

# Školní vzdělávací program

## Příloha č. 2

čj: ZSDOB/0305/2024-MO, ze dne 9. července 2024

**platnost dokumentu od: 1. září 2024**



## Obsah

Programování a vývoj.....	3
Výtvarné činnosti.....	9

# Programování a vývoj

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

Název předmětu	Programování a vývoj
Oblast	
Charakteristika předmětu	Volitelný předmět Programování a vývoj umožňuje žákům získat základní programovací dovednosti, základy algoritmizace a matematizace jednoduchých situací. Tento předmět otevře žákům dveře do digitálního světa. Pomůže jim rozvíjet dovednosti v programování, kreativním myšlení a tvorbě technologických řešení. Tento volitelný předmět podporuje porozumění principům, které stojí za softwarem a digitálními technologiemi, což je klíčové v dnešní době plné digitálního pokroku.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	Vyučovací předmět je dotován jednou hodinou týdně z disponibilní vázané časové dotace a je nabízen žákům 7. a 8. ročníku. Výuka probíhá zpravidla v PC učebně ve dvouhodinových blocích jedenkrát za dva týdny. Svým obsahem navazuje na povinný předmět Informatika.
Mezipředmětové vztahy	<ul style="list-style-type: none"> <li>Český jazyk a literatura</li> </ul>
Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků	<p><b>Kompetence k učení:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vést žáky k užívání odborných termínů</li> <li>* učit žáky využívat algoritmy</li> <li>* učit žáky analyzovat informace, hodnotit argumenty a důkladně zkoumat problematiku</li> <li>* podporovat u žáků využívání digitálních technologií ke zvýšení efektivity své učební činnosti</li> <li>* vést žáky k porozumění sledu informací, počínaje jejich vznikem, přenosem, zpracováním, vyhledáváním a praktickým využitím</li> </ul> <p><b>Kompetence k řešení problémů:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* rozvíjet u žáků schopnost porovnávání informací a poznatků z většího množství alternativních informačních zdrojů, a tím k dosahování objektivnosti vyhledaných informací</li> <li>* vést žáky k překonávání nezdolnosti při řešení těžkých problémů, zvládnutí nejednoznačnosti a nejistoty a vypořádání se s problémy s otevřeným koncem</li> <li>* podporovat žáky při nacházení různých řešení a výběru toho nejvhodnějšího pro danou situaci</li> <li>* vést žáky ke schopnosti identifikovat problémy, hledat možná řešení a implementovat je</li> </ul> <p><b>Kompetence komunikativní:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vytvářet u žáků schopnost formulovat svůj požadavek a využívat při interakci s počítačem algoritmické myšlení</li> </ul>

Název předmětu	Programování a vývoj
	<p>* podporovat u žáků touhu k využívání moderních digitálních technologií a nalézání cest k jednodušší a bezpečnější komunikaci se světem</p> <p>* vést žáky k tvořivému využívání softwarových a hardwarových prostředků při prezentaci výsledků své práce</p> <p>* vést žáky ke schopnosti pracovat a spolupracovat s ostatními, řešit konflikty a dosahovat cílů v týmu</p> <p><b>Kompetence sociální a personální:</b></p> <p>* vést žáky k zaujetí odpovědného, etického přístupu k nevhodným obsahům vyskytujících se na internetu či jiných médiích</p> <p>* vést žáky k pochopení funkce digitálních technologií jako prostředku simulace a modelování přírodních i sociálních jevů a procesů</p> <p>* vytvářet prostředí vedoucí k otevřenosti novým cestám, nástrojům, snaze postupně se zlepšovat</p> <p><b>Kompetence občanské:</b></p> <p>* vést žáky k respektování práv k duševnímu vlastnictví při využívání software</p> <p>* rozvíjet schopnost posuzování technických řešení z pohledu druhých lidí a jejich vyhodnocování v osobních, etických, bezpečnostních, právních, sociálních, ekonomických, environmentálních a kulturních souvislostech</p> <p>* podporovat žáka v systémovém přístupu při analýze situací a jevů světa kolem žáka</p> <p><b>Kompetence pracovní:</b></p> <p>* vést žáky k šetrné a bezpečné práci s digitálními technologiemi</p> <p>* podporovat žáky k využívání kompetencí získaných v rámci informatiky pro svůj další rozvoj</p> <p>* rozvíjet u žáků schopnost standardizování pracovních postupů v situacích, kdy to usnadní práci</p> <p>* zprostředkovat žákům zkušenost, že týmová práce umocněná technologiemi může vést k lepším výsledkům než samostatná práce</p> <p><b>Kompetence digitální:</b></p> <p>* vést žáky k systémovému přístupu při analýze situací a jevů světa kolem žáka</p> <p>* rozvíjet porozumění různým přístupům ke kódování informací i různým způsobům jejich organizace</p>

