



LABYRINT

www.labyrint-svc.cz



ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM

2023 – 2024

V Kladně dne 11. 11. 2023

**Zpracoval: Lucie Peštová, ředitelka
na základě podkladů pedagogických pracovníků ŠVČ**

Obsah

1.	Identifikační údaje.....	2
2.	Charakteristika zařízení.....	3
3.	Konkrétní cíle vzdělávání.....	4
4.	Délka a časový plán vzdělávání, podmínky ukončování vzdělávání	7
5.	Formy zájmového vzdělávání	7
6.	Obsah vzdělávání	9
7.	Podmínky pro vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami	9
8.	Podmínky přijímání účastníků a podmínky průběhu a ukončování vzdělávání.....	9
9.	Popis materiálních podmínek	10
10.	Popis personálních podmínek.....	11
11.	Popis ekonomických podmínek	11
12.	Popis podmínek bezpečnosti práce a ochrany zdraví.....	11
13.	Zveřejnění školního vzdělávacího programu	12

Identifikační údaje

Název organizace: **Labyrint – středisko volného času, vzdělávání a služeb Kladno, Arbesova 1187**

Adresa: **Arbesova 1187, 272 01 Kladno**

Zřizovatel: **Středočeský kraj se sídlem Zborovská 11, 150 21 Praha 5**

IČ: **00 873 195**

IZO ředitelství: **102 814 597**

Kontakty:

Telefon: **312 247 663**

E-mail: labyrint@labyrint-svc.cz

www stránky: www.labyrint-svc.cz

FB: <https://www.facebook.com/LabyrintKladno/>

Ředitelka: Lucie Peštová

E-mail: lucie.pestova@labyrint-svc.cz

Datum zařazení do rejstříku škol a školských zařízení: **13. 9. 2007**

Součásti zařízení:

Labyrint klub Spirála

Adresa: Litevská 2720, 272 01 Kladno

Telefon: 604 115 938

Turistická základna Labyrintu

Adresa: M. Pávla 723, 273 06 Libušín

Telefon: 601 369 393

Labyrint – středisko volného času, vzdělávání a služeb Kladno zpracovává osobní údaje v souladu s obecně závaznými právními předpisy, zejména Nařízením Evropského parlamentu a Rady č. 2016/679 ze dne 27. 4. 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (dále jen „GDPR,,).

Charakteristika zařízení

SVČ je státní školské zařízení, zařazené do rejstříku škol a školských zařízení MŠMT ČR. Jeho zřizovatelem je Středočeský kraj. Labyrint je příspěvkovou organizací s působností především ve městě Kladně a v přilehlém kladenském regionu.

Je právnickou osobou, která vystupuje v právních vztazích svým jménem a nese odpovědnost vyplývající z těchto vztahů. Veškeré výchovně vzdělávací aktivity Labyrint - SVČVS organizuje v souladu se zákonem 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání, s Vyhláškou MŠMT ČR č. 74/2005 Sb. o zájmovém vzdělávání a v souladu se Zřizovací listinou Labyrintu - střediska volného času, vzdělávání a služeb, Kladno, Arbesova 1187 z 30. 11. 2009 s účinností od 1. 4. 2001, ve znění Dodatku č. 1 z 5. 12. 2002, Dodatku č. 2 z 10. 9. 2004, Dodatku č. 3 z 27. 6. 2005, Dodatku č. 4 z 17. 9. 2007 a usnesení Zastupitelstva Středočeského kraje z 30. 11. 2009, Dodatku č. 5 schváleného Zastupitelstvem Středočeského kraje, usnesením č. 32-16/2011/ZK ze dne 6. června 2011, Dodatku č. 6 schváleného Zastupitelstvem Středočeského kraje usnesením č. 61-61-17/2011/ZK ze dne 31. srpna 2011, Dodatku č. 7 schváleného Zastupitelstvem Středočeského kraje usnesením č. 24-20/2011/ZK ze dne 19. prosince 2011, Dodatkem č. 8 schváleného Zastupitelstvem Středočeského kraje usnesením č. 123-24/2020/ZK ze dne 1.6.2020. Dodatkem č. schváleného dne 29.11.2021 Usnesením Zastupitelstva Středočeského kraje č. 042-11/2021/ZK.

Středisko pracuje celoročně, jednotlivá zařízení jsou zájemcům volně přístupná. Činnosti střediska se spádově účastní zájemci z celého původního kladenského okresu.

Jednotlivá pracoviště se s ohledem na svoje prostorové a materiální podmínky výrazně profilují.

Nabídka zařízení se cíleně mění s ohledem na moderní trendy vývoje využití volného času, pružně reaguje na potřeby měst a veřejnosti, pravidelně dochází k její inovaci.

