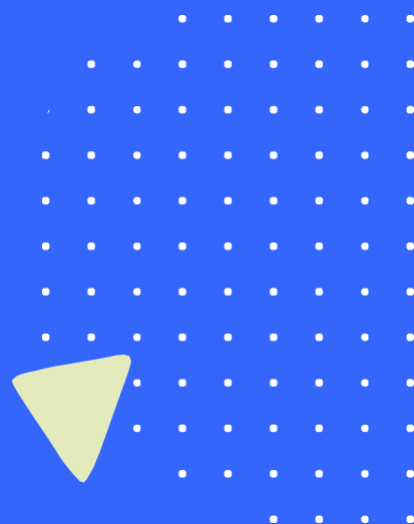




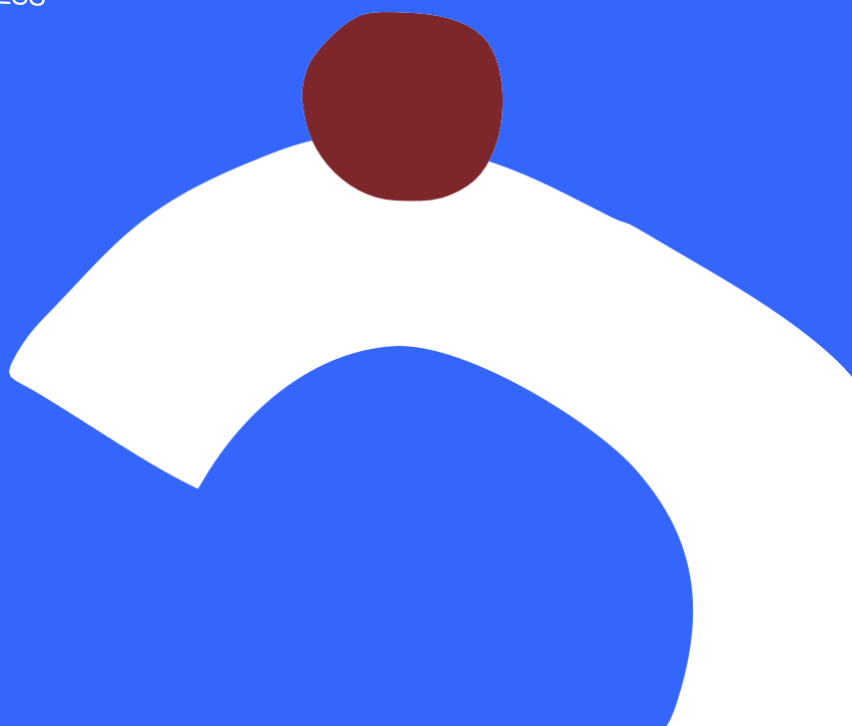
Podpora kurikulární práce škol
Národní pedagogický institut ČR



Informatika

ukázkový ŠVP dle RVP ZŠS

2026



Spolufinancováno
Evropskou unií

MSMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Charakteristika předmětu

Vyučovací předmět	Informatika
Využité vzdělávací obory	Informatika
Průřezová témata (PT)	-
Klíčové kompetence (KK)	— k učení — komunikační — osobnostní a sociální — k občanství a udržitelnosti — pracovní — k řešení problémů — kulturní — digitální
Základní gramotnosti (ZG)	Čtenářská a pisatelská Logicko-matematická
Informace o pojetí předmětu	1.stupeň Vzdělávací oblast Informatika rozvíjí u žáků schopnosti a dovednosti potřebné k orientaci v současném světě, efektivní komunikaci a udržování sociálních vztahů. Vzhledem k dynamickému rozvoji digitálních technologií a probíhající digitalizaci společnosti je nezbytné, aby se žáci učili jednat zodpovědně a bezpečně v online prostředí. Tato vzdělávací oblast, tvořená jediným vzdělávacím oborem Informatika, je zaměřená na praktické využívání digitálních technologií a jejich propojení s podporou samostatnosti žáka při řešení různorodých úloh. Na prvním stupni základní školy speciální se žáci seznamují se základními funkcemi digitálních technologií prostřednictvím hry, zkoumání a experimentování. Postupně si osvojují základní uživatelské návyky a dovednosti, které napomáhají prevenci rizikového chování v digitálním prostředí. Hodnocení žáků se zaměřuje na sledování jejich individuálního pokroku a na schopnost využívat získané znalosti a dovednosti v praktických situacích každodenního života. 2. stupeň Na druhém stupni základní školy speciální žáci tyto dovednosti dále rozvíjejí a aplikují je při činnostech spojených se získáváním, zpracováním a využíváním informací z běžného života. Učí se využívat digitální technologie ke komunikaci a aktivitám podporujícím rozvoj sociálních kompetencí. Současně si osvojují principy bezpečného chování a ochrany osobních údajů v online prostředí. Hodnocení žáků se zaměřuje na sledování jejich individuálního pokroku a na schopnost využívat získané znalosti a dovednosti v praktických situacích každodenního života.
Informace o obsahu předmětu	Vychází z RVP ZŠS ze vzdělávacího oboru Informatika.
Časová dotace	1.stupeň: 1 + 1 + 1 2.stupeň: 2 + 2 + 2 + 2
Organizace výuky předmětu	Výuka je zpravidla realizována v kmenové třídě, technické učebně a probíhá ve výukových blocích.

Podmínky pro výuku předmětu

Základní digitální vybavení, jako je stolní počítač, notebook, tablet, interaktivní displeje či robotické pomůcky.

