

DODATEK č. 1	Č. j.: ZS118/2022/1
▪ ŠVP ZV ZŠ a MŠ Kudlovice	Počet stran: 11
Platnost	od 1. 9. 2022

ke Školnímu vzdělávacímu programu pro základní vzdělávání ZŠ a MŠ Kudlovice

č.j.: Ř1817/2010 ze dne 19. 4. 2017

Tímto dodatkem se pozměňuje obsah ŠVP ZV ZŠ a MŠ Kudlovice č.j.: Ř1817/2010 v kapitole učební plán a učební osnovy vzdělávacího předmětu Informatika.

Informatika

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	1	1	0	0	0	0	2
			Povinný	Povinný					

Název předmětu	Informatika
Oblast	Informatika
Charakteristika předmětu	<p>Vzdělávací oblast Informatika se zaměřuje především na rozvoj inforatického myšlení a na porozumění základním principům digitálních technologií. Je založena na aktivních činnostech, při kterých žáci využívají inforatické postupy a pojmy. Poskytuje prostředky a metody ke zkoumání řešitelnosti problémů i hledání a nalézání jejich optimálních řešení, ke zpracování dat a jejich interpretaci a na základě řešení praktických úkolů i poznatky a zkušenost, kdy je lepší práci přenechat stroji, respektive počítači. Pochopení, jak digitální technologie fungují, přispívá jednak k porozumění zákonitostem digitálního světa, jednak k jejich efektivnímu, bezpečnému a etickému užívání.</p> <p>V průběhu základního vzdělávání žáci začínají vyvíjet funkční technická řešení problémů. Osvojují si časté testování prototypů a jejich postupné vylepšování jako přirozenou součást designu a vývoje v informačních technologiích. Zvažují a ověřují dopady navrhovaných řešení na jedince, společnost, životní prostředí.</p>
Obsahové, časové a organizační vymezení předmětu (specifické informace o předmětu důležité pro jeho realizaci)	<p>Na prvním stupni základního vzdělávání si žáci prostřednictvím her, experimentů, diskusí a dalších aktivit vytvářejí první představy o způsobech, jakými se dají data a informace zaznamenávat, a objevují inforatické aspekty světa kolem nich. Postupně si žáci rozvíjejí schopnost popsat problém, analyzovat ho a hledat jeho řešení. Ve vhodném programovacím prostředí si ověřují algoritmicke postupy. Informatika také společně s ostatními obory pokládá základy uživatelských dovedností.</p> <p>Poznáváním, jak se s digitálními technologiemi pracuje, si žáci vytvářejí základ pro pochopení inforatických konceptů. Součástí je i bezpečné zacházení s technologiemi a osvojování dovedností a návyků, které vedou k prevenci rizikového chování.</p> <p>Cílové zaměření vzdělávací oblasti</p> <p>Vzdělávání v dané vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí tím, že vede žáka k:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● systémovému přístupu při analýze situací a jevů světa kolem něj ● nacházení různých řešení a výběru toho nejvhodnějšího pro danou situaci ● ke zkušenosti, že týmová práce umocněná technologiemi může vést k lepším výsledkům než samostatná práce