Na trhu volného času se kromě tradičních oblastí prezentuje některými charakteristickými či výjimečnými aktivitami:

- pestré a všestranné kroužky
- úspěšné divadelní, hudební a taneční soubory
- výukové programy
- různé formy klubové činnosti
- možnost táborových pobytů na základnách

Záměrem SVČ je:

- nabízet smysluplné činnosti zájmového vzdělávání pro děti, mládež a širokou veřejnost
- nabízet a uskutečňovat rozmanitou pravidelnou výchovnou, vzdělávací a zájmovou činnost

- podle zaměření činnosti rozvíjet a podporovat talent, nadání a vlohy, tvořivost, fantazii, kreativitu, pečlivost, samostatnost, vytrvalost, technické myšlení, kolektivismus, komunikaci, humanitu, zdravé sebevědomí
- integrovat do zájmového vzdělávání klienty se zdravotním postižením, zdravotním znevýhodněním a sociálním znevýhodněním rozšiřovat nabídku spontánních aktivit v budově SVČ
- udržet trend v táborové a víkendové činnosti uskutečňované především v TZ Libušín
- výchovou ve volném čase předcházet sociálně patologickým jevům
- rozšiřovat environmentální výchovu

Účastníky zájmového vzdělávání jsou děti, žáci a studenti. Účastníky mohou být také pedagogičtí pracovníci, zákonní zástupci nezletilých účastníků, popřípadě další fyzické osoby.

Konkrétní cíle vzdělávání

Volný čas dětí má svou specifickou zvláštnost - přestože se jedná o volný čas, je žádoucí jeho pedagogické ovlivňování. Aby bylo co nejúčinnější, je potřeba, aby vedení dětí a mládeže bylo nenásilné, nabízené činnosti pestré a přitažlivé a účast na nich dobrovolná. Důležitým aspektem pak je sledování trendů. Kvalitní výchova dětí ve volném čase má výrazný preventivní význam.

Cílem zájmového vzdělávání v SVČ je zejména:

- umožnit účastníkům osvojit si strategie učení a motivovat je pro celoživotní vzdělávání
- podněcovat účastníky k tvořivému myšlení, logickému uvažování a k řešení problémů
- vést účastníky k všestranné a otevřené komunikaci
- rozvíjet u účastníků schopnost spolupracovat a respektovat práci druhých
- připravovat účastníky k tomu, aby se projevovali jako svébytné, svobodné a zodpovědné osobnosti, schopné uplatňovat svá práva a plnit své povinnosti
- vytvářet u účastníků potřebu projevovat pozitivní city v chování a prožívání životních situací, rozvíjet vnímavost a citlivé vztahy k lidem, prostředí i přírodě
- učit účastníky aktivně rozvíjet a chránit fyzické, duševní a sociální zdraví a být za ně odpovědný
- vést účastníky k toleranci a ohleduplnosti k jiným lidem, jejich kulturám a duchovním hodnotám
- pomáhat účastníkům poznávat a rozvíjet vlastní schopnosti v souladu s reálnými možnostmi a uplatňovat je spolu s osvojenými vědomostmi a dovednostmi při rozhodování a vlastní životní a profesní orientaci
- podporovat aktivní přístup účastníků ke kultuře a kulturním hodnotám a k jejich rozvíjení
- pomáhat účastníkům získávat a uplatňovat znalosti o životním prostředí a jeho ochraně vycházející ze zásad trvale udržitelného rozvoje a o bezpečnosti a ochraně zdraví

Cíle zájmového vzdělávání v SVČ berou na zřetel:

- věkové a individuální zvláštnosti účastníků, zákonitosti skupinové dynamiky
- personální, materiální a další podmínky vzdělávání a výchovy
- obsah školního vzdělávacího programu
- specifiku zájmového vzdělávání - jeho prostředků, forem, metod
- zájmy a očekávání dětí, jejich rodičů a dalších účastníků, škol v okolí, zřizovatele, místní komunity
- ekonomické podmínky, ve kterých se zájmové vzdělávání uskutečňuje
- konkurenční prostředí

Pro účastníky našich činností stanovujeme tyto následující konkrétní cíle:

Oblast technická

- rozvíjejí logické a technické myšlení
- rozvíjejí motorické dovednosti
- samostatně a systematicky pracují
- podle návodu zkonstruují model letadla, tanku, auta...
- orientují se ve vyhledávání informací prostřednictvím internetu
- vytvářejí album z digitálních fotografií
- tvoří tematicky zaměřené filmy

Oblast přírodovědná

- poznávají základní životní potřeby jednotlivých druhů živočichů, jejich původního prostředí, anatomie a systémového zařazení
- znají správné podmínky chovu a složení potravy při chovu zvířat v zajetí
- získávají pracovní zkušenosti a návyky při péči o zvířata
- seznamují se s riziky, která ohrožují volně žijící zvířata v naší přírodě
- seznamují se s fungováním systému záchranných stanic
- rozvíjejí si cit k živým tvorům a veškeré přírodě
- pěstují si životní postoje a návyky šetrné k životnímu prostředí
- získávají vlastní chovatelské zkušenosti chovem některého domácího zvířete
- rozvíjí samostatnost, zodpovědnost a schopnost tolerance a spolupráce ve dvojici i ve skupině
- orientují se v terénu podle mapy a kompasu