Programování a vývoj	7. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kompetence k učení</li> <li>● Kompetence k řešení problémů</li> <li>● Kompetence komunikativní</li> <li>● Kompetence sociální a personální</li> <li>● Kompetence občanské</li> </ul>	

Programování a vývoj	7. ročník	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kompetence pracovní</li> <li>Kompetence digitální</li> </ul>	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné	<ul style="list-style-type: none"> <li>zná základy programování a dokáže využít základní programovací nástroje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: nástroje programovacího prostředí, blokově orientovaný programovací jazyk, cykly, větvení, proměnné</li> <li>programovací jazyk Scratch</li> </ul>
I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné	<ul style="list-style-type: none"> <li>po přečtení programu vysvětlí, co vykoná</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: nástroje programovacího prostředí, blokově orientovaný programovací jazyk, cykly, větvení, proměnné</li> <li>programovací jazyk Scratch</li> </ul>
I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné	<ul style="list-style-type: none"> <li>ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: nástroje programovacího prostředí, blokově orientovaný programovací jazyk, cykly, větvení, proměnné</li> <li>programovací jazyk Scratch</li> </ul>
I-9-2-02 rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení	<ul style="list-style-type: none"> <li>po přečtení zadání dokáže sám sestavit požadovaný program</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: experimentování a objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí, události, sekvence, opakování, podprogramy, sestavení programu</li> </ul>
I-9-2-02 rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování složitějších programů jako samostatná práce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: experimentování a objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí, události, sekvence, opakování, podprogramy, sestavení programu</li> </ul>
I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen	<ul style="list-style-type: none"> <li>seznámení se základy tvorby algoritmů</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> <li>tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> </ul>
I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen	<ul style="list-style-type: none"> <li>zná základní principy fungování algoritmů</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> <li>tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> </ul>
I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen	<ul style="list-style-type: none"> <li>po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup a určí problém, který je v něm řešen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> <li>tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> </ul>

Programování a vývoj	7. ročník	
I-9-2-03 vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešení problému a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému	<ul style="list-style-type: none"> <li>vybere z více možností vhodný algoritmus pro řešení problému a svůj výběr zdůvodní</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> <li>tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> </ul>
I-9-1-03 vymeze problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní	<ul style="list-style-type: none"> <li>v mapě a dalších schématech najde odpověď na otázku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>modelování: schéma, myšlenková mapa, vývojový diagram, ohodnocený a orientovaný graf, základní grafové úlohy</li> </ul>
I-9-1-03 vymeze problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní	<ul style="list-style-type: none"> <li>vysvětlí známé modely jevů, situací, činností</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>modelování: schéma, myšlenková mapa, vývojový diagram, ohodnocený a orientovaný graf, základní grafové úlohy</li> </ul>
I-9-1-03 vymeze problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní	<ul style="list-style-type: none"> <li>vytvoří model, ve kterém znázorní více souběžných činností</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>modelování: schéma, myšlenková mapa, vývojový diagram, ohodnocený a orientovaný graf, základní grafové úlohy</li> </ul>
I-9-4-01 popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě	<ul style="list-style-type: none"> <li>používá moderní technologie ve svůj prospěch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>hardware a software: pojmy hardware a software, součásti počítače a principy jejich společného fungování</li> <li>fungování nových technologií kolem žáka</li> </ul>
I-9-4-01 popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě	<ul style="list-style-type: none"> <li>používá vhodné zařízení vzhledem k riziku používání</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>hardware a software: pojmy hardware a software, součásti počítače a principy jejich společného fungování</li> <li>fungování nových technologií kolem žáka</li> </ul>