Vzdělávací strategie

Vyučovací předmět	Informatika		
Využité vzdělávací obory	Informatika		
Průřezová témata (PT)	-		
Klíčové kompetence (KK)	— k učení — komunikační — osobnostní a sociální — k občanství a udržitelnosti — pracovní — k řešení problémů — kulturní — digitální		
Základní gramotnosti (ZG)	Čtenářská a pisatelská Logicko-matematická		
Klíčové kompetence rozvíjíme zejména s využitím těchto vzdělávacích strategií:			
KKU	<table border="1"> <tr> <td>Klíčová kompetence k učení</td><td> 1.stupeň • Umožňujeme žákům při různých příležitostech samostatně zkoušet funkce zařízení (např. zapnout tablet, spustit program, vybrat ikonu); • učíme žáky dodržovat pracovní postup při práci s počítačem (zapnutí – přihlášení – spuštění – ukončení práce), používáme k tomu piktogramy, obrázkový návod a jiné vizuální opory, opakujeme se žáky stále stejnou sekvenci úkonů, aby se z nich stala rutina; • učíme žáky, že při práci s počítačem je třeba chovat se opatrně (počkat, až druhý dokončí úkol, obezřetně s přístrojem manipulovat, říct si o pomoc); • zařazujeme činnosti, které propojují učení s každodenním životem (např. vyhledání obrázku, přehrání písničky, videa). 2.stupeň • Zadáváme úkoly, v nichž žáci používají počítač, tablet nebo interaktivní tabuli k vyhledávání, k prezentaci, k přehrávání, k procvičování učiva; • učíme žáky plánovat a organizovat vlastní práci s digitálními nástroji, tj. rutinní postupy od začátku až po jejich ukončení (zapnout počítač, zvolit správnou ikonu, otevřít soubor nebo vyhledávač či jinou aplikaci, použít příslušný program, ukončit práci, vypnout počítač); • nacvičujeme se žáky, aby práci zvládli podle návodu či symbolů, které návod vystihují; • rozvíjíme vytrvalost, soustředění a dovednost dokončit úkol, tj. zadáváme úkoly přiměřeného rozsahu, aby je žáci zvládli dokončovat; • zařazujeme praktické úlohy propojující informatiku s běžným životem (psaní e-mailu, fotografování, zhlédnutí filmu). </td></tr> </table>	Klíčová kompetence k učení	1.stupeň • Umožňujeme žákům při různých příležitostech samostatně zkoušet funkce zařízení (např. zapnout tablet, spustit program, vybrat ikonu); • učíme žáky dodržovat pracovní postup při práci s počítačem (zapnutí – přihlášení – spuštění – ukončení práce), používáme k tomu piktogramy, obrázkový návod a jiné vizuální opory, opakujeme se žáky stále stejnou sekvenci úkonů, aby se z nich stala rutina; • učíme žáky, že při práci s počítačem je třeba chovat se opatrně (počkat, až druhý dokončí úkol, obezřetně s přístrojem manipulovat, říct si o pomoc); • zařazujeme činnosti, které propojují učení s každodenním životem (např. vyhledání obrázku, přehrání písničky, videa). 2.stupeň • Zadáváme úkoly, v nichž žáci používají počítač, tablet nebo interaktivní tabuli k vyhledávání, k prezentaci, k přehrávání, k procvičování učiva; • učíme žáky plánovat a organizovat vlastní práci s digitálními nástroji, tj. rutinní postupy od začátku až po jejich ukončení (zapnout počítač, zvolit správnou ikonu, otevřít soubor nebo vyhledávač či jinou aplikaci, použít příslušný program, ukončit práci, vypnout počítač); • nacvičujeme se žáky, aby práci zvládli podle návodu či symbolů, které návod vystihují; • rozvíjíme vytrvalost, soustředění a dovednost dokončit úkol, tj. zadáváme úkoly přiměřeného rozsahu, aby je žáci zvládli dokončovat; • zařazujeme praktické úlohy propojující informatiku s běžným životem (psaní e-mailu, fotografování, zhlédnutí filmu).
Klíčová kompetence k učení	1.stupeň • Umožňujeme žákům při různých příležitostech samostatně zkoušet funkce zařízení (např. zapnout tablet, spustit program, vybrat ikonu); • učíme žáky dodržovat pracovní postup při práci s počítačem (zapnutí – přihlášení – spuštění – ukončení práce), používáme k tomu piktogramy, obrázkový návod a jiné vizuální opory, opakujeme se žáky stále stejnou sekvenci úkonů, aby se z nich stala rutina; • učíme žáky, že při práci s počítačem je třeba chovat se opatrně (počkat, až druhý dokončí úkol, obezřetně s přístrojem manipulovat, říct si o pomoc); • zařazujeme činnosti, které propojují učení s každodenním životem (např. vyhledání obrázku, přehrání písničky, videa). 2.stupeň • Zadáváme úkoly, v nichž žáci používají počítač, tablet nebo interaktivní tabuli k vyhledávání, k prezentaci, k přehrávání, k procvičování učiva; • učíme žáky plánovat a organizovat vlastní práci s digitálními nástroji, tj. rutinní postupy od začátku až po jejich ukončení (zapnout počítač, zvolit správnou ikonu, otevřít soubor nebo vyhledávač či jinou aplikaci, použít příslušný program, ukončit práci, vypnout počítač); • nacvičujeme se žáky, aby práci zvládli podle návodu či symbolů, které návod vystihují; • rozvíjíme vytrvalost, soustředění a dovednost dokončit úkol, tj. zadáváme úkoly přiměřeného rozsahu, aby je žáci zvládli dokončovat; • zařazujeme praktické úlohy propojující informatiku s běžným životem (psaní e-mailu, fotografování, zhlédnutí filmu).		

KKK	Klíčová kompetence komunikační	1.stupeň • Učíme žáky dorozumívat se při práci s digitální technikou, vedeme je k jednoduchým formám komunikace, verbální anebo neverbální, spjatým s užitím technologií („Podáš mi myš?“, „Kde je ikonka?“); • učíme je používat základní pokyny a reagovat na instrukce při práci s počítačem nebo tabletem; • rozvíjíme porozumění mluveným i obrazovým sdělením v digitálním prostředí, používáme piktogramy, ikony a hlasové pokyny; • zařazujeme výukové aktivity, v nichž žáci sdělují informace nebo pocity pomocí obrázků, symbolů, jednoduchých textů či zvuků; • učíme žáky rozlišovat různé druhy sdělení (obrázky, zvuky, jednoduchá videa) a vedeme je k tomu, aby rozpoznali, co se sděluje, a reagovali gestem, slovem nebo akcí. 2.stupeň • Procvičujeme porozumění různým formám digitálního sdělení, pracujeme s obrázky, symboly, jednoduchými zprávami či multimediálním obsahem a pomáháme žákům porozumět jejich významu; • seznamujeme žáky se základními pravidly chování při používání počítače, internetu nebo školní sítě (např. vhodný jazyk, respekt k soukromí, ohleduplnost), trénujeme modelové situace; • pomáháme žákům pochopit rozdíl mezi osobním a veřejným sdělením; • vytváříme příležitosti, kdy žáci mohou popsat, co se jim líbí na digitálním obsahu (obrázku, videu nebo prezentaci), vedeme je k jednoduchému hodnocení obsahu („Líbí se mi, že...“, „Nelíbí se mi, protože...“).
KOS	Klíčová kompetence osobnostní a sociální	2.stupeň • Vytváříme situace, v nichž žáci samostatně zvládnou jednoduchý úkol na počítači (např. uložit soubor, otevřít a spustit určitý program, napsat krátký text), oceňujeme jejich úsilí; • učíme žáky zodpovědnému a bezpečnému chování v digitálním prostředí, seznamujeme je s pravidly bezpečné práce na počítači; • rozvíjíme schopnost spolupráce a pomoci druhému, organizujeme párové a skupinové aktivity, kdy žáci sdílejí zařízení, střídají se v práci, učí se počkat, než druhý dokončí úkol; • zařazujeme úkoly, kdy žáci společně rozhodují (např. výběr obrázku do prezentace, volba barvy či tématu), pomáháme jim naslouchat názorům ostatních a dohodnout se; • ukazujeme žákům, jak reagovat, když se něco nedaří (např. program se „zasekne“, není připojení na internet, nemůžeme nalézt soubor), trpělivě práci zkusíme znovu; • využíváme jednoduché hodnoticí symboly nebo slovní zpětnou vazbu po dokončení práce, aby si žáci v rámci svých možností uvědomili, co se jim podařilo; • využíváme technologie jako prostředek k posilování pozitivních vztahů ve třídě (např. tvorba společné fotografie, společného videa, digitálního přání, prezentace třídy).
KOB	Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti	2. stupeň • Pracujeme s jednoduchými digitálními nástroji a aplikacemi, podporujeme žáky v samostatném i společném řešení jednoduchých úkolů s využitím digitálních technologií a propojujeme je s každodenním životem školy a třídy; • vedeme žáky k uvědomování si dopadu vlastního jednání v digitálním prostředí, učíme je základní pravidla bezpečné a ohleduplné práce s daty a informacemi.
KPP	Klíčová kompetence pracovní	1.stupeň • Učíme žáky osvojovat si základní pracovní návyky při práci s digitální technikou, správné sezení, držení myši, používání klávesnice, zapínání a vypínání zařízení; • postupy opakujeme, dokud se stanou součástí běžného pracovního chování;