Oblast výtvarných a rukodělných aktivit

- rozvíjejí manuální zručnost a jemnou motoriku
- zapojují fantazii při tvorbě vlastních návrhů

- rozvíjejí cit pro materiál
- rozvíjejí tvořivost a představivost
- získávají kladný vztah k výtvarnému umění

Oblast hudebně-dramatická

- získávají hlasovou, pohybovou a loutkohereckou průpravu
- hrají divadelní představení
- vytvoří vlastní dramatickou improvizaci na zadané téma
- zpívají ve skupině
- vystupují na akcích SVČ i pro veřejnost
- znají noty základní stupnice
- získávají cit pro hudbu, rytmus i tempo rytmus
- získávají obecný přehled o společenském dění
- umějí zvládat krizové situace

Oblast společenskovední

- naučí se základům a dovednostem v různých oborech
- naučí se stanovit reálné cíle
- věnují se individuálním a kolektivním činnostem
- pomáhají na akcích SVČ i pro veřejnost
- získávají obecný přehled o společenském dění
- umějí zvládat krizové situace
- participují při přípravě aktivit

Oblast sportovní

- rozvíjejí pohybové schopnosti a to zejména obratnost, rychlost, pružnost atd.
- rozvíjejí morálně volní vlastnosti a smysl pro fair play
- orientují se na vodě, zvládají základy vodácké techniky a táboření v přírodě
- orientují se v terénu podle mapy a kompasu
- objevují vlastní pohybové schopnosti a ty dále rozvíjejí
- vytvářejí taneční sestavy
- rozvíjejí schopnosti sebevyjádření prostřednictvím tance
- seznamují se s vybranými technikami současného tance
- vystupují na akcích SVČ i pro veřejnost
- šachisté zapojují matematické a strategické myšlení a zvládají základní herní situace

Aktivity pro předškoláky

- dítě se osamostatňuje a je schopno spolupracovat s vrstevníky i s pedagogem
- zvládá základní pohybové dovednosti
- je aktivní bez opory matky a rozhoduje o svých činnostech
- komunikuje s druhým dítětem a navazuje dětská přátelství

- rozvíjí si slovní zásobu

Délka a časový plán vzdělávání, podmínky ukončování vzdělávání

Účastník zájmového vzdělávání je přijímán zpravidla na dobu jednoho školního roku. Může se však přihlásit do zájmového útvaru na jedno pololetí a po této době zájmové vzdělávání ukončit nebo si ho prodloužit opět do konce školního roku.

Konkrétně je délka a časový plán vzdělávání dán plánem činnosti zájmového útvaru dle charakteru činnosti na základě vnitřních směrnic.

Formy zájmového vzdělávání

O přijetí účastníka pravidelné, pobytové a táborové činnosti se rozhoduje na základě písemné přihlášky.

a) **Pravidelná zájmová činnost** je organizována:

- I. v zájmových útvarech /tj. kroužky, kluby, soubory/, které mají stálou členskou základnu a pravidelně se scházejí ke své činnosti,
- II. v dlouhodobých kurzech pro děti a mládež, jejichž program je rozvržen do více než dvou měsíců.

Zájmové útvary pracují od září do června. Mohou vznikat dle potřeb a možností průběžně ve školním roce. Předpokladem pro vznik zájmových útvarů je prostorové zabezpečení a zajištění odborně kvalifikovaného pedagogického pracovníka. Počet členů ZÚ se stanoví podle zaměření kroužků a s přihlédnutím k bezpečnosti práce s dětmi. **Zájmový útvar může zahájit svou činnost až po projednání všech zásadních podmínek činnosti ZÚ.** Výši úplaty, určené na částečnou úhradu nákladů spojených se zájmovou činností, stanovuje ředitel podle §12 vyhlášky č.74/2005 Sb. o zájmovém vzdělávání.

Činnost ZÚ se uskutečňuje pravidelně dle rozvrhu. Za aktivity nad rámec pravidelných schůzek zájmových útvarů nese SVČ zodpovědnost pouze v případě, že byly řádně ohlášené a povolené.

Zájmový útvar může vést pracovník starší 18 let, který splňuje kvalifikační předpoklady podle zákona 563/2004 Sb. v platném znění a má s SVČ uzavřenou platnou pracovní smlouvu. **Pracuje s dětmi podle schváleného plánu, je povinen dodržovat bezpečnostní předpisy pro práci s dětmi, zúčastňovat se porad a konzultací s pedagogickými pracovníky, kteří zodpovídají za jednotlivé odbornosti a řídit se jejich pokyny.** Dále je povinen dbát na šetrné zacházení se svěřeným majetkem.

