

KLÍČOVÉ KOMPETENCE

VÝCHOVNÉ A VZDĚLÁVACÍ STRATEGIE

Klíčová kompetence k učení

O V U	KKU-000-000-PV1-001 Při učení využívá strategie pokusu a omylu	pokusy, experimenty, bádání
		práce s chybou (př.: <i>Jedna věc může mít více řešení</i>)
		vyhledávání na základě daných kritérií (<i>Co je špatně? Hledání rozdílů.</i>)
		třídění na základě daných kritérií
		výroba předmětů podle návodu, vaření podle receptu
	KKU-000-000-PV1-002 Záměrně se soustředí na činnost a udrží pozornost	prožitkové učení
		možnost samostatné volby činnosti
		manipulační činnosti, konstruktivní stavebnice
		plánování s dětmi
	KKU-000-000-PV1-003 Projevuje přirozený zájem o učení a svět, který ho obklopuje	práce s encyklopediemi, knihami
		volná hra
		podnětné prostředí
		prožitkové učení
	KKU-000-000-PV1-004 Uplatňuje získané poznatky a zkušenosti v praktických situacích	diskuzní kruh
		vrstevnické učení
		sociální učení
		podpora samostatnosti (př.: <i>Jdi se vzkazem</i>)

Klíčová kompetence komunikační

O V U	KKK-000-000-PV1-001 Vyjadřuje se různými způsoby	diskuzní kruh
		dramatizace
		námětové hry
		hudebně pohybové aktivity
		piktogramy, grafické zaznamenávání (př. <i>znaky, písmena, číslice</i>)
	KKK-000-000-PV1-002 Prezentuje své zkušenosti, zájmy, výsledky své práce či práce skupiny	reflexe, diskuzní kruh
		práce s daty (<i>zaznamenávání výsledků př.: bádání- poměřování, porovnávání</i>)
		formativní hodnocení
		vrstevnické učení
	KKK-000-000-PV1-003 Klade otázky a hledá na ně odpovědi	hádky
		neverbální komunikace
		práce s encyklopediemi, knihami
		práce s digitálními technologiemi
	KKK-000-000-PV1-004 Využívá informační zdroje, se kterými se běžně setkává	vyhledávání v knihách, encyklopediích
		projektové učení
		práce s digitálními technologiemi (<i>videa</i>)
	KKK-000-000-PV1-005 Naslouchá druhému a dodržuje domluvená pravidla komunikace	kooperativní učení
		dramatizace
		tvoření pravidel
		hry s pravidly

Klíčová kompetence k občanství a udržitelnosti

	KOB-000-000-PV1-001 Vyjadřuje pozitivní vztah k živé přírodě ve svém okolí	smyslové hry s plody zahrady, lesa, pole
		vycházky a výlety do blízkého i vzdáleného okolí
		seznamování se světem zvířat, péče o ně
		turistika
	KOB-000-000-PV1-002 Chová se v souladu s myšlenkami, které směřují k udržitelnému rozvoji	vysvětlování a příběhy
		modelování chování
		praktické činnosti
		společné projekty
		hry a aktivity (didaktické hry, tvoření s využitím recyklovaných materiálů...)
		reflexe
	KOB-000-000-PV1-003	podpora samostatného rozhodování

O V U		sdílení zážitků
	KOS-000-000-PV1-006	vzájemné naslouchání
	Chová se empaticky a projevuje ohleduplnost k druhým	volná hra
		venkovní aktivity
		Společné třídní rituály podporující respekt a přijetí
		Práce s příběhy a pohádkami
		společné hry podporující spolupráci
		vrstevnická pomoc (starší pomáhají mladším)
	KOS-000-000-PV1-007	Hry, kde dítě není pasivní příjemce, ale projevuje vlastní iniciativu
	Rozlišuje vhodné a nevhodné chování	experimenty a pokusy s vodou, přírodninami, barvami..
hry s pravidly, společenské hry		
společné diskuse, rozhovory, individuální a skupinová konverzace		
chápat a dodržovat mluvní takt		
vytváření bezpečné a přátelské atmosféry		
KOS-000-000-PV1-008	práce s obrazovým materiálem, využití encyklopedií a dalších médií	
Chová se v souladu se základními společenskými pravidly	modelové situace, kde se dítě učí přijímat a respektovat druhého	
	kooperativní učení – založené na vzájemné spolupráci dětí	
	návštěvy kulturních zařízení, vystupování na veřejnosti	
	třídní pravidla tvořená s dětmi	
Klíčová kompetence k podnikavosti a pracovní		
O V U	KPP-000-000-PV1-001	volná hra a prostor pro vlastní tvorbu
	Přichází s vlastními nápady	centra aktivit s otevřeným zadáním
		reflexe nápadů dětí
		projektové činnosti vedené dětmi
		prostor pro změnu nebo vylepšení zadání
		tvořivé dílny
		podporující reakce učitele
	KPP-000-000-PV1-002	plánování s dětmi
	Navrhuje, co potřebuje k realizaci vlastních činností	myšlenkové mapy tvořené s dětmi
		vizualizace pomůcek
		projektové nebo delší činnosti
		volný výběr materiálu k činnosti
		podněcující otázky učitele
		reflexe po činnosti
		tvořivé dílny
	KPP-000-000-PV1-003	modelování pozitivního přístupu ke změnám
	Ke změnám přistupuje jako k příležitostem	zapojení dětí do řešení změn
		reflexe emocí při změně
		hraní na "co kdyby"
		rituály a rutina s prostorem pro překvapení
		vystavování se novému bezpečným způsobem
		pochvala odvahy a přizpůsobení
	KPP-000-000-PV1-004	podpora zkoušení různých řešení
	Dokáže měnit cesty k dosažení cíle	volné a otevřené úkoly
		reflexe chyb (<i>Máš jiný nápad, jak by to šlo?</i>)
		řešení problémových situací ve hře
		inspirace ostatními dětmi
		oceňování úsilí, ne jen výsledku
		<i>povedlo?</i>)
	KPP-000-000-PV1-005	Volná hra
	Dokončí, co započalo	Porjektové učení, kooperativní učení
		Práce s chybou
		Praktické činnosti v ca