Název předmětu	Informatika
	<ul style="list-style-type: none"> ● porozumění různým přístupům ke kódování informací i různým způsobům jejich organizace ● rozhodování na základě relevantních dat a jejich korektní interpretace, jeho obhajování pomocí věcných argumentů ● komunikaci pomocí formálních jazyků, kterým porozumí i stroje ● standardizování pracovních postupů v situacích, kdy to usnadní práci ● posuzování technických řešení z pohledu druhých lidí a jejich vyhodnocování v osobních, etických, bezpečnostních, právních, sociálních, ekonomických, environmentálních a kulturních souvislostech ● nezdolnosti při řešení těžkých problémů, zvládání nejednoznačnosti a nejistoty a vypořádání se s problémy s otevřeným koncem ● otevřenosti novým cestám, nástrojům, snaze postupně se zlepšovat
Integrace předmětů	<ul style="list-style-type: none"> ● Informatika
Mezipředmětové vztahy	<ul style="list-style-type: none"> ● Anglický jazyk ● Český jazyk ● Matematika ● Prvouka ● Přírodověda ● Vlastivěda ● Výtvarná výchova
Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáků	<p>Kompetence k učení:</p> <p>Vyhledává a třídí informace a na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě operuje s obecně užívanými termíny, znaky a symboly, uvádí věci do souvislostí, propojuje do širších celků poznatky z různých vzdělávacích oblastí a na základě toho si vytváří komplexnější pohled na matematické, přírodní, společenské a kulturní jevy. Samostatně pozoruje a experimentuje, získané výsledky porovnává, kriticky posuzuje a vyvozuje z nich závěry pro využití v budoucnost. Poznává smysl a cíl učení, má pozitivní vztah k učení, posoudí vlastní pokrok a určí překážky či problémy bránící učení, naplánuje si, jakým způsobem by mohl své učení zdokonalit, kriticky zhodnotí výsledky svého učení a diskutuje o nich.</p> <hr/> <p>Kompetence komunikativní:</p> <p>Formuluje a vyjadřuje své myšlenky a názory v logickém sledu, vyjadřuje se výstižně, souvisle a kultivovaně v písemném i ústním projevu, naslouchá promluvám druhých lidí, porozumí jim, vhodně na ně reaguje, účinně se zapojuje do diskuse, obhajuje svůj názor a vhodně argumentuje.</p> <hr/> <p>Kompetence digitální:</p>

Název předmětu	Informatika
	Digitální kompetence se pomalu stane jednou z důležitých schopností žáka orientovat se v reálném světě.
Poznámky k předmětu v rámci učebního plánu	Vzdělávací oblast Informatika se ve školním roce 2022/2023 vyučuje ve 4 a 5. ročníku jako povinný předmět.
Způsob hodnocení žáků	Pro hodnocení žáků všech ročníků 1. stupně se používá tradiční klasifikace pěti stupni.

Informatika	4. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> ● Kompetence k učení ● Kompetence komunikativní ● Kompetence digitální 	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
Tematický celek - Digitální technologie		
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	Pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží	Zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace Ovládání myši Používání ovladačů
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji	Vysvětlí, co je program a rozdíly mezi člověkem a počítačem	Diskuse, práce ve skupinách, samostatná práce, praktické činnosti, objevování, experiment, použití videa
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu		Využití digitálních technologií v různých oborech
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji	Edituje digitální text, vytvoří obrázek	Kreslení čar, vybarvování
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů		Používání ovladačů Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) Kreslení bitmapových obrázků Psaní slov na klávesnici Editace textu Ukládání práce do souboru Otevírání souborů Přehrávání zvuku Příkazy a program

Informatika	4. ročník	
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu	Přehraje zvuk či video	Používání ovladačů
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	Uloží svoji práci do souboru, otevře soubor	Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) Kreslení bitmapových obrázků
I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data		Editace textu Ukládání práce do souboru Otevírání souborů Přehrávání zvuku Příkazy a program
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	Používá krok zpět, zoom	Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) Kreslení bitmapových obrázků
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	Řeší úkol použitím schránky	Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) Kreslení bitmapových obrázků
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení	Dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením	Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí		
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi		
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení	Uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů	Propojení technologií, internet
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí		
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení	Najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci	Počítačová data, práce se soubory
I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data		Úložiště, sdílení dat, cloud, mazání dat, koš Technické problémy a přístupy k jejich řešení
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu		
I-5-3-01 v systémech, které ho obklopují, rozpozná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi	Propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí	Propojení technologií, internet
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi	Pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj	Úložiště, sdílení dat, cloud, mazání dat, koš Technické problémy a přístupy k jejich řešení
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu	Při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace	Počítačová data, práce se soubory
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	Rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého	Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele
Tematický celek - Data, informace a modelování		
	Sdělí informaci obrázkem	Piktogramy, emodži