- b) **Spontánní činnost** je určena dětem a mládeži. Poskytuje jim možnost využít prostor ŠVP k volné zájmové činnosti. Pravidla spontánní činnosti jsou upravena na každém pracovišti provozním řádem.
- c) **Příležitostná zájmová činnost** obsahuje jednorázové nebo cyklické akce zájmového vzdělávání pořádané během školního roku. Je řízena či organizována pedagogem a je časově vymezena. Tato činnost není spojená s pobytem mimo místo působení zařízení. V rámci příležitostné zájmové činnosti pořádáme také tzv. příměstské tábory, což jsou nabídky celodenních programů se stravováním organizované v době školních prázdnin.

Jednotlivé aktivity SVČ můžeme dělit na:

- a) **Pobytové akce** jsou krátkodobé akce včetně víkendových (v trvání do pěti dnů) a jsou spojené s pobytem také mimo místo působiště zařízení. Uskutečňují se zejména o víkendech a o prázdninách.
- b) **Táborová činnost** se uskutečňuje mimo místo působení zařízení na táborových základnách SVČ, nebo i na jiných místech k tomu vhodných dle nabídky táborových základů jiných zařízení. Jedná se o stálé tábory. Další možností jsou tábory putovní, hvězdicové nebo příměstské, odborná soustředění, expedice apod. Za tábor lze považovat aktivitu, která trvá déle než 5 dní.

Nabídku dělíme na tábory ve školním roce a na tábory letní, které se uskutečňují o letních prázdninách. Konkrétní seznam letních táborů je zveřejněn v únoru příslušného kalendářního roku na webových stránkách SVČ a prostřednictvím dalších propagačních médií.

- I. **Osvětová a informační činnost, výchova k dobrovolnictví** se zaměřuje na poskytování informací dětem, žákům, studentům, popřípadě dalším osobám, vychovává je k dobrovolnictví a vede k prevenci sociálně patologických jevů.
- II. **Práce s talenty** je v SVČ uskutečňována individuální prací, zejména vytvářením podmínek pro rozvoj nadání dětí, žáků a studentů. Tato činnost se uskutečňuje v pravidelné činnosti a dále formou konzultací či soutěží. SVČ organizuje většinu okresních kol soutěží vyhlašovaných MŠMT ČR.
- III. **Metodickou a odbornou činnost** poskytuje SVČ účastníkům zájmového vzdělávání, případně školám a školským zařízením. Všichni pak mohou využít materiálního zázemí a pomoci ze strany SVČ. Školy si mohou vybrat ze široké nabídky výukových programů.

Tato činnost se uskutečňuje na všech pracovištích.

Obsah vzdělávání

Obsah zájmového vzdělávání v SVC respektuje obecné cíle vzdělávání, vymezené školským zákonem pro předškolní, základní, střední, vyšší odborné a jiné vzdělávání. Respektuje věkové, individuální zvláštnosti, zájmy a očekávání dětí, jejich rodičů i dalších účastníků. Využívá specifických forem, metod a prostředků zájmového vzdělávání, tradic našeho zařízení a současných trendů. V neposlední řadě vychází z personálních, materiálních a ekonomických podmínek, ve kterých se vzdělávání uskutečňuje.

Obsah zájmového vzdělávání je uspořádán do tematických celků podle cílů vzdělávání, viz Příloha č. 1.

Podmínky pro vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami

Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami se uskutečňuje v běžných zájmových útvarech. V případě potřeby jsou tyto účastníci integrováni. Organizace a podmínky zapojení žáka do zájmového vzdělávání jsou specifikovány v doporučení školského poradenského zařízení, dle Školského zákona.

Vzdělávání žáků mimořádně nadaných - se uskutečňuje v zájmových útvarech, které svoji činnost prezentují na veřejnosti prostřednictvím přehlídek, soutěží, závodů apod. SVC organizuje sám některé tyto prezentace nebo umožňuje talentovaným žákům účast na nich.

Podmínky přijímání účastníků a podmínky průběhu a ukončování vzdělávání

Činnosti SVC jsou otevřené všem potencionálním zájemcům, kteří mají zájem o zájmové vzdělávání. Účast na činnostech SVC a jeho aktivitách je založena na dobrovolnosti. Činnosti jsou určené pro děti, žáky, studenty, pedagogické pracovníky, popřípadě další osoby, a to bez ohledu na místo jejich trvalého pobytu nebo jiné podmínky. Účastníci zájmového vzdělávání jsou přijímáni na základě předběžných přihlášek a na základě zaplacení stanovené úplaty. O přijetí rozhoduje ředitel SVC. Písemné přihlášky jsou vyžadovány pro zápis k pravidelné zájmové činnosti, na pobytové akce a na tábory. Na účastníky nejsou kladeny zvláštní požadavky. V případě otevírání zájmových útvarů nebo kurzů pro začátečníky a pokročilé, mohou být účastníci rozřazováni na základě testů. Podle specifiky činností a jejich náročnosti jsou také určovány věkové hranice účastníků.

Zájmové vzdělávání se uskutečňuje v příslušném školním roce. Do zájmového útvaru se účastník může přihlásit na pololetí nebo celý školní rok. V pololetí lze docházku do konce roku prodloužit.

