

UČIVO V TECHNOLOGII A PODNIKÁNÍ PRO TŘÍDU I (VŠEOBECNÉ VZDĚLÁVÁNÍ)

KRÁTKÁ PREZENTACE UČIVA

Toto kurikulum popisuje obsah vzdělávání pro všeobecné vzdělávání v oblasti technologií a podnikání na prvním stupni a podporuje dosažení klíčové kompetenční *iniciativy a podnikání*.

Učební plán zahrnuje širokou škálu témat a činností, jejichž prostřednictvím se na praktickém základě získávají základní technologické znalosti, dovednosti a postoje související s technologickou a ekonomickou gramotností studentů jako základního prvku jejich obecné kultury. V procesu praktické činnosti jsou vyzdvihovány osobně významné vlastnosti iniciativy, podnikání a odpovědnosti a důraz je kladen na pozitivní vztah k práci, k modernímu vybavení a technologiím. Iniciativa a podnikání jsou považovány za důsledek praktických podmínek poskytovaných v rámci školení pro výběr činnosti-nezávislé rozhodování a převzetí odpovědnosti za vzdělávací a pracovní činnosti prováděné každým prvňáčkem. Prostřednictvím komplexu technologických znalostí a myslí klíčové kompetence definované evropským referenčním rámcem se postupně rozvíjejí a jsou propojeny s praxí lidí a životními zkušenostmi studentů.

Specifičnost předmětu dostává do popředí témata související se stavbou a modelováním, výrobou modelů a produktů podle pokynů, ukázky a vlastní myšlenky ze známých materiálů. Tyto aktivity jsou zároveň vnímány jako prostředí pro vyjádření občanských dovedností, pro formování dovedností pro skupinovou práci, pro podnikatelské vzdělávání a udržitelný rozvoj.

Témata jsou realizována v závislosti na konkrétních podmínkách s přihlédnutím k aktuálnosti tématu, sezónnímu principu, didaktické účelnosti a individuálním možnostem, zájmům a preferencím žáků prvního stupně. Očekávaných výsledků učení je dosahováno na praktickém základě s podporou smyslových zkušeností a s prioritou prakticky významných znalostí. Každá lekce poskytuje vývoj produktu nebo praktická cvičení související s osvojením si práce s nástroji a technologiemi pro měření, vymezení a zpracování. Dosažení očekávaných výsledků učení lze dosáhnout také aktivitami mimo třídy - výlety do přírody, činnosti související s dobrými věcmi, ochrana životního prostředí, studijní cesty, společné aktivity s rodiči, projektové učení.

Nové koncepty jsou představeny na praktickém základě a poskytují počáteční úroveň technologické a ekonomické gramotnosti jako základ pro budování podnikatelské kultury.

Učební plán poskytuje volnost při výběru metod a prostředků k dosažení očekávaných výsledků a při specifikaci témat lekcí. Lze je realizovat v projektech, studiích, v experimentální výzkumné práci ve třídě i mimo ni, v přírodě, na návštěvě pracoviště a dalších.

OČEKÁVANÉ VÝSLEDKY UČENÍ NA KONCI TŘÍDY

Oblasti kompetence	Znalosti, dovednosti a postoje
<i>Technologie a bezpečnost</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Zná různé způsoby, jak řídit a ovládat hračky, modelky. • Zná účel kola a nápravy v technologii a každodenním životě. • Zná pravidla bezpečného chování při používání nástrojů a materiálů. • K řízení produktů používá jednoduché mechanismy. • Rozlišuje část, mechanismus, stroj.
<i>Technologie</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Propojuje příjem produktu s nutností provádět sekvenční činnosti (operace). • Chápe potřebu organizovat a kontrolovat činnosti. • Zná základní pravidla pro zpracování potravin - čištění, praní, krájení, míchání. • Svou práci plánuje a organizuje racionálně individuálně a ve skupině. • Rozumí potřebě dokončit započatou práci. • Zná základní pravidla pro pěstování pokojových rostlin a domácích mazlíčků.
<i>Iniciativa a podnikání</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Existuje obecná představa o základních ekonomických pojmech - práce, cena, zboží, služby, osobní rozpočet. • Chápe, že výroba a nákup zboží nebo služby vyžaduje finanční prostředky. • Rozlišuje druhy zboží podle účelu a použití - sport, jídlo. • Ukazuje iniciativu při provádění individuálních a skupinových aktivit.