		• používáme vizuální opory (obrázky, piktogramy, barevné značky) pro jednotlivé kroky práce s počítačem nebo tabletem, pobízíme žáky, aby postupovali krok za krokem podle návodu; • podporujeme dokončení zadané činnosti a pečlivost při práci; • vysvětlujeme, že počítač či tablet je pracovní nástroj, o který je třeba pečovat; • necháváme žáky převzít drobnou zodpovědnost za přístroje (utřít monitor, uložit pomůcky). 2.stupeň • Učíme žáky připravit si pracovní místo, zapnout a vypnout zařízení, přihlásit se, otevřít a uložit soubor; • systematicky vedeme žáky k bezpečnému a šetrnému zacházení s technikou; • zadáváme úkoly s jasným sledem kroků a kontrolujeme jejich dodržování; • zadáváme úkoly, které vyžadují trpělivost a pečlivost a současně pomáháme žákům dokončit práci a oceňujeme i malé pokroky; • zařazujeme aktivity, při nichž žáci využívají digitální nástroje v běžných situacích (psaní vzkazu, jednoduché vyhledávání informací, orientace v ikonách, práce s fotografií), ukazujeme si tak, jak mohou být technologie užitečné; • dbáme na dodržování pravidel bezpečné práce (správná poloha těla, práce v klidu, ochrana dat, šetrnost k technice) a pomáháme žákům chápat důvody těchto zásad.
KRP	Klíčová kompetence k řešení problémů	2.stupeň • Vedeme žáky k tomu, aby si všimli, co nefunguje (tj. v čem spočívá problém), pomáháme jim popsat situaci vlastními slovy či pomocí obrázků a symbolů; • podporujeme hledání více způsobů řešení (zkontrolovat kabel, zkusit jinou ikonu, zeptat se spolužáka, zavřít a znovu otevřít program); • ukazujeme si, že chyby jsou přirozenou součástí učení a motivujeme žáky k opakovaným pokusům namísto rezignace či projevů vzteku a jiných negativních emocí; • příležitostně zařazujeme v rámci možností žáků práci ve dvojicích nebo skupinách, kde žáci společně hledají postup, radí si, ukazují si, jak úkol vyřešili; • nacvičujeme formulace, jak si žáci mohou říct o pomoc při potížích.
KKT	Klíčová kompetence kulturní	1.stupeň • Seznamujeme žáky s jednoduchými materiály a obrázky z různých kulturních prostředí v digitální podobě a využíváme multimediální ukázky.
KDI	Klíčová kompetence digitální	1.stupeň • Seznamujeme žáky s částmi počítače nebo tabletu (monitor, myš, klávesnice, tlačítko zapnutí), ukazujeme jejich funkce a vedeme žáky k jejich rozpoznání i praktickému použití; • rozvíjíme dovednost bezpečně zacházet s digitálními zařízeními, používat je s opatrností, ukládat pomůcky na určené místo a vysvětlujeme jednoduchá pravidla bezpečnosti; • používáme základní digitální symboly a ikony v podobě barevných piktogramů a jednoduchých grafických značek, které pomáhají žákům orientovat se v digitálním prostředí; • zařazujeme jednoduché vzdělávací hry, programy na kreslení, přehrávání písniček či nahrávání hlasu, aby žáci zažili, že technologie lze využít k učení, tvorbě i zábavě; • rozvíjíme zodpovědnost při používání digitálních zařízení; • učíme žáky chápat digitální technologie jako nástroj pomoci, ukazujeme si, jak mohou žáci technologie použít v běžném životě (např. přehrát písničku, vyhledat obrázek, zobrazit hodiny).

		2.stupeň • Vedeme žáky k bezpečnému používání digitálních technologií, opakovaně vysvětlujeme a procvičujeme pravidla bezpečné práce s počítačem, tabletem a internetem; • představujeme různé typy zařízení (počítač, mobil, fotoaparát, tiskárna) a jejich funkce, tj. se žáky zkoumáme, k čemu se používají, čím se liší a jak mohou být užitečná v běžném životě; • podporujeme dovednosti žáků vyhledávat a zpracovávat informace v digitálním prostředí; • učíme žáky zodpovědnosti a ohleduplnosti při komunikaci v online prostředí, používání slušného jazyka, respektování druhých, nešíření cizích materiálů – využíváme modelové situace z praxe; • organizujeme skupinové úkoly, při nichž si žáci předávají informace a vzájemně si pomáhají při práci s technikou.
--	--	---