Zájmové vzdělávání je ukončeno po absolvování docházky po dobu jednoho školního roku. Může proběhnout zkouškou, prezentací výrobku, veřejným vystoupením, sestavením výrobku,

programu...

Předčasné ukončení činnosti:

1. ze strany klienta

Klient se řídí pravidly SVČ, které jsou zveřejněny na webových stránkách a jsou v souladu se zákonem.

2. ze strany SVČ

Docházka klienta může být předčasně ukončena také ze strany SVČ při závažném porušení vnitřního řádu, pravidel jednotlivých činností, ohrožení zdraví a života atd. V tomto případě musí SVČ neodkladně a pravdivě informovat klienta nebo jeho zákonné zástupce o důvodech předčasného ukončení docházky.

Popis materiálních podmínek

Činnost Labyrintu - SVČVS Kladno je uskutečňována ve čtyřech budovách Labyrintu v Kladně v Arbesově ulici 1177 a 1187, v Labyrint klubu Spirála v Kladně - Kročehlavech v Litevské ulici 2720 a na Turistické základně Libušín, které jsou majetkem Středočeského kraje a které má Labyrint ve správě majetku.

Pro svoji činnost si Labyrint pronajímá další prostory, např. tělocvičny a učebny kladenských škol, ale i prostory v některých obcích kladenského regionu např. sportovní halu v Doksech u Kladna, Kamenných Žehrovicích, Smečně, Jízdárnu v Libušíně a další dle aktuální situace.

V příštím školním roce budeme pokračovat jednak v navázané intenzivnější spolupráci s mimokladenskými školami a dále pak ve snaze s našimi aktivitami proniknout i do dalších obcí. Podrobný popis stavu jednotlivých objektů je součástí Výroční zprávy za rok 2019 – 2020 včetně plánu oprav a údržby. Materiální vybavení Labyrintu v současné době umožňuje realizovat všechny plánované aktivity, a to, jak pravidelnou, tak nepravidelnou činnost.

Podmínky zacházení s majetkem SVČ

- 1) Všichni účastníci zájmové činnosti jsou povinni nakládat s majetkem SVČ účelně, šetrně a hospodárně.
- 2) V případě zapůjčení pomůcek a vybavení je nutné vše vrátit v původním stavu.
- 3) V případě poškození nebo ztráty má SVČ nárok na vymáhání úhrady vzniklé škody.

Popis personálních podmínek

Pedagog volného času je iniciátorem a průvodcem dítěte (účastníka) při volnočasových činnostech, které přímo nebo nepřímo řídí, navozuje, motivuje, umožňuje a hodnotí. Pedagog má probouzet v účastnících aktivní zájem o okolí, sociální kontakty, komunikaci a podněty vnímat. Má podněcovat a rozvíjet přirozenou zvědavost účastníka činnosti, jeho chuť objevovat i odvahu projevit se a ukázat, co všechno zvládne. Tyto žádoucí projevy pak přiměřeně oceňovat a chválit.

Je kladen důraz na vzdělání pedagogických pracovníků. Pokud někdo nemá příslušné vzdělání podle Zákona č. 563/2004 Sb. o pedagogických pracovnících, vzdělává se v programu celoživotního vzdělávání. Povinností pedagogických pracovníků je dále se vzdělávat v akreditovaných kurzech i samostudiem.

Provozní pracovníci zajišťují bezproblémový chod, úklid a údržbu (údržbáři, uklízečky, ekonomky, účetní a propagační pracovníci).

Jednotlivé aktivity SVČ jsou zajišťovány také za pomoci externích pracovníků. Jejich práce je využívána zejména při vedení zájmových útvarů, zajišťování táborové činnosti, ale i při příležitostných činnostech.

Popis ekonomických podmínek

Veškerá hlavní činnost SVČ je financována z rozpočtu zřizovatele Středočeského kraje, z vlastních příjmů, grantů a jiných příjmů dle pravidelného výkazu rozpočtu.

Zájmové vzdělávání je poskytováno za úplaty. Splatnost úplaty stanoví Domeček. Úplata může být snížena nebo prominuta dle pravidel uvedených ve vyhlášce č.74/2005 Sb. o zájmovém vzdělávání.

Výše úplaty za zájmové útvary, tábory a větší akce podléhají schválení vedení SVČ.

Údržba budov, ve kterých SVČ svou činnost provozuje, je prováděna v závislosti na objemu přidělených finančních prostředků ze strany majitelů nemovitostí tj. Středočeského kraje. Drobnou údržbu provádíme průběžně vlastními prostředky.

Popis podmínek bezpečnosti práce a ochrany zdraví

Zaměstnanci SVČ jsou povinni:

- řídit se Vyhláškou č. 263/2007 v platném znění, kterou se stanoví pracovní řád pro zaměstnance škol a školských zařízení zřízených Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy, krajem, obcí nebo dobrovolným svazkem obcí,
- dodržovat bezpečnost práce a vnitřní směrnice zařízení

Provoz a vnitřní režim:

SVČ je v provozu po celý školní rok včetně prázdnin. Prázdninová a víkendová činnost není vázána na objekty SVČ. Prázdninový provoz je předem oznámen na webových stránkách i na vstupních dveřích do jednotlivých objektů.