Programování a vývoj	8. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kompetence k učení</li> <li>Kompetence k řešení problémů</li> <li>Kompetence komunikativní</li> <li>Kompetence sociální a personální</li> <li>Kompetence občanské</li> <li>Kompetence pracovní</li> </ul>	

Programování a vývoj	8. ročník	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kompetence digitální</li> </ul>	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné	<ul style="list-style-type: none"> <li>zná základy programování a dokáže využít základní programovací nástroje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: nástroje programovacího prostředí, blokově orientovaný programovací jazyk, cykly, větvení, proměnné</li> <li>programovací jazyk Scratch a Python</li> </ul>
I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné	<ul style="list-style-type: none"> <li>po přečtení programu vysvětlí, co vykoná</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: nástroje programovacího prostředí, blokově orientovaný programovací jazyk, cykly, větvení, proměnné</li> <li>programovací jazyk Scratch a Python</li> </ul>
I-9-2-05 v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně; program vyzkouší a opraví v něm případné chyby; používá opakování, větvení programu, proměnné	<ul style="list-style-type: none"> <li>ověří správnost programu, najde a opraví v něm chyby</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: nástroje programovacího prostředí, blokově orientovaný programovací jazyk, cykly, větvení, proměnné</li> <li>programovací jazyk Scratch a Python</li> </ul>
I-9-2-02 rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení	<ul style="list-style-type: none"> <li>po přečtení zadání dokáže sám sestavit požadovaný program</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: experimentování a objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí, události, sekvence, opakování, podprogramy, sestavení programu</li> </ul>
I-9-2-02 rozdělí problém na jednotlivě řešitelné části a navrhne a popíše kroky k jejich řešení	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování složitějších programů jako samostatná práce</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>programování: experimentování a objevování v blokově orientovaném programovacím prostředí, události, sekvence, opakování, podprogramy, sestavení programu</li> </ul>
I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen	<ul style="list-style-type: none"> <li>seznámení se základy tvorby algoritmů</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> <li>tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> </ul>
I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen	<ul style="list-style-type: none"> <li>zná základní principy fungování algoritmů</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> <li>tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> </ul>
I-9-2-01 po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup; určí problém, který je daným algoritmem řešen	<ul style="list-style-type: none"> <li>po přečtení jednotlivých kroků algoritmu nebo programu vysvětlí celý postup a určí problém, který je v něm řešen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> <li>tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu</li> </ul>
I-9-2-03 vybere z více možností	<ul style="list-style-type: none"> <li>vybere z více možností vhodný</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>algoritmizace: dekompozice</li> </ul>

Programování a vývoj	8. ročník	
vhodný algoritmus pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní; upraví daný algoritmus pro jiné problémy, navrhne různé algoritmy pro řešení problému	algoritmus pro řešení problém a svůj výběr zdůvodní	úlohy, problému tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu • tvorba, zápis a přizpůsobení algoritmu
I-9-1-03 vymeze problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní	• v mapě a dalších schématech najde odpověď na otázku	• modelování: schéma, myšlenková mapa, vývojový diagram, ohodnocený a orientovaný graf, základní grafové úlohy
I-9-1-03 vymeze problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní	• vysvětlí známé modely jevů, situací, činností	• modelování: schéma, myšlenková mapa, vývojový diagram, ohodnocený a orientovaný graf, základní grafové úlohy
I-9-1-03 vymeze problém a určí, jaké informace bude potřebovat k jeho řešení; situaci modeluje pomocí grafů, případně obdobných schémat; porovná svůj navržený model s jinými modely k řešení stejného problému a vybere vhodnější, svou volbu zdůvodní	• vytvoří model, ve kterém znázorní více souběžných činností	• modelování: schéma, myšlenková mapa, vývojový diagram, ohodnocený a orientovaný graf, základní grafové úlohy
I-9-4-01 popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě	• používá moderní technologie ve svůj prospěch	• hardware a software: pojmy hardware a software, součásti počítače a principy jejich společného fungování • fungování nových technologií kolem žáka
I-9-4-01 popíše, jak funguje počítač po stránce hardwaru i operačního systému; diskutuje o fungování digitálních technologií určujících trendy ve světě	• používá vhodné zařízení vzhledem k riziku používání	• hardware a software: pojmy hardware a software, součásti počítače a principy jejich společného fungování • fungování nových technologií kolem žáka