Obsah předmětu

4. ročník

OVU vzdělávacích oborů - 6. ročník		Školní OVU pro 4. ročník	Vazby na OVU ZG	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU PT	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZŠS						
INA-INF-003-106-001	Reagovat na otázky na základě informací, které získá osobní zkušeností.	Reagovat na jednoduché otázky výběrem vhodného obrázku nebo slova.	ZGC-ZGC-000-106-001 Rozšiřovat si pasivní i aktivní slovní zásobu.	KKA-VYJ-000-106-001 Vyjádřit své potřeby, pocity verbálními i neverbálními prostředky.	X	JJA-REV-001-106-001 Komunikovat v běžných situacích.	- výběr obrázků podle jednoduché otázky - výběr slov podle jednoduché otázky - práce s obrázkovými sadami (třídění, přiřazování) - rozpoznávání základních ikon a symbolů - výběr správné odpovědi v digitální aplikaci - reakce na otázky v různém formátu (audio, text, obrázek)
INA-INF-003-106-002	Podílet se na popisu konkrétní situace, kterou opakovaně zažívá.	Seřadit obrázky podle správného sledu děje.	ZGC-ZGC-000-106-001 Rozšiřovat si pasivní i aktivní slovní zásobu.	KKA-VYJ-000-106-001 Vyjádřit své potřeby, pocity verbálními i neverbálními prostředky.	X	JJA-REV-001-106-001 Komunikovat v běžných situacích.	- popis známých situací pomocí obrázků - výběr obrázků znázorňujících postup činnosti - řazení jednoduchých kroků podle sledu událostí - vyjadřování situace krátkými slovy nebo symboly - práce se scénkami v digitální aplikaci (přiřazení děje) - doplňování chybějícího kroku v jednoduchém příběhu
INA-INF-001-106-001	Obsluhovat vybraná digitální zařízení na úrovni zapnutí, vypnutí a jednoduchého pohybu	Zapínat a vypínat zařízení podle obrázkového nebo slovního postupu.	X	X	X	X	- rozpoznání tlačítek zapnutí/vypnutí - zapínání zařízení podle obrázkového návodu - vypínání zařízení podle obrázkového návodu - nácvik správného pořadí

	v uživatelském prostředí.						kroků (např. zapnout – pracovat – uložit – vypnout)
INA-INF-001-106-002	Pracovat s vybranými a přiměřenými programy a aplikacemi podle pokynů.	Spustit jednoduchý herní nebo výukový program podle pokynů.	X	KDA-KDI-000-106-001 Využívat doporučenými postupy digitální zařízení, se kterými opakovaně pracuje.	X	CPA-CSP-006-110-002 Obsluhovat spotřebiče a používat pomůcky v domácnosti.	• rozeznání ikon herního nebo výukového programu • spouštění programu podle obrázkového návodu • práce s tlačítkem „start“ nebo „spustit“ • sledování instrukcí krok za krokem • ukončení programu podle pokynů
INA-INF-001-106-003	Dodržovat pravidla bezpečné a zdravotně nezávadné práce s digitálními technologiemi.	Vnímat a dodržovat vizualizované pokyny učitele k sezení a držení těla při užívání digitálních zařízení.	X	X	X	CSA-CJS-002-106-002 Rozeznat nevhodné jednání a chování, které je v rozporu s nastavenými pravidly.	• sledování vizualizovaných pokynů učitele • správné sezení u stolu a počítače • udržování vzpřímeného držení těla • správné umístění rukou na klávesnici a myši • dodržování pokynů při práci s tabletem nebo počítačem • nácvik přestávek a změny polohy během práce
INA-INF-001-106-004	Psat známá písmena, číslice a znaky na klávesnici.	Psat písmena, slabiky nebo slova podle obrázkových pokynů na vizuálně upravené klávesnici.	ZGC-ZGA-000-106-001 Chápat psané slovo nebo obrázek jako prostředek jednoduchého sdělení.	X	X	X	• rozeznávání písmen na vizuálně upravené klávesnici • psaní písmen podle vzoru • psaní jednoduchých slabik podle vzoru • psaní jednoduchých slov podle vzoru a obrázkových instrukcí • nácvik správného postavení prstů při psaní

							• kontrola napsaného textu podle vzoru
INA-INF-003-106-002	Podílet se na popisu konkrétní situace, kterou opakovaně zažívá.	Seřadit obrázky podle správného sledu děje.	ZGC-ZGC-000-106-001 Rozšiřovat si pasivní i aktivní slovní zásobu.	KKA-VYJ-000-106-001 Vyjádřit své potřeby, pocity verbálními i neverbálními prostředky.	X	JJA-REV-001-106-001 Komunikovat v běžných situacích.	• popis známých situací pomocí obrázků • výběr obrázků znázorňujících postup činnosti • řazení jednoduchých kroků podle sledu událostí • vyjadřování situace krátkými slovy nebo symboly • práce se scénkami v digitální aplikaci (přiřazení děje) • doplňování chybějícího kroku v jednoduchém příběhu

5. ročník

OVU vzdělávacích oborů - 6. ročník		Školní OVU pro 5. ročník	Vazby na OVU ZG	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU PT	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU Kód
Kód	Popis OVU z RVP ZŠ						
INA-INF-003-106-001	Reagovat na otázky na základě informací, které získá osobní zkušeností.	Používat digitální aplikaci k vyjádření své volby nebo jednoduché odpovědi.	ZGC-ZGC-000-106-001 Rozšiřovat si pasivní i aktivní slovní zásobu.	KKA-VYJ-000-106-001 Vyjádřit své potřeby, pocity verbálními i neverbálními prostředky.	X	JJA-REV-001-106-001 Komunikovat v běžných situacích.	• rozeznávání interaktivních prvků v aplikaci • výběr odpovědi kliknutím nebo dotykem • práce s možnostmi ano/ne, pravda/lež podle obrázků či sociálních scénářů • vyjádření volby pomocí obrázku nebo symbolu • sledování zpětné vazby po volbě • opakování volby podle jednoduchého pokynu
INA-INF-003-106-002	Podílet se na popisu konkrétní situace, kterou opakovaně zažívá.	Použít obrázky nebo slova k vysvětlení pořadí kroků.	ZGC-ZGC-000-106-001 Rozšiřovat si pasivní i aktivní slovní zásobu.	KKA-VYJ-000-106-001 Vyjádřit své potřeby, pocity verbálními i neverbálními prostředky.	X	JJA-REV-001-106-001 Komunikovat v běžných situacích.	• rozpoznávání jednotlivých kroků činnosti • řazení obrázků podle správného pořadí • přiřazování slov k jednotlivým krokům • tvorba jednoduchého návodu pomocí obrázků • tvorba jednoduchého návodu pomocí slov • kontrola správného pořadí kroků podle vzoru
INA-INF-001-106-001	Obsluhovat vybraná digitální zařízení na úrovni zapnutí, vypnutí a jednoduchého pohybu	Spustit určenou aplikaci nebo program podle návodu, připojit zařízení k nabíječce a zkontrolovat stav nabití.	X	KPA-KPP-000-106-001 Postupovat při rutinních činnostech po stanovených krocích.	X	X	• rozeznávání ikon aplikací a programů • spouštění aplikace nebo programu podle obrázkového návodu • spouštění aplikace nebo programu podle textového návodu