Provoz na všech pracovištích se řídí časovým harmonogramem zájmové činnosti. Po tuto dobu zodpovídá za provoz pedagogický dozor u jednotlivých forem zájmového vzdělávání a službu konající pracovník.

Provoz a režim se řídí Vnitřním řádem SVČ (a provozními řády budov a místností) a souborem vnitřních předpisů, které stanovují zásady nejen pro vzdělávací činnost, ale i pro oblast BOZP, ekonomickou a kontrolní.

Pro školení pracovníků, požární ochranu a pravidelné preventivní kontroly je stanoven dlouhodobý plán, jehož plnění sleduje a většinou i provádí externí bezpečnostní technik (pro všechny budovy, včetně poplachových směrnic a evakuačních plánů).

Je vedena a vyhodnocována evidence úrazů pracovníků i účastníků. Účastníci činnosti jsou pojištěni, stejně tak majetek a vybavení SVČ.

Podmínky zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví žáků nebo studentů a jejich ochrany před sociálně patologickými jevy a před projevy diskriminace, nepřátelství nebo násilí

1. Při veškeré činnosti jsou zaměstnanci SVČ povinni přihlížet k základním fyziologickým potřebám účastníků a vytvářet podmínky pro jejich zdravý vývoj a pro předcházení vzniku sociálně patologických jevů.
2. Účastníci činností jsou seznámeni s Vnitřním řádem SVČ.
3. Vedoucí jednotlivých aktivit jsou povinni dbát pravidel BOZP a účastníkům poskytnout nezbytné informace k zajištění bezpečnosti a ochrany zdraví.
4. SVČ je povinen vést evidenci úrazů a při jejich hlášení postupovat podle vyhlášky vydané ministerstvem školství.
5. Zásady chování účastníků zájmové činnosti jsou dány příslušnými provozními řády pracovišť.
6. Na všech pracovištích SVČ je zakázáno kouření, požívání alkoholických nápojů i ostatních návykových látek.
7. V rámci možností jsou na jednotlivých pracovištích vytvářeny podmínky pro účast žáků a studentů z minoritních skupin.
8. Pracovníci SVČ se řídí vnitřním metodickým pokynem Krizový řád.

Prostory jsou užívány dle vyhlášky MZ č. 410/2005 Sb., o hygienických požadavcích na prostory a provoz zařízení pro výchovu a vzdělávání mladistvých.

Zveřejnění školního vzdělávacího programu

Školní vzdělávací program vydává ředitel SVČ. Je zveřejněn v elektronické podobě na webových stránkách a zveřejněn na Portálu Středočeského kraje. K dispozici je také na

jednotlivých pracovištích v elektronické podobě. Do školního vzdělávacího programu může každý nahlížet a pořizovat si z něj opisy a výpisy nebo může obdržet za cenu v místě obvyklou jeho kopii.

V Kladně 11. 11. 2023

Lucie Peštová
ředitelka
Labyrint – SVČVS Kladno

Přílohy:

Příloha č. 1 – Seznam ZÚ 2023/2024 k 30. 10. 2023

Příloha č. 2 – ŠVP Labyrint

1. ZÚ Bystré hlavy

01. Genealogie – pátrání po předcích.....	18
02. IQ klub pro předškoláky.....	18-19
03. IQ klub pro školáky	19-20
04. Lego robotika	20-21

2. ZÚ Divadlo

05. Divadelní kroužek	21-22
-----------------------------	-------

3. ZÚ Hudba

06. Hudební školička	22
07. Výuka populárního zpěvu	22-23
08. Kytara se zpěvem pro začátečníky a pokročilé.	23-24
09. Kytara pro dospělé začátečníci (hra ve skupině).....	24
10. Kytara pro mírně pokročilé (hra ve skupině)	24-25
11. Kytara pokročilí (hra ve skupině)	25-26
12. Kytara začátečníci a děti	26-27
13. Flétna sopránová začátečníci.....	27-28
14. Flétna sopránová mírně pokročilí.....	28
15. Klavír – pro začátečníky	29

4. ZÚ Jazyky

16. Aj pro nejmenší Wow!English	29-30
17. Anglický jazyk pro předškoláky	30-31
18. Angličtina pro začátečníky	31-32
19. Angličtina starší děti	32-33
20. Angličtina senioři	33

5. ZÚ Keramika

21. Keramika MŠ	34
22. Keramika předškoláci a mladší školáči	34-35
23. Keramika školáci	35-36
24. Keramika dospělí	36-37
25. Keramika dospělí a děti od 3 let	37-38

6. ZÚ Modelářství

26. Letecký modelář.....	38
27. Plastikový modelář	38-39

7. ZÚ Multimédia

28. IT – základy programování, grafiky, videa	39-40
29. Minecraft	40-41
30. YouTubeRing	41
31. Minecraft Multiplayer	41-42
32. Roblox.....	42-43
33. Digitální fotografie	43-44

