divadla, tance, filmu a audiovizí nebo psaním literárních textů — podporujeme žáky v projektech, kde sdílejí vlastní zkušenosti s tradicemi a kulturními projevy — organizujeme projektové aktivity, ve kterých žáci vyhledávají informace o kulturních zvycích, uměleckých dílech a tradicích jiných zemí a následně je porovnávají s vlastní kulturou

KDI	Klíčová kompetence digitální	<ul style="list-style-type: none"> — poskytujeme žákům příležitosti, aby vyhledávali přímo i nepřímo vyjádřené informace v textu nebo v jiném informačním zdroji (včetně online zdrojů) podle účelu čtení — podporujeme žáky ve sdílení relevantních digitálních vzdělávacích zdrojů při vytváření a sdílení digitálního obsahu vedeme žáky k uvědomování si vlastních autorských práv a k respektu k autorským právům ostatních — zařazujeme do výuky takové aktivity, ve kterých žáci vyjadřují své představy za pomoci digitálních technologií — vedeme žáky ke spolupráci na tvorbě digitálního obsahu v týmových projektech — vedeme žáky k tomu, aby pravidla podporovala jejich aktivní přístup k využívání digitálních technologií, a současně dbáme na to, aby pravidla podporovala digitální pohodu (wellbeing) žáků a vedla je k ochraně jejich duševního, fyzického a sociálního zdraví — vedeme žáky k samostatnému využívání digitálních technologií v konkrétních výukových situacích
------------	------------------------------	--

Základní gramotnosti rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:

ZGC	Základní gramotnost čtenářská a pisatelská	<ul style="list-style-type: none"> — vyhledává přímo i nepřímo vyjádřené informace v textu nebo v jiném informačním zdroji (včetně online zdrojů) podle účelu čtení — vedeme žáky k tomu, aby používali přesnější a výstižnější pojmenování — předkládáme žákům schémata, nákresy, tabulky, obrázky jako prostředek pro získání informací — necháváme žáky vyhledávat zdroje informací pro úspěšné plánování a realizaci projektu — necháme žáky reflektovat, čemu v textu nerozumí a pokládat otázky vedoucí k porozumění
ZGM	Základní gramotnost logicko-matematická	<ul style="list-style-type: none"> — dáváme žákům prostor, aby popsali jednotlivé kroky řešení s využitím vhodného matematického modelu na základě své evidence — podporujeme žáky k odhalování matematického problému v jednoduchém sdělení

Předmětový modelový ŠVP / Průřezové projekty pro 1. 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