	v uživatelském prostředí.						• připojení zařízení k nabíječce • kontrola indikátoru nabití zařízení • odpojení zařízení po nabití
INA-INF-001-106-002	Pracovat s vybranými a přiměřenými programy a aplikacemi podle pokynů.	Pracovat s programem, který poskytuje vizuální nebo zvukovou odpověď.	X	KDA-KDI-000-106-001 Využívat doporučenými postupy digitální zařízení, se kterými opakovaně pracuje.	X	CPA-CSP-006-110-002 Obsluhovat spotřebiče a používat pomůcky v domácnosti.	• rozeznávání vizuálních a zvukových podnětů programu • reakce na vizuální podněty (obrázky, barvy, animace) • reakce na zvukové podněty (pípnutí, hlas, hudba) • provádění jednoduchých úkolů podle zpětné vazby programu • sledování pořadí kroků podle vizuálních nebo zvukových signálů • opakování činnosti podle odezvy programu
INA-INF-001-106-003	Dodržovat pravidla bezpečné a zdravotně nezávadné práce s digitálními technologiemi.	Používat jednoduchý časovač nebo budík k dodržení stanoveného času práce.	X	X	X	CSA-CJS-002-106-002 Rozeznat nevhodné jednání a chování, které je v rozporu s nastavenými pravidly.	• rozeznávání časovače a budíku • nastavení časovače podle vizuální podpory • nastavení budíku na zadaný čas podle vizuální podpory • sledování uplynulého času při práci • reakce na zvukový nebo vizuální signál časovače/budíku • ukončení činnosti po uplynutí času

INA-INF-001-106-004	Psát známá písmena, číslice a znaky na klávesnici.	Používat základní doplňkové klávesy (mezerník, backspace) k opravě chyb s vizuální podporou.	ZGC-ZGA-000-106-001 Chápat psané slovo nebo obrázek jako prostředek jednoduchého sdělení.	X	X	X	• rozeznávání základních doplňkových kláves (mezerník, backspace) • použití mezerníku k oddělení slov • použití backspace k opravě chyb • práce s vizuální podporou při psaní • sledování správného pořadí znaků při opravě • nácvik samostatného psaní a opravy jednoduchých slov
---------------------	--	--	--	---	---	---	---

6. ročník

OVU vzdělávacích oborů - 6. ročník		Školní OVU pro 6. ročník	Vazby na OVU ZG	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU PT	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU Kód
Kód	Popis OVU z RVP ZŠS						
INA-INF-003-106-001	Reagovat na otázky na základě informací, které získá osobní zkušeností.	Reagovat na otázky na základě poznatků z každodenních situací a osobní praxe.	ZGC-ZGC-000-106-001 Rozšiřovat si pasivní i aktivní slovní zásobu.	KKA-VYJ-000-106-001 Vyjádřit své potřeby, pocity verbálními i neverbálními prostředky.	X	JJA-REV-001-106-001 Komunikovat v běžných situacích.	- rozpoznávání otázek a odpovědí na základě vizuální podpory - výběr správného obrázku podle otázky - práce s jednoduchými digitálními aplikacemi (reakce na podněty z aplikace) - kontrola správnosti reakce podle zpětné vazby (správně, chyba)
INA-INF-003-106-002	Podílet se na popisu konkrétní situace, kterou opakovaně zažívá.	Podílet se na popisu konkrétní situace, kterou opakovaně zažívá.	ZGC-ZGC-000-106-001 Rozšiřovat si pasivní i aktivní slovní zásobu.	KKA-VYJ-000-106-001 Vyjádřit své potřeby, pocity verbálními i neverbálními prostředky. KLA-KKT-000-106-001 Vyjadřovat své emoce a prožitky prostřednictvím různých uměleckých forem.	X	JJA-REV-001-106-001 Komunikovat v běžných situacích.	- výběr vhodného digitálního nástroje pro tvorbu příběhu - vytváření jednoduchého příběhu pomocí obrázků - kombinace obrázků a textu - prezentace příběhu spolužákům nebo učiteli - kontrola a úprava příběhu podle zpětné vazby
INA-INF-001-106-001	Obsluhovat vybraná digitální zařízení na úrovni zapnutí, vypnutí a jednoduchého pohybu v uživatelském prostředí.	Provádět základní úkony spojené s používáním digitálních zařízení, jako je zapnutí, vypnutí a pohyb v uživatelském prostředí zařízení.	X	X	X	X	- rozeznávání tlačítek zapnutí a vypnutí zařízení - nastavení hlasitosti podle vizuální podpory - spouštění aplikací podle obrázkového návodu - sledování vizuálních instrukcí krok za krokem - kontrola správného provedení úkonů

INA-INF-001-106-002	Pracovat s vybranými a přiměřenými programy a aplikacemi podle pokynů.	Využívat různé typy programů (herní, výukové, kompenzační) podle účelu činnosti.	X	KDA-KDI-000-106-001 Využívat doporučenými postupy digitální zařízení, se kterými opakovaně pracuje.	X	CPA-CSP-006-110-002 Obsluhovat spotřebiče a používat pomůcky v domácnosti.	• rozeznávání typů programů (herní, výukové, kompenzační) • volba programu podle účelu činnosti • spouštění a práce s programem podle návodu • sledování zpětné vazby programu • ukončení programu po dokončení úkolu • opakování činnosti podle zvoleného typu programu
INA-INF-001-106-003	Dodržovat pravidla bezpečné a zdravotně nezávadné práce s digitálními technologiemi.	Dodržovat pravidla bezpečné a zdravotně nezávadné práce s digitálními technologiemi.	X	X	X	CSA-CJS-002-106-002 Rozeznat nevhodné jednání a chování, které je v rozporu s nastavenými pravidly.	• správné sezení u počítače nebo tabletu • udržování vzpřímeného držení těla • správné umístění rukou na klávesnici a myši • dodržování vzdálenosti od obrazovky • používání podpůrných pomůcek (polštář, stojan na tablet) • přestávky a změna polohy během práce
INA-INF-001-106-004	Psat známá písmena, číslice a znaky na klávesnici.	Psat známá písmena, číslice a znaky na klávesnici.	ZGC-ZGA-000-106-001 Chápat psané slovo nebo obrázek jako prostředek jednoduchého sdělení. ZGM-ZGC-000-106-001 Označit situace v běžném životě, kdy využívá matematiku.	KUA-KKF-000-106-001 Osvojovat si stereotypy učení.	X	X	• rozeznávání písmen a znaků na klávesnici • psaní jednoduchých slov podle vizuální podpory • psaní jednoduchých vět podle obrázkového nebo textového návodu • používání doplňkových kláves (mezerník, backspace) • kontrola napsaného textu podle vzoru • úprava textu s vizuální podporou