O V U	KPP-000-000-PV1-006 Organizuje a realizuje svoje činnosti	volná hra
		Učení skrze zážitky
		práce v ca
		Práce s pravidly
	KPP-000-000-PV1-007 Domlouvá se a spolupracuje s ostatními dětmi	dramatizace
		práce v ca
		volná hra
		pokusy a objevy , kde je potřeba spolupracovat- poměřování
		prožitkové a praktické činnosti (vaření, sázení, úklid třídy)
	KPP-000-000-PV1-008 Spolupodílí se na společných rozhodnutích	Plánování s dětmi
		Hodnotící kruh/diskuzní
		Kooperativní učení-společné rozhodnutí při úkolu
		Vycházky - role hospodáře, vybírá cestu
	KPP-000-000-PV1-009 Oceňuje práci i úsilí druhých	Diskuzní kruh
		Prosociální hry-hodnotící kruh
		výstavy prací
		Prvky Dobrého začátku- maňásek Krýša
Klíčová kompetence k řešení problémů		
O V U	KRP-000-000-PV1-001 Vnímá chybu jako přirozenou součást řešení problémů	pokus-omyl při skládání, stavění, experimentování
		Hádky s více cestami: Nabídka úkolu, který má víc možných řešení.
		Chybný příběh: Někdo začne vyprávět příběh a úmyslně v něm udělá „chybu“
		CA Pohyb - obrázkové bludiště
		práce s chybou ("Zkusíme to jinak")
	KRP-000-000-PV1-002 Řeší jednoduché problémové situace na základě předchozí zkušenosti	Lokomoční pohybové činnosti a nelokomoční pohyby.
		Pokusy, experimenty
		Prožitkové učení
		Dramatizace
	KRP-000-000-PV1-003 Pozoruje, zkoumá, experimentuje, objevuje	smyslové učení
		prožitkové učení
		bádání v přírodě, práce s mikroskopem, lupou
		vaření - zpracovávání těsta, sledování jak se peče těsto
		oceňování snahy, nápadů a odvahy zkoušet nové věci
	KRP-000-000-PV1-004 Vymýšlí a zkouší různá řešení problémů a situací	rébusy, hádky
		konstrukční stavby
		volná hra
		dramatizace
		využívání různých strategií při hře (stavebnice, deskové hry)
	KRP-000-000-PV1-005 Volí adekvátní řešení vedoucí k cíli	situacích
		Plánování s dětmi
		tvorba pravidel - vycházení z aktuální situace
		experimentování v CA Pokusy, vaření podle obráz. receptů
	KRP-000-000-PV1-006 Tvořivě pracuje s informacemi	práce s mapou, s plánkem
		výtvarné tvoření/vaření/experiment podle obrázků
		činnosti v ca
		konstrukční stavby z přírodnin na ŠK zahradě
	KRP-000-000-PV1-007 Čerpá informace z různých autentických, tištěných a digitálních zdrojů	vyhledávání v knihách, encyklopediích
		sledování videa na YT
		práce s BeeBot
		vycházky s úkoly (dopravní značky, nasbírej poč. listů, apod.)
Klíčová kompetence kulturní		
	KKT-000-000-PV1-001 Má povědomí o kultuře, umění a o kulturním dění ve svém okolí	pořádání a účast na kulturních akcích
		seznámení s tradicemi a zvyky
		zapojení se do projektů s kulturním přesahem

O V U		návštěvy divadel, sledování představení prožitkové učení prostřednictvím hudby, pohybu, tvořivosti
	KKT-000-000-PV1-002 Reaguje autenticky na umělecké a kulturní podněty	hra na hudební nástroje výtvarné a hudební tvoření, dramatizace tvořivá hra inspirována příběhem malování za doprovodu hudby (muzikoterapie)
	KKT-000-000-PV1-003 Zapojuje se do tvůrčích činností	Pořádání, účast na různých setkáních, oslavách výtvarné experimenty tvořivé dílny loutkové divadlo dramatizace pohádek, příběhů
	KKT-000-000-PV1-004 Přijímá osobnostní, kulturní, náboženské a jazykové rozmanitosti ostatních	rozhovory o rozdílech v kulturách práce s knihou (vyhledávání různých příběhů, kultur) Návštěva a exkurze seznamování se s dětmi z jiných kultur, např. jak slaví vánoce apod.
	Klíčová kompetence digitální	
	KDI-000-000-PV1-001 Využívá digitální technologie k badatelským činnostem a poznávání světa kolem sebe	práce s mikroskopem, robotickými hračkami, IT tabulí vyhledávání informací pomocí dig. technologií (tablet) sledování naučných videí z YT digitální encyklopedie a interaktivní mapy k objevování světa záznamů
	KDI-000-000-PV1-002 Rozlišuje přínosy a rizika používání digitálních technologií	nastavování pravidel při používání techniky rozhovory o bezpečnosti na internetu technologie může být pomocník ale i nebezpečí
	KDI-000-000-PV1-003 informatické myšlení, pracuje s algoritmy	Uplatňuje programování s dětmi (BeeBot) používání vzdělávacích programů na IT hledání řešení, třídění a řazení podle pravidel tvoření jednoduchých návodů nebo instrukcí pro ostatní děti