

VZDĚLÁVACÍ OBLAST:
VZDĚLÁVACÍ OBOR:
PŘEDMĚT:

MATEMATIKA A JEJÍ APLIKACE
MATEMATIKA
MATEMATIKA - 1. ROČNÍK

Téma, učivo	Rozvíjené kompetence, očekávané výstupy	Mezipředmětové vztahy	Poznámky
Číslo a početní operace - Číslo a závislost (rytmus) - Numerace v oboru do 20 - Číslo a jeho čtení - Psaní číslic 0 – 9 - Číselná osa - Početní operace – sčítání - Součtová trojice - Početní operace – rozklad - Početní operace – dopočítávání - Početní operace - odčítání - Porovnávání	- žák rozumí číslům do 20, užívá je v různých modelech - žák počítá v oboru do 20 - žák rozumí slovu polovina - má vhled do různých reprezentací malých čísel - umí porovnávat čísla do 20 - žák rozumí číselné ose - žák má intuitivní představu záporného čísla - chápe pojmy vpravo, vlevo, před, za - umí řešit úlohy (i s antisignálem) - umí tvořit analogické úlohy - má zkušenosti s jednoduchou kombinatorickou situací - má zkušenost s jevem náhody	Prvouka Tělesná výchova Hudební výchova	FG (nakupování, peníze)
Závislosti, vztahy a práce s daty Týden, hodiny, věk	- žák umí číst a nastavit celé hodiny - zná strukturu týdne	Prvouka Tělesná výchova	

• Nestandardní úlohy • Prostředí krokování • Prostředí autobus • Slovní úlohy • Mosty • Doplnování tabulky - evidence • Řešení v grafu	• má představu věku • umí evidovat jednoduché statické i dynamické situace pomocí ikon, slov, šipek i tabulky • umí doplnit tabulku a použít ji jako nástroj organizace souboru objektů • žák se orientuje ve schématech		
Geometrie v rovině a prostoru • Orientace v prostoru – hřiště • Modelování tvarů – čtverec • Souměrnost • Krychlové stavby • Záznam stavby • Plán stavby • Modelování a přeměna tělesa • Měření	• do geometrie žák vstupuje přes prostor modelování • umí slovně vyjádřit jednoduchou prostorovou situaci • umí stavět a přestavovat krychlovou stavbu podle plánu • umí zapsat stavbu plánem • má intuitivní představu tvaru čtverce i trojúhelníku a orientuje se v prostředí obrazců i origami • umí vyparketovat daný obdélník	Prvouka Výtvarná výchova Pracovní činnosti	