7. ročník

OVU vzdělávacích oborů - 10. ročník		Školní OVU pro 7. ročník	Vazby na OVU ZG	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU PT	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU Kód
Kód	Popis OVU z RVP ZŠS						
INA-INF-003-110-001	Využívat grafické znázornění k popisu běžné situace.	Popsat jednoduchou situaci pomocí obrázků nebo slov podle zadaného vzoru.	X	KDA-KDC-000-110-001 Vytvářet jednoduchý digitální obsah tvořivou činností.	X	JJA-CAP-001-110-006 Používat jednoduché obrázkové návody.	• popis situace pomocí obrázků či předložených sociálních scénářů • popis situace pomocí slov s vizuální podporou • kombinace obrázků a slov pro vyjádření situace • kontrola správnosti popisu podle vzoru
INA-INF-002-110-001	Vyhledávat informace na internetu podle pokynů.	Vyhledat informace, obrázky nebo hudbu na internetu podle vizualizovaných pokynů učitele.	ZGC-ZGC-000-110-001 Vyhledat informace v jednoduchém textu pomocí návodných otázek a obrázků, procesních schémat.	X	X	JJA-CAP-001-110-004 Číst jednoduchý krátký text.	• rozeznávání ikony prohlížeče • otevření webového prohlížeče podle obrázkových instrukcí • nalezení vyhledávacího pole podle vizuálního návodu • zadání jednoduchého dotazu podle vizuálních pokynů • výběr výsledků (informace, obrázky, hudba) podle obrázků nebo slov • otevření nebo přehrání vybraného • stahování obrázku nebo hudby podle pokynů • bezpečné chování na internetu podle sociálních scénářů • zavření karty nebo prohlížeče po dokončení úkolu

INA-INF-002-110-002	Rozpoznávat rizika při pohybu a komunikaci na internetu a při používání sociálních sítí, dodržovat zásady bezpečného pohybu ve virtuálním světě.	Rozpoznat jednoduché bezpečné a nebezpečné situace na internetu podle příběhů nebo scénářů.	X	KDA-KDB-000-110-001 Respektovat pravidla bezpečného chování v digitálním prostředí.	X	CAS-CAS-002-110-004 Vnímat a reagovat na různé druhy rizikového chování lidí a řešit je s pomocí naučených stereotypů.	• sledování krátkých příběhů nebo sociálních scénářů o používání internetu • rozpoznávání bezpečných situací (zabezpečené stránky, správné chování online) • rozpoznávání nebezpečných situací (sdílení osobních údajů, podezřelé odkazy) • přiřazování situací ke kategoriím bezpečné a nebezpečné • nácvik správného chování v online prostoru podle naučeného a sociálních scénářů
INA-INF-002-110-003	Podílet se na využití tabulky k záznamu nečíselných dat.	Orientovat se v jednoduché tabulce s barevným rozlišením řádků a sloupců.	X	X	X	MAA-MAT-003-110-004 Doplňovat údaje v jednoduché tabulce.	• rozeznávání řádků a sloupců v tabulce • orientace podle barevného rozlišení řádků • orientace podle barevného rozlišení sloupců • vyhledávání informací v jednoduché tabulce • porovnávání dat v jednotlivých buňkách • nácvik vyplňování jednoduché tabulky podle vzoru
INA-INF-001-110-001	Poznat a přiřadit účel k vybraným digitálním zařízením.	Poznat a pojmenovat základní digitální zařízení ve třídě.	X	KKA-POR-000-110-001 Reagovat verbálně nebo neverbálně na komunikační sdělení partnera.	X	CPA-CSP-006-110-002 Obsluhovat spotřebiče a používat pomůcky v domácnosti.	• rozeznávání počítače, tabletu, tiskárny, projektoru • pojmenování jednotlivých zařízení • určení základní funkce každého z vybraných zařízení • přiřazování zařízení k obrázku nebo jeho

							názvu • nácvik bezpečného zacházení se zařízeními podle sociálních scénářů
INA-INF-001-110-002	Pracovat s vybranými jednoduchými programy a aplikacemi.	Spustit jednoduchou výukovou nebo zábavnou aplikaci s podporou pedagoga nebo podle vizualizovaného návodu.	X	X	X	X	• rozeznávání ikon výukové a zábavní aplikace • spouštění aplikace podle obrázkového návodu • spouštění aplikace s podporou pedagoga • sledování kroků vizualizovaného postupu • reakce na zpětnou vazbu aplikace • ukončení aplikace po dokončení úkolu
INA-INF-001-110-003	Psát jednoduchá slova a krátké věty na klávesnici.	Psát jednoduchá slova a krátké věty podle obrázkových nebo slovních nápověd.	ZGC-ZGA-000-110-001 Číst a opisovat jednoduché texty.	X	X	JJA-CAP-002-110-001 Psát písmena a jednoduchá slova, případně také podle diktátu.	• rozeznávání písmen a znaků na klávesnici • psaní jednoduchých slov podle vzoru či obrázkové nápovědy • psaní krátkých vět podle vzoru či obrázkové nápovědy • psaní slov a vět podle slovní či obrazové nápovědy • použití doplňkových kláves (mezerník, backspace) • kontrola a oprava napsaného textu podle vzoru

8. ročník

OVU vzdělávacích oborů - 10. ročník		Školní OVU pro 8. ročník	Vazby na OVU ZG	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU PT	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZŠS						
INA-INF-003-110-001	Využívat grafické znázornění k popisu běžné situace.	Sestavit postup složitější situace z nabídky obrázků nebo slov.	X	KDA-KDC-000-110-001 Vytvářet jednoduchý digitální obsah tvořivou činností.	X	JJA-CAP-001-110-006 Používat jednoduché obrázkové návody.	• rozeznávání jednotlivých kroků složitější situace obrázkovou formou (např. cesta do jídelny, čekárna u lékaře) • řazení obrázků podle správného postupu • přiřazování slov k jednotlivým krokům • kontrola správnosti sestaveného postupu • nácvik samostatného vytváření postupů podle vzoru
INA-INF-002-110-001	Vyhledávat informace na internetu podle pokynů.	Vnímat nalezené výsledky a vybírat ty, které odpovídají zadanému.	ZGC-ZGC-000-110-001 Vyhledat informace v jednoduchém textu pomocí návodných otázek a obrázků, procesních schémat.	KRA-KRA-000-110-001 Označit pravdivou a nepravdivou informaci týkající se známé situace.	X	JJA-CAP-001-110-004 Číst jednoduchý krátký text.	• sledování výsledků vyhledávání podle zadaného dotazu • rozpoznávání rozličných informací výběrem obrázků, textů nebo zvuků odpovídajících zadání • porovnávání nalezených výsledků s požadavkem • označování vybraných správných výsledků • kontrola správnosti výběru podle vizuální nebo slovní podpory
INA-INF-002-110-002	Rozpoznávat rizika při pohybu a komunikaci na internetu a při používání sociálních sítí, dodržovat zásady	Osvojit si návyk opatrnosti a postupného rozhodování při pohybu na internetu.	X	KSA-KOD-000-110-001 Podílet se na rozvoji vztahů s druhými osobami.	X	CAS-CAS-002-110-004 Vnímat a reagovat na různé druhy rizikového chování lidí a řešit je s pomocí naučených stereotypů.	• rozpoznávání bezpečných a nebezpečných situací na internetu pomocí sociálních scénářů • postupné rozhodování před kliknutím na odkazy (dle známých