# Výtvarné činnosti

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

Název předmětu	Výtvarné činnosti
Oblast	
Charakteristika předmětu	Volitelný předmět Výtvarné činnosti svým obsahem rozvíjí náplň povinného předmětu Výtvarná výchova. Vzdělávání v této oblasti prohlubuje umělecké osvojování světa, u žáka se rozvíjí estetické cítění, tvořivost, vnímavost k uměleckému dílu, a tedy i k sobě samému a okolnímu světu. V tvořivých činnostech jsou rozvíjeny schopnosti nonverbálního vyjadřování prostřednictvím linie, tvaru, barvy, osobitých výrazových prostředků.
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	Výuce jsou věnovány v 7. a 8. ročníku 2 hodiny jedenkrát za dva týdny a v 9. ročníku 2 hodiny týdně. Výuka probíhá v odborných učebnách.
Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků	<p><b>Kompetence k učení:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vést žáky k rozlišování a k používání termínů ve výtvarné oblasti</li> <li>* vést žáky k chápání vzájemných souvislostí zobrazovaných předmětů a uplatňování představivosti a fantazie</li> </ul> <p><b>Kompetence k řešení problémů:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vést žáky k vyhledávání potřebných informací o jednotlivých druzích umění a uměleckých žánrech</li> <li>* vytvářet u žáků dovednost hodnotit uvážlivě umělecká díla a být schopen svůj názor obhájit</li> <li>* vést žáky k řešení přiměřených úkolů ve vizuálně obrazných vyjádřeních</li> </ul> <p><b>Kompetence komunikativní:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vést žáky k používání umění a kultury jako způsobu dorozumívání</li> <li>* vést žáky k využívání poskytnutého prostoru k vlastnímu uměleckému projevu</li> </ul> <p><b>Kompetence sociální a personální:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vést žáky k získání sebedůvěry při vystupování před spolužáky, ke vzájemné pomoci v týmu, k respektování názoru druhých na společně prožitý estetický zážitek a k obhájení svého názoru</li> <li>* vytvářet u žáků zásady slušného chování na kulturních akcích</li> </ul> <p><b>Kompetence občanské:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vytvářet u žáků pozitivní postoj k uměleckým dílům, smysl pro kulturu a tvořivost</li> <li>* seznámit žáky s výtvarnými díly a jejich autory</li> <li>* vést žáky k respektování naší kulturní a historické tradice, aktivně se zapojovat do kulturního dění školy</li> </ul> <p><b>Kompetence pracovní:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* vést žáky k dodržování zásad pravidel bezpečnosti práce a ochrany zdraví</li> <li>* vytvářet u žáků obecné pracovní návyky, schopnost tvořit jednoduché pracovní postupy a vlastní výtvarnou práci</li> <li>* vést žáky k využívání kompetencí získaných v rámci výtvarné výchovy pro</li> </ul>

Název předmětu	Výtvarné činnosti
	svůj další rozvoj <b>Kompetence digitální:</b> * vést žáky k ovládnání běžně používaných digitálních zařízení, aplikací a službám * vést žáky k vytváření a upravování digitálního obsahu a kombinování různých formátů * vést žáky k využívání digitální technologie, aby si usnadnili práci, zautomatizovali rutinní činnosti, zefektivnili nebo zjednodušili své pracovní postupy a zkvalitnili výsledky své práce

Výtvarné činnosti	7. ročník	
<b>Výchovné a vzdělávací strategie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetence k učení</li> <li>• Kompetence k řešení problémů</li> <li>• Kompetence komunikativní</li> <li>• Kompetence sociální a personální</li> <li>• Kompetence občanské</li> <li>• Kompetence pracovní</li> <li>• Kompetence digitální</li> </ul>	
<b>RVP výstupy</b>	<b>ŠVP výstupy</b>	<b>Učivo</b>
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů</li> </ul>	<b>PRVKY VIZUÁLNĚ OBRAZNÉHO VYJÁDŘENÍ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury</li> </ul>
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vizuálně obrazná vyjádření ve vztazích a uspořádání</li> </ul>
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	<ul style="list-style-type: none"> <li>• variuje a rozlišuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků</li> </ul>	<b>USPOŘÁDÁNÍ OBJEKTŮ DO CELKŮ V PLOŠE, OBJEMU, PROSTORU</b>
VV-9-1-02 zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zaznamenává vizuální zkušenosti i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie</li> </ul>	<b>REFLEXE A VZTAHY ZRAKOVÉHO VNÍMÁNÍ K VNÍMÁNÍ OSTATNÍMI SMYSLY</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě</li> <li>• reflexe ostatních uměleckých druhů</li> </ul>