Informatika	4. ročník	
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy		Pixel, rastr, rozlišení Tvary, skládání obrazce
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	Předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel	Piktogramy, emodži Kód Přenos na dálku, šifra Pixel, rastr, rozlišení Tvary, skládání obrazce
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	Zakóduje/zašifruje a dekáduje/dešifruje text	Kód Přenos na dálku, šifra
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	Zakóduje a dekáduje jednoduchý obrázek pomocí mřížky	Pixel, rastr, rozlišení
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy	Obrázek složí z daných geometrických tvarů či navazujících úseček	Tvary, skládání obrazce
Průřezová témata, přesahy, souvislosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Sebepoznání a sebepojetí		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Rozvoj schopností poznávání		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kooperace a kompetence		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Seberegulace a sebeorganizace		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita		
VÝCHOVA DEMOKRATICKÉHO OBČANA - Občanská společnost a škola		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Psychohygienu		
VÝCHOVA K MYŠLENÍ V EVROPSKÝCH A GLOBÁLNÍCH SOUVISLOSTECH - Evropa a svět nás zajímá		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Ekosystémy		
MULTIKULTURNÍ VÝCHOVA - Princip sociálního smíru a solidarity		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Základní podmínky života		
VÝCHOVA DEMOKRATICKÉHO OBČANA - Občan, občanská společnost a stát		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Lidské aktivity a problémy životního prostředí		

Informatika	4. ročník	
MEDIÁLNÍ VÝCHOVA - Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení		
MULTIKULTURNÍ VÝCHOVA - Lidské vztahy		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Vztah člověka k prostředí		
MEDIÁLNÍ VÝCHOVA - Interpretace vztahu mediálních sdělení a reality		
MEDIÁLNÍ VÝCHOVA - Fungování a vliv médií ve společnosti		

Informatika	5. ročník	
Výchovné a vzdělávací strategie	<ul style="list-style-type: none"> ● Kompetence k učení ● Kompetence komunikativní ● Kompetence digitální 	
RVP výstupy	ŠVP výstupy	Učivo
Tematický celek - Informační systémy		
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	Pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech	Data, druhy dat
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji		Doplňování tabulky a datových řad
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu		Kritéria kontroly dat Řazení dat v tabulce, vizualizace dat v grafu Systém, struktura, prvky, vztahy
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	<ul style="list-style-type: none"> ● doplní posloupnost prvků ● umístí data správně do tabulky ● doplní prvky v tabulce 	Data, druhy dat
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji		Doplňování tabulky a datových řad
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu		Kritéria kontroly dat Řazení dat v tabulce, vizualizace dat v grafu Systém, struktura, prvky, vztahy
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	<ul style="list-style-type: none"> ● v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný, nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky 	Data, druhy dat

Informatika	5. ročník	
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji		Doplňování tabulky a datových řad
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu		Kritéria kontroly dat
		Řazení dat v tabulce, vizualizace dat v grafu
		Systém, struktura, prvky, vztahy
I-5-1-01 uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat	<ul style="list-style-type: none"> určí, jak spolu prvky souvisí 	Data, druhy dat
I-5-1-02 popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji		Doplňování tabulky a datových řad
I-5-1-03 vyčte informace z daného modelu		Kritéria kontroly dat
		Řazení dat v tabulce, vizualizace dat v grafu
		Systém, struktura, prvky, vztahy
Tematický celek - Algoritmizace a programování Základy programování – příkazy, opakující se vzory		
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy	Příkazy a jejich spojování, opakování příkazů
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení		Pohyb a razítkování
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy		Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy
		Vlastní bloky a jejich vytváření
		Kombinace procedur
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	<ul style="list-style-type: none"> v programu najde a opraví chyby rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát 	Příkazy a jejich spojování, opakování příkazů
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení		Pohyb a razítkování
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy		Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy
		Vlastní bloky a jejich vytváření
		Kombinace procedur
I-5-2-01 sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů	<ul style="list-style-type: none"> vytvoří a použije nový blok upraví program pro obdobný problém 	Příkazy a jejich spojování, opakování příkazů
I-5-2-02 popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení		Pohyb a razítkování
I-5-2-03 v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy		Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy
		Vlastní bloky a jejich vytváření
		Kombinace procedur
Tematický celek - Algoritmizace a programování Základy programování – vlastní bloky, náhoda		
		Kreslení čar