	bezpečného pohybu ve virtuálním světě.						vizualizovaných pravidel) • rozpoznávání podezřelých zpráv a e-mailů podle vzoru • dodržování pokynů učitele při pohybu online • nácvik bezpečného chování při vyhledávání informací
INA-INF-002-110-003	Podílet se na využití tabulky k záznamu nečíselných dat.	Kopírovat a vkládat obrázky do tabulky v digitálním prostředí podle vizuální podpory.	X	X	X	MAA-MAT-003-110-004 Doplňovat údaje v jednoduché tabulce.	• rozeznávání obrázků určených k vložení • kopírování obrázků v digitálním prostředí podle schématu • vkládání obrázků do příslušných buněk tabulky • sledování vizuálních instrukcí krok za krokem • kontrola správného umístění obrázků • nácvik samostatného vkládání obrázků podle vzoru
INA-INF-001-110-001	Poznat a přiřadit účel k vybraným digitálním zařízením.	Vybrat vhodné zařízení k danému úkolu.	X	X	X	CPA-CSP-006-110-002 Obsluhovat spotřebiče a používat pomůcky v domácnosti.	• rozeznávání dostupných digitálních zařízení ve třídě • určení funkce jednotlivých zařízení (tiskárna, kopírka, skener) • volba vhodného zařízení podle zadaného úkolu • práce s vizuální podporou při výběru zařízení • nácvik správného postupu pro použití zvoleného zařízení • kontrola dokončení úkolu po použití zařízení

INA-INF-001-110-002	Pracovat s vybranými jednoduchými programy a aplikacemi.	Opakovat úkoly v programu podle vizuální či zvukové zpětné vazby a instrukcí.	X	X	X	X	• sledování vizuální a zvukové zpětné vazby programu • rozpoznávání instrukcí k opakování úkolu • opakování jednoduchých činností podle zpětné vazby • nácvik správného pořadí kroků při opakování úkolu • kontrola správnosti provedených úkolů podle programu • samostatné provádění opakovaných činností podle instrukcí
INA-INF-001-110-003	Psát jednoduchá slova a krátké věty na klávesnici.	Vytvářet jednoduchá slovní spojení a krátké věty k obrázkům.	ZGC-ZGA-000-110-001 Číst a opisovat jednoduché texty.	X	X	JJA-CAP-002-110-001 Psát písmena a jednoduchá slova, případně také podle diktátu.	• rozeznávání obrázků a jejich významu • tvorba jednoduchých slovních spojení k obrázkům • tvorba krátkých vět popisujících obrázky • kombinace slov a obrázků pro vyjádření myšlenky • kontrola správnosti slovních spojení a vět podle vzoru • nácvik samostatného vyjadřování pomocí obrázků a textu

9. ročník

OVU vzdělávacích oborů - 10. ročník		Školní OVU pro 9. ročník	Vazby na OVU ZG	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU PT	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZŠS						
INA-INF-003-110-001	Využívat grafické znázornění k popisu běžné situace.	Vytvořit obrázkový návod nebo postup pro konkrétní situaci, porovnat své znázornění s reálnou situací a upravit ho podle potřeby.	X	KDA-KDC-000-110-001 Vytvářet jednoduchý digitální obsah tvořivou činností.	X	JJA-CAP-001-110-006 Používat jednoduché obrázkové návody.	• rozeznávání jednotlivých kroků konkrétní situace • vytváření obrázkového návodu nebo postupu • přiřazování kroků ke správným obrázkům • porovnání vytvořeného návodu s reálnou situací • úprava návodu podle zjištěných rozdílů • nácvik samostatného tvoření a korekce postupů
INA-INF-002-110-001	Vyhledávat informace na internetu podle pokynů.	Využívat základní nástroje vyhledávačů k dokončení úkolu.	ZGC-ZGC-000-110-001 Vyhledat informace v jednoduchém textu pomocí návodných otázek a obrázků, procesních schémat.	X	X	JJA-CAP-001-110-004 Číst jednoduchý krátký text.	• rozeznávání různých nástrojů vyhledávače (obrázky, mapy, recepty) • zadání jednoduchého dotazu podle pokynů • vyhledávání informací pomocí vybraného nástroje • vybírání relevantních výsledků pro dokončení úkolu • kontrola správnosti získaných informací • nácvik bezpečného a cíleného vyhledávání s vizuální podporou
INA-INF-002-110-002	Rozpoznávat rizika při pohybu a komunikaci na internetu a při používání sociálních sítí, dodržovat zásady bezpečného	Rozlišovat podle vizuální podpory, která osobní data lze sdílet a která ne.	X	KDA-KDB-000-110-001 Respektovat pravidla bezpečného chování v digitálním prostředí.	X	CAS-CAS-002-110-004 Vnímat a reagovat na různé druhy rizikového chování lidí a řešit je s pomocí naučených stereotypů.	• rozeznávání osobních údajů (adresa, telefon, hesla) • určení, která data lze bezpečně sdílet • určení, která data nesdílet • práce s vizuální podporou pro rozlišení

	pohybu ve virtuálním světě.						údajů • příklady bezpečného sdílení informací online • nácvik správného rozhodování při sdílení dat
INA-INF-002-110-003	Podílet se na využití tabulky k záznamu nečíselných dat.	Zkontrolovat správnost dat a jejich umístění v tabulce podle vizualizovaného návodu.	X	X	X	MAA-MAT-003-110-004 Doplňovat údaje v jednoduché tabulce.	• rozeznávání jednotlivých buněk v tabulce • porovnávání obsahu buněk s vizualizovaným návodem • kontrola správnosti dat (čísla, text, obrázky) • ověření správného umístění dat v tabulce • označení nesprávně vložených dat • úprava dat podle vizuálního vzoru
INA-INF-001-110-001	Poznat a přiřadit účel k vybraným digitálním zařízením.	Kopírovat a skenovat materiály podle vizualizovaného schématu s minimální asistencí.	X	X	X	CPA-CSP-006-110-002 Obsluhovat spotřebiče a používat pomůcky v domácnosti.	• rozeznávání kopírovacího a skenovacího zařízení • sledování vizualizovaného schématu pro kopírování • sledování vizualizovaného schématu pro skenování • kopírování materiálů podle instrukcí • skenování materiálů podle instrukcí • nácvik samostatného používání zařízení s minimální asistencí
INA-INF-001-110-002	Pracovat s vybranými jednoduchými programy a aplikacemi.	Vybrat vhodnou aplikaci nebo program pro konkrétní úkol s podporou pedagoga či vizualizovaného návodu.	X	X	X	X	• rozeznávání dostupných aplikací a programů • určení funkce jednotlivých aplikací a programů • volba vhodné aplikace nebo programu podle zadaného úkolu • práce s vizuální