8. ZÚ Příprava MŠ ZŠ SŠ VŠ

34. Kdo si hraje nezlobí	44-45
35. Logohrátky	45-46

9. ZÚ Rukodělné činnosti

36. Kreativní módní návrhářka	46
-------------------------------------	----

10. ZÚ Sport

37. Airsoft	47
38. Střelecký kroužek	47-48
39. Nerf	48-49
40. Lukostřelba	49-50
41. Stolní tenis	50-51
42. In-line bruslení	51-52
43. Outdoorové aktivity Roháči	52-53
44. Rozhýbejme školy s Labyrintem	53-54
45. Aerobic pro nejmenší	54-55
46. Atletická příprava	55-56
47. Sportovní hry pro nejmladší	56-57
48. Sportovní hry	57-58
49. Florbal mladší.....	58-60
50. Florbal starší	60-61
51. Házená	61-62
52. Badminton začátečníci	62-63
53. Badminton pokročilí	63
54. Jezdecké kroužky	63-65
55. Jezdecká školička	65-66
56. Basketbal	66-67
57. Sportovní míčový mix	68-69
58. Sportovní desetiboj pro ZŠ	69-70
59. Fotbálek	70-71
60. Sportáček	71-72
61. Sportáci	72-73
62. Zumbička	73-74
63. Malé cvičky	74-75
64. Volejbal s ringem začátečníci	75
65. Volejbal pokročilí	75-76
66. Šachy	76-77
67. Bowling	77-78
68. Bridž	78-79

11. ZÚ Tanec

69. Babydance	79-80
70. Taneční mix	80

12. ZÚ Výtvarné činnosti

71. Tvoření a malování	81
72. Paleta	81-82
73. Barvínek	82-83
74. Malování pro radost	83
75. Malba pro začátečníky a pokročilé	84
76. Minivýtvarníček	84-85
77. Výtvarníček	85-86

13. ZÚ Ostatní

78. Kuchtík	86-87
79. Práce s uměleckými talenty	87

1. ZÚ Bystré hlavy:

1) Genealogie - pátrání po předcích

věková kategorie a věk účastníků: **děti, mládež a dospělí**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- seznámení s matrikami a sestavováním rodokmenu
- hlubší poznání historie
- seznámení s regionální historií
- seznámení s historií vlastního rodu
- poznání sociálního prostředí svých předků.

2. Obsah činnosti

- seznámení s vedením matrik, pravidly pátrání v matrikách a archivech
- čtení starých textů, pátrání v rámci své rodiny
- vedení dokumentace a poznámek, práce na internetu a sestavování rodokmenu.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- získá širší znalosti z historie, zná důležitá data se vztahem k archivním záznamům
- umí vyhledávat v matrikách, pracuje s historickými archivními záznamy
- ví, kde hledat potřebné informace k oboru.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování
- dotazy x odpovědi, exkurze do archivu
- porovnávání mezi členy kroužku, opakování, procvičování
- spolupráce s ČGHSP, vyhledávání materiálů, práce s počítačem a internetem.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k oboru, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své znalosti, učí se je konzultovat s dalšími členy kroužku, učí se obhajovat svoje teorie, názory, zvyšuje si fyzickou zdatnost, získává kladný vztah k historii.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí při konkrétních činnostech, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

2) IQ klub pro předškoláky

věková kategorie a věk účastníků: **4-6 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- předvádění modelových tematických projektů zaměřených na komplexní poznávání
- okolního světa a uvědomování si vlastní osobnosti v kontextu s okolím
- začleňování do kolektivu vrstevníků a nácvik práce ve skupině
- nácvik koncentrace na individuální práci s důrazem na důslednost a systematickosti
- osvojování procvičování znalostí a dovedností potřebných k zápisu a vstupu do školy.

2. Obsah činnosti

- projekty tematicky zaměřené na poznávání vlastní osobnosti a okolního světa v souvislostech

- kosmická výchova
- činnosti zaměřené na rozvíjení samostatnosti a sebeobslužnosti
- pokusy a zkoumání
- básničky, říkanky, písničky
- výtvarné aktivity
- poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a její rozvoj, práce s rytmem, zvukem, pohybové hry.

3. Očekávané výstupy (po 1 roce činnosti)

- zvýšení míry znalostí a jejich prohloubení
- prodloužení schopnosti koncentrace
- schopnost osobní prezentace před kolektivem
- návyk na správné držení tužky
- zvládnutí sebeobslužných činností
- osobní připravenost na zápis do školy
- uvědomění si jedinečnosti vlastní osoby jako jedince i součást kolektivu, zvýšení sebevědomí.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce
- s pracovními listy
- pravidelné opakování
- diskuse
- rituály na zahájení a závěr kroužku
- dotazy x odpovědi
- individuální procvičování k odstranění chyb
- porovnávání mezi členy kroužku
- hry
- projekty.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu i individuálně.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí dovednost interpretovat poznání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro tvořivost, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat nechuť, ukáznit se.