	<ul style="list-style-type: none"> • Dokazuje výhody vykonávané vzdělávací a pracovní činnosti a výsledek z ní.
<i>Konstrukce a modelování</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Uvědomuje si roli grafického znázornění struktury jako fáze při vytváření produktu. • Vytváří produkt analogicky se skutečným předmětem. • Používá fotografie, technické výkresy a skici ve stavebnictví a modelování. • Konstrukce a modely využívající pevné spojení prvků z papíru, přírodních a šikovných (odpadních) materiálů.

VZDĚLÁVACÍ OBSAH

Globální témata	Kompetence jako očekávané výsledky učení	Nové koncepty
Plánování a zpracování	<ul style="list-style-type: none"> • Zpracovává papír a lepenku, přírodní, textilní a odpadní (praktické) materiály. • Aplikuje operace řezání, rýhování, skládání, vázání, spojování a barvení. • Plánuje svou práci na základě grafických informací - fotografií, technických výkresů, náčrtů. • Zná způsoby předzpracování potravin (mytí, čištění, krájení a míchání). • Stará se o pěstování pokojových rostlin - zalévání, kypření půdy, zpevňování, posyp a sušení listy a větvičky. • Označuje péči o domácí mazlíčky. • Porovnává rozdíly v kvalitách vašeho produktu s vlastnostmi vzorku. 	<p>pracovní plán na pracovišti</p> <ul style="list-style-type: none"> • potravinářský výrobek • produkt
Nástroje a materiály	<ul style="list-style-type: none"> • Seznamy různých materiálů pro výrobu produktů - papír, lepenka, textil, přírodní materiály, odpadní (praktické) materiály. • Propojuje základní pracovní nástroje s jejich účelem. • Při používání nástrojů pro manipulaci s materiálem uplatňuje základní bezpečnostní pravidla. 	<p>materiály nástroje šablony</p> <ul style="list-style-type: none"> • • •
Zařízení, stroje, mechanismy	<ul style="list-style-type: none"> • Uvádí seznam spotřebičů, které pracují s elektřinou. • K řízení hraček nebo modelů používá kola a nápravy. • Při praktické práci používá pokyny. • Udává způsoby použití komunikačních prostředků. 	<ul style="list-style-type: none"> • část mechanismus • stroj komunikace • pohyblivé připojení • •
	<ul style="list-style-type: none"> • Používá režimy mobilního připojení k řízení a ovládání hraček a modelů. • Vypíše způsoby, jak ušetřit energii. • Při práci s nástroji uplatňuje základní bezpečnostní pravidla . 	<p>нение</p>
Profese a podnikání	<ul style="list-style-type: none"> • Udává a pojmenovává některé zboží a služby. • Chápe potřebu finančních zdrojů na výrobu a nákup produktu. • Rozlišuje vlastní potřeby jako „potřeba“ nebo „touha“. • Pojmenovává stroje, zařízení a zařízení používané v moderních profesích. • Rozlišuje profese související s výrobou zboží a služeb. • Poskytuje příklady vlivu lidské činnosti na životní prostředí. • Chápe, jak je důležité šetřit a dávat. 	<ul style="list-style-type: none"> • • cena zboží • služba osobní rozpočet
Konstrukce a modely	<ul style="list-style-type: none"> • Navrhne a prodiskutuje nápady a řešení v praktické práci s technickým výkresem. • Vyrábí výrobky a modely podle pokynů, podle vzorku nebo podle vlastního návrhu. • Vyrábí papírové a lepenkové výrobky na tištěné nebo obkreslené prvky šablony. • Konstruuje s připravenými prvky známé objekty z prostředí. • Vytváří produkty pomocí pevného spojení prvků. • Zkoumá informace z různých informačních zdrojů při návrhu a modelování produktu. 	<ul style="list-style-type: none"> • • model technický • výkres pevný spoj

DOPORUČENÉ PERCENTAČNÍ ROZDĚLENÍ POVINNÝCH LEKCÍ NA ROK

Roční počet hodin studia předmětu na prvním stupni - 32 hodin.