							podporou nebo podle pokynů pedagoga • nácvik spouštění vybrané aplikace • kontrola dokončení úkolu s využitím zvolené aplikace
INA-INF-001-110-003	Psát jednoduchá slova a krátké věty na klávesnici.	Psát slova a krátké věty v textovém editoru a provádět základní úpravy textu podle vizualizovaných schémat.	ZGC-ZGA-000-110-001 Číst a opisovat jednoduché texty.	KPA-KPP-000-110-001 Přispívat k realizaci aktivit podle zavedených postupů.	X	JJA-CAP-002-110-001 Psát písmena a jednoduchá slova, případně také podle diktátu.	• rozeznávání písmen a znaků na klávesnici • psaní slov podle vizuální nápovědy • psaní krátkých vět podle vizuálního vzoru • použití doplňkových kláves (mezerník, backspace, enter) • základní úpravy textu podle vizualizovaného schématu (např. formátování písma, zarovnání) • kontrola a oprava textu podle vzoru

10. ročník

OVU vzdělávacích oborů - 10. ročník		Školní OVU pro 10. ročník	Vazby na OVU ZG	Vazby na OVU KK	Vazby na OVU PT	Vazby na další OVU vzdělávacích oborů	Učivo k dosažení OVU
Kód	Popis OVU z RVP ZŠ						
INA-INF-003-110-001	Využívat grafické znázornění k popisu běžné situace.	Využívat jednoduché grafické prvky ke znázornění situací z každodenního života.	X	KDA-KDC-000-110-001 Vytvářet jednoduchý digitální obsah tvořivou činností. KUA-KKF-000-110-001 Používat osvojené stereotypy učení.	X	JJA-CAP-001-110-006 Používat jednoduché obrázkové návody.	• rozeznávání jednotlivých kroků činnosti • výběr vhodných obrázků a piktogramů pro každý krok • sestavení návodu nebo instrukce v logickém pořadí • práce s vizuální podporou pro zvýraznění důležitých informací • kontrola návodu podle vzoru nebo reálné situace • úprava a doplnění návodu podle potřeby
INA-INF-002-110-001	Vyhledávat informace na internetu podle pokynů.	Vyhledávat informace na internetu s podporou nebo podle vizualizovaných stanovených pokynů.	ZGC-ZGC-000-110-001 Vyhledat informace v jednoduchém textu pomocí návodných otázek a obrázků, procesních schémat.	X	X	JJA-CAP-001-110-004 Číst jednoduchý krátký text.	• prezentace vyhledaných výsledků pedagogovi • vysvětlení, proč byly vybrány konkrétní informace • společné hodnocení správnosti výsledků • rozpoznávání relevantních a nerelevantních informací • diskuse o možnostech zlepšení vyhledávání • nácvik samostatného vyhledávání s následnou kontrolou
INA-INF-002-110-002	Rozpoznávat rizika při pohybu a komunikaci na internetu a při používání sociálních sítí, dodržovat	Znát na základě vizuální podpory bezpečné a rizikové situace při používání internetu a sociálních sítí a reagovat na ně vhodným	X	KDA-KDB-000-110-001 Respektovat pravidla bezpečného chování v digitálním prostředí.	X	CAS-CAS-002-110-004 Vnímat a reagovat na různé druhy rizikového chování lidí a řešit je s pomocí naučených stereotypů.	• sledování příběhů a scénářů o používání internetu • rozpoznávání bezpečných a nebezpečných situací online

	zásady bezpečného pohybu ve virtuálním světě.	způsobem se stejnou mírou podpory.		KBA-KOC-000-110-001 Sdílet odpovědnost za své chování ve školním prostředí.			• procvičování správného chování při vyhledávání informací • práce s online materiály pro simulaci reálných situací • nácvik samostatného rozhodování v bezpečných a rizikových situacích
INA-INF-002-110-003	Podílet se na využití tabulky k záznamu nečíselných dat.	Podílet se na využití tabulky k záznamu nečíselných dat.	ZGM-ZGC-000-110-001 Uplatňovat zkušenost s opakovaně řešenými matematickými úlohami.	X	X	MAA-MAT-003-110-004 Doplňovat údaje v jednoduché tabulce.	• rozeznávání buněk a oblastí tabulky • přiřazování nečíselných dat (text, obrázky, symboly) k buňkám • třídění a řazení dat podle zvoleného účelu • označování a úprava dat s vizuální podporou • kontrola správného umístění a formátu dat • nácvik samostatného spravování dat podle vizuálního návodu
INA-INF-001-110-001	Poznat a přiřadit účel k vybraným digitálním zařízením.	Poznat a přiřadit účel k vybraným digitálním zařízením.	X	X	X	CPA-CSP-006-110-002 Obsluhovat spotřebiče a používat pomůcky v domácnosti.	• rozeznávání typů digitálních zařízení (počítač, tablet, tiskárna, skener, kopírka) • určení funkce jednotlivých zařízení • volba vhodného zařízení podle zadaného úkolu • práce s vizuální podporou při rozhodování • nácvik správného používání vybraného zařízení • kontrola výsledku činnosti s využitím zvoleného zařízení

INA-INF-001-110-002	Pracovat s vybranými jednoduchými programy a aplikacemi.	Pracovat s vybranými jednoduchými programy a aplikacemi.	X	X	X	X	• rozeznávání výukových a zábavních aplikací • spouštění aplikací podle vizuálního návodu nebo pokynů pedagoga • orientace v základních funkcích aplikace • reagování na vizuální a zvukovou zpětnou vazbu • opakování úkolů a činností podle instrukcí aplikace • nácvik samostatného používání aplikací k procvičování znalostí
INA-INF-001-110-003	Psat jednoduchá slova a krátké věty na klávesnici.	Psat jednoduchá slova a krátké věty s vizuální podporou na klávesnici.	ZGC-ZGA-000-110-001 Číst a opisovat jednoduché texty.	KPA-KPP-000-110-001 Přispívat k realizaci aktivity podle zavedených postupů.	X	JJA-CAP-002-110-001 Psát písmena a jednoduchá slova, případně také podle diktátu.	• rozeznávání nástrojů pro úpravu textu v editoru • změna barvy písma podle pokynů nebo vizuální podpory • změna velikosti písma pro lepší čitelnost • zvýraznění klíčových slov nebo částí textu • kombinace úprav pro přehlednou vizualizaci textu • kontrola a oprava provedených úprav



Národní pedagogický institut
České republiky

Praha, leden 2026
www.npi.cz