3) IQ klub pro školáky

věková kategorie a věk účastníků: 6-12 let

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- seznamování dětí s metodami a postupy poznávání a ověřování přírodních jevů (především z oblasti fyziky, chemie a biologie)
- předávání nových poznatků
- předvádění modelových tematických projektů zaměřených na komplexní poznávání
- okolního světa a uvědomování si vlastní osobnosti v kontextu s okolím
- nácvik koncentrace na individuální práci s důrazem na důslednost a systematickост

2. Obsah činnosti

- projekty tematicky zaměřené na poznávání vlastní osobnosti a okolního světa v souvislostech
- činnosti zaměřené na rozvíjení samostatnosti
- činnosti vyžadující spolupráci ve skupině
- pokusy a zkoumání
- výtvarné aktivity
- běžné každodenní činnosti prováděné formou krátkých aktivit (začleněné do projektů, nebo jako

samostatné aktivity v herničce).

3. Očekávané výstupy (po 1 roce činnosti)

- dítě je schopné pracovat samostatně i v menším kolektivu na zadaném úkolu
- dokáže se věnovat vlastní aktivitě a poté vrátit pomůcky na původní místo
- uvědomuje si souvislosti mezi základními přírodními jevy
- chápe a osvojí si probraná témata.

4. Metody a formy práce

- senzitivní zkoumání věcí - samostatné hravé pokusy v IQ herničce
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování
- práce ve skupině
- individuální práce s didaktickými pomůckami
- opakování nabytých vědomostí a procvičování získaných dovedností
- rituály na zahájení a závěr kroužku
- dotazy x odpovědi.

5. Klíčové kompetence

- Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:
- Kompetence sociální - vnímání vlastní osoby, začleňování do kolektivu a fungování v něm. Respektování potřeb ostatních dětí
- Kompetence k učení – podvědomé vytváření kladného postoje k novým znalostem a vědomostem, spontánní propojování nových informací s již nabytými dovednostmi, rozvíjení inteligence a tvořivosti.
- Kompetence pracovní - dodržování vymezených pravidel, rozvíjení smyslu pro tvořivost, učení se systematickosti a koncentraci.

4) Lego robotika 1,2,3

věková kategorie: **školáci 7 – 14 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl:

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení se způsobem práce se stavebnicí Lego Education
- k získání prvních kontaktů s programováním stavebnice
- podpořit kladný vztah dětí k tomuto způsobu práce
- naučit děti soustředit se na konkrétní činnost.

2. Obsah činnosti

- seznámení se základními funkcemi ovládacího programu
- stavění z Lego stavebnice
- vlastní projekty.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- bude vědět, jak vytvořit program pro Lego robota
- bude vědět, jak ho zapnout, vypnout, jak program nahrát do robota
- získá znalosti o chování robota a bude vědět, jak optimalizovat jeho funkce.

4. Metody a formy práce

- klasická výuka (vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, aktivní práce po celou dobu výuky na PC)
- pravidelné procvičování dovedností
- dotazy x odpovědi
- individuální práce lektora se členy kroužku
- pozorování a porovnávání mezi jednotlivými členy
- průběžné opakování.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se na vytváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování

- mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti.
- Kompetence k učení – dítě si uvědomí vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní práce, používá obecně užívané termíny, znaky a symboly. Podvědomě si vytváří kladný vztah k novým znalostem a vědomostem, nové informace spontánně propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí inteligenci a tvořivost.
- Kompetence pracovní – stanovují si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržují daná pravidla, plní povinnosti, učí se systematickosti výuky od jednoduchého ke složitějšímu.

2. ZÚ Divadlo

5) Divadelní kroužek

věková kategorie a věk účastníků: **školáci a mládež (děti školního věku)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s vybranými technikami maňáskového a loutkového divadla
- k rozvoji správného slovního, kultivovaného projevu
- k rozvoji pohybových dovedností
- k umění navázání kontaktu s diváky
- k posilování paměti
- k zapojení se do činností souvisejících s divadelní činností.

2. Obsah činnosti

- seznámení s technikami správného mluvení
- pohybová průprava nezbytná pro pohyb na jevišti
- technicky vybavit členy pro interpretaci textů a tvorbu divadelních vystoupení
- naučení technik posilování paměti
- práce s loutkami, maňásky
- hry a soutěže, jazykolamy
- tvorba jednoduchých kulís, kostýmů a rekvizit
- zvukové efekty.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí dobře a správně mluvit
- získá nové pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- získá vytrvalost při osvojování textů rolí
- posílí své sebevědomí
- nebude mít problémy s vystoupením před diváky
- dokáže se podílet na výrobě kostýmů, kulís a drobných rekvizit, rozšíří si manuální zručnost.

4. Metody a formy práce

- práce s textem, magnetofonem - čtení, poslech, přednes, dialog, monolog
- pohybové a taneční hry
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, napodobování
- dotazy x odpovědi
- pozorování mezi členy kroužku
- spojení pohybu s