Doporučená distribuce hodin

Pro nové znalosti	50%
Konsolidovat nové znalosti a shrnout	44%
Pro diagnostiku vstupní a výstupní úrovně	6%

ZVLÁŠTNÍ METODY A FORMY PRO HODNOCENÍ ÚSPĚCHŮ STUDENTŮ

Hodnocení navrhovaných myšlenek a řešení se provádí v procesu konstrukce a modelování v praktické práci při výrobě modelů a produktů. Hodnocení využívá kritéria, jako je pevnost, funkčnost, soulad s proporcemi, tvar, vzhled, originalita myšlenky, výhody (užitečnost) výrobku a technologie jeho výroby atd. Praktické dovednosti jsou hodnoceny jak prostřednictvím individuálních úkolů, tak prostřednictvím komplexní práce na výrobě modelů a produktů.

Znalosti týkající se našeho návrhu a modelování, materiálů, technik a technologií lze diagnostikovat pomocí technických výkresů, fotografií nebo modelů. Podnikové znalosti jsou hodnoceny prostřednictvím účasti studentů na projektové práci, prostřednictvím výzkumné práce a počátečního osvojení ekonomických konceptů.

ČINNOSTI PRO ZÍSKÁNÍ KLÍČOVÝCH KOMPETENCÍ A PŘÍČNÝCH VZTAHŮ

Vzdělávací aktivity jsou podřízeny specifikům konkrétních témat a mají interdisciplinární povahu. Jsou zaměřeny na získání klíčových kompetencí:

Klíčové kompetence	Ukázkové činnosti a mezioborové vazby
<i>Kompetence v oblasti bulharského jazyka</i>	<input type="checkbox"/> verbální popis myšlenky; popis výrobku, technický výkres atd. ; <input type="checkbox"/> používání zdrojů textových informací.
<i>Komunikace v cizích jazycích</i>	<input type="checkbox"/> rozpoznání původu bulharských potravin porovnáním etiket psaných v cizím jazyce a bulharštině.
<i>Matematická kompetence a základní kompetence v oblasti přírodních věd a technologií</i>	<input type="checkbox"/> měření a dimenzování materiálů; srovnání délky; záznam výsledků pozorování; určení místa pro lepení prvků ve výrobku; <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> dimenzování papíru a lepenky načrtnutím prvků pomocí šablony; <input type="checkbox"/> řezání v přímé a zakřivené linii s vnějším obrysem.
<i>Digitální kompetence</i>	<input type="checkbox"/> využití různých moderních informačních zdrojů k vyhledávání informací k tématu.
<i>Učební dovednosti</i>	<input type="checkbox"/> plánování činností výroby produktů; <input type="checkbox"/> analýza a popis modelů, produktů; <input type="checkbox"/> představuje shromážděné informace o tématu; <input type="checkbox"/> aplikování naučeného v nové situaci.
<i>Sociální a občanské kompetence</i>	<input type="checkbox"/> projevení tolerance při práci ve skupině; diskuse a rozhodování o problému nebo tématu.
<i>Iniciativa a podnikání</i>	<input type="checkbox"/> prezentace výsledků z vlastní práce;
	<input type="checkbox"/> účast na charitativních a dobrovolných iniciativách ve škole a v regionu (výstavy, bazary); <input type="checkbox"/> účast v hrách na hrdiny souvisejících s profesemi; <input type="checkbox"/> shromažďování informací o známých profesích;

	<ul style="list-style-type: none"> □ výzkum a srovnání zboží klasifikovaného podle typu - sportovní a potravinářské výrobky; □ studium bezpečných způsobů zpracování potravin - čištění, praní, krájení, míchání; □ shromažďování informací o péči o rostoucí pokojové rostliny a domácí zvířata.
<i>Kulturní kompetence a dovednosti vyjadřování prostřednictvím kreativity</i>	<ul style="list-style-type: none"> □ vytvoření kresby k prezentaci myšlenky; výroba produktů a balení dárků; □ shromažďování informací o přípravě na svátky a zvyky; □ používání papíru, lepenky, přírodních materiálů a textilu při tvůrčích činnostech; □ kreslení a vybarvování předmětů souvisejících s hrami, svátky a zvyky.
<i>Dovednosti na podporu udržitelného rozvoje a zdravého životního stylu a sportu</i>	<ul style="list-style-type: none"> □ úklid a úklid pracoviště; účast v diskusích o otázkách zdraví a životního prostředí; plánování ekologických aktivit na území školy; □ □ při sběru odpadních materiálů a při činnostech na ochranu přírody.

Poznámka: Uvedené činnosti jsou příkladné a nevyčerpávají možnosti budování interdisciplinárních spojení.