Informatika	5. ročník	
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídicí chování postavy	Pevný počet opakování Ladění, hledání chyb Změna vlastností postavy pomocí příkazu Náhodné hodnoty Čtení programů Programovací projekt
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	● v programu najde a opraví chyby	Ladění, hledání chyb
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	● rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát	Pevný počet opakování Ladění, hledání chyb
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	● rozpozná, jestli se příkaz umístí dovnitř opakování, před nebo za něj	Změna vlastností postavy pomocí příkazu Čtení programů
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	● vytváří, používá a kombinuje vlastní bloky ● přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky	Čtení programů Programovací projekt
I-5-2-04 ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	● rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit ● cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů	Ladění, hledání chyb Náhodné hodnoty Čtení programů
Tematický celek - Data, informace a modelování		
I-5-3-01 v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi	Pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty ● pomocí obrázku znázorní jev ● pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy	Graf, hledání cesty
I-5-3-02 pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data		Schémata, obrázkové modely Model
Tematický celek - Algoritmizace a modelování-Základy programování – postavy a události		
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu	V blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro řízení pohybu a reakcí postav	Ovládání pohybu postav
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí		Násobné postavy a souběžné reakce
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi		Modifikace programu
		Animace střídáním obrázků
		Spouštění pomocí událostí
		Vysílání zpráv mezi postavami
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu		Modifikace programu

Informatika	5. ročník	
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí	<ul style="list-style-type: none"> ● v programu najde a opraví chyby ● používá události ke spuštění činnosti postav ● přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky 	Spouštění pomocí událostí
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi		
I-5-4-01 najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu	<ul style="list-style-type: none"> ● upraví program pro obdobný problém ● ovládá více postav pomocí zpráv 	Ovládání pohybu postav
I-5-4-02 propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí		Násobné postavy a souběžné reakce
I-5-4-03 dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi		Modifikace programu
		Vysílání zpráv mezi postavami
Průřezová témata, přesahy, souvislosti		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Ekosystémy		

Informatika	5. ročník	
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Lidské aktivity a problémy životního prostředí		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Vztah člověka k prostředí		
ENVIRONMENTÁLNÍ VÝCHOVA - Základní podmínky života		
MEDIÁLNÍ VÝCHOVA - Fungování a vliv médií ve společnosti		
MEDIÁLNÍ VÝCHOVA - Interpretace vztahu mediálních sdělení a reality		
MEDIÁLNÍ VÝCHOVA - Kritické čtení a vnímání mediálních sdělení		
MULTIKULTURNÍ VÝCHOVA - Lidské vztahy		
MULTIKULTURNÍ VÝCHOVA - Princip sociálního smíru a solidarity		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Komunikace		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kooperace a kompetence		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Kreativita		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Psychohygiena		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Rozvoj schopností poznávání		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Řešení problémů a rozhodovací dovednosti		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Sebepoznání a sebepojetí		
OSOBNOSTNÍ A SOCIÁLNÍ VÝCHOVA - Seberegulace a sebeorganizace		
VÝCHOVA DEMOKRATICKÉHO OBČANA - Občan, občanská společnost a stát		
VÝCHOVA DEMOKRATICKÉHO OBČANA - Občanská společnost a škola		
VÝCHOVA K MYŠLENÍ V EVROPSKÝCH A GLOBÁLNÍCH SOUVISLOSTECH - Evropa a svět nás zajímá		

Dodatek č. 1 k ŠVP ZV pro ZŠ a MŠ Kudlovice byl projednán dne 29. 8. 2022 na pedagogické radě.

Mgr. Barbora Havlíková
ředitelka