Výtvarné činnosti	7. ročník	
VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	<ul style="list-style-type: none"> <li>zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích</li> </ul>	SMYSLOVÉ ÚČINKY VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ
VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	<ul style="list-style-type: none"> <li>užívá ke své tvorbě některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě</li> <li>kresba, malba, kombinované techniky, modelování a přírodní materiály, grafické techniky, výtvarné konstruování, počítačová grafika</li> </ul>
VV-9-1-04 vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření	<ul style="list-style-type: none"> <li>vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření</li> </ul>	PROSTŘEDKY PRO VYJÁDŘENÍ EMOCÍ, POCITŮ, NÁLAD, FANTAZIE, PŘEDSTAV A OSOBNÍCH ZKUŠENOSTÍ <ul style="list-style-type: none"> <li>akční tvar kresby a malby, manipulace s objekty</li> <li>uspořádání prostoru</li> </ul>
VV-9-1-05 rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku</li> </ul>	TYPY VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ <ul style="list-style-type: none"> <li>objekty, ilustrace textů, volná malba, sochařství, plastika, animovaný film, komiks, fotografie</li> <li>rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry</li> </ul>
VV-9-1-06 interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků	<ul style="list-style-type: none"> <li>interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti, vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků</li> </ul>	PŘÍSTUPY K VIZUÁLNĚ OBRAZNÝM VYJÁDŘENÍM
VV-9-1-07 ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření	<ul style="list-style-type: none"> <li>ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených, samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření</li> </ul>	OSOBNOSTNÍ POSTOJ V KOMUNIKACI <ul style="list-style-type: none"> <li>jeho utváření a zdůvodňování</li> <li>důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření</li> </ul> KOMUNIKAČNÍ OBSAH VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ, JEHO PROMĚNY <ul style="list-style-type: none"> <li>záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění</li> <li>historické, sociální a kulturní souvislosti</li> </ul>

Výtvarné činnosti	8. ročník	
<b>Výchovné a vzdělávací strategie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetence k učení</li> <li>• Kompetence k řešení problémů</li> <li>• Kompetence komunikativní</li> <li>• Kompetence sociální a personální</li> <li>• Kompetence občanské</li> <li>• Kompetence pracovní</li> <li>• Kompetence digitální</li> </ul>	
<b>RVP výstupy</b>	<b>ŠVP výstupy</b>	<b>Učivo</b>
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	• vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů	PRVKY VIZUÁLNĚ OBRAZNÉHO VYJÁDŘENÍ <ul style="list-style-type: none"> <li>• linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury</li> </ul>
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	• uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků	• vizuálně obrazná vyjádření ve vztazích a uspořádání
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	• variuje a rozlišuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	USPOŘÁDÁNÍ OBJEKTŮ DO CELKŮ V PLOŠE, OBJEMU, PROSTORU
VV-9-1-02 zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie	• zaznamenává vizuální zkušenosti i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie	REFLEXE A VZTAHY ZRAKOVÉHO VNÍMÁNÍ K VNÍMÁNÍ OSTATNÍMI SMYSLY <ul style="list-style-type: none"> <li>• vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě</li> <li>• reflexe ostatních uměleckých druhů</li> </ul>
VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	• zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích	SMYSLOVÉ ÚČINKY VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ
VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	• užívá ke své tvorbě některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	<ul style="list-style-type: none"> <li>• výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě</li> <li>• kresba, malba, kombinované techniky, modelování a přírodní materiály, grafické techniky,</li> </ul>

Výtvarné činnosti	8. ročník	
grafika, fotografie, video, animace		výtvarné konstruování, počítačová grafika
VV-9-1-04 vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření	<ul style="list-style-type: none"> <li>• vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření</li> </ul>	PROSTŘEDKY PRO VYJÁDŘENÍ EMOCÍ, POCITŮ, NÁLAD, FANTAZIE, PŘEDSTAV A OSOBNÍCH ZKUŠENOSTÍ <ul style="list-style-type: none"> <li>• akční tvar kresby a malby, manipulace s objekty</li> <li>• uspořádání prostoru</li> </ul>
VV-9-1-05 rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozliší působení vizuálně obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku</li> </ul>	TYPY VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ <ul style="list-style-type: none"> <li>• objekty, ilustrace textů, volná malba, sochařství, plastika, animovaný film, komiks, fotografie</li> <li>• rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry</li> </ul>
VV-9-1-06 interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků	<ul style="list-style-type: none"> <li>• interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti, vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků</li> </ul>	PŘÍSTUPY K VIZUÁLNĚ OBRAZNÝM VYJÁDŘENÍM
VV-9-1-07 ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených, samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření</li> </ul>	OSOBNOSTNÍ POSTOJ V KOMUNIKACI <ul style="list-style-type: none"> <li>• jeho utváření a zdůvodňování</li> <li>• důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření</li> </ul> KOMUNIKAČNÍ OBSAH VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ, JEHO PROMĚNY <ul style="list-style-type: none"> <li>• záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění</li> <li>• historické, sociální a kulturní souvislosti</li> </ul>

Výtvarné činnosti	9. ročník	
<b>Výchovné a vzdělávací strategie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetence k učení</li> <li>• Kompetence k řešení problémů</li> <li>• Kompetence komunikativní</li> <li>• Kompetence sociální a personální</li> <li>• Kompetence občanské</li> <li>• Kompetence pracovní</li> <li>• Kompetence digitální</li> </ul>	
<b>RVP výstupy</b>	<b>ŠVP výstupy</b>	<b>Učivo</b>
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a	• vybírá, vytváří a pojmenovává	PRVKY VIZUÁLNĚ OBRAZNÉHO

Výtvarné činnosti	9. ročník	
pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů	VYJÁDŘENÍ • linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	• uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků	• vizuálně obrazná vyjádření ve vztazích a uspořádání
VV-9-1-01 vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	• variuje a rozlišuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků	USPOŘÁDÁNÍ OBJEKTŮ DO CELKŮ V PLOŠE, OBJEMU, PROSTORU
VV-9-1-02 zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie	• zaznamenává vizuální zkušenosti i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie	REFLEXE A VZTAHY ZRAKOVÉHO VNÍMÁNÍ K VNÍMÁNÍ OSTATNÍMI SMYSLY • vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě • reflexe ostatních uměleckých druhů
VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	• zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích	SMYSLOVÉ ÚČINKY VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ
VV-9-1-03 zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	• užívá ke své tvorbě některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace	• výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě • kresba, malba, kombinované techniky, modelování a přírodní materiály, grafické techniky, výtvarné konstruování, počítačová grafika
VV-9-1-04 vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření	• vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření	PROSTŘEDKY PRO VYJÁDŘENÍ EMOCÍ, POCITŮ, NÁLAD, FANTAZIE, PŘEDSTAV A OSOBNÍCH ZKUŠENOSTÍ • akční tvar kresby a malby, manipulace s objekty • uspořádání prostoru
VV-9-1-05 rozliší působení vizuálně	• rozliší působení vizuálně	TYPY VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH

Výtvarné činnosti	9. ročník	
obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku	obrazného vyjádření v rovině smyslového účinku, v rovině subjektivního účinku	<p>VYJÁDŘENÍ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• objekty, ilustrace textů, volná malba, sochařství, plastika, animovaný film, komiks, fotografie</li> <li>• rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry</li> </ul>
VV-9-1-06 interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků	<ul style="list-style-type: none"> <li>• interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti, vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků</li> </ul>	PŘÍSTUPY K VIZUÁLNĚ OBRAZNÝM VYJÁDŘENÍM
VV-9-1-07 ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených, samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření</li> </ul>	<p>OSOBNOSTNÍ POSTOJ V KOMUNIKACI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jeho utváření a zdůvodňování</li> <li>• důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření</li> </ul> <p>KOMUNIKAČNÍ OBSAH VIZUÁLNĚ OBRAZNÝCH VYJÁDŘENÍ, JEHO PROMĚNY</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění</li> <li>• historické, sociální a kulturní souvislosti</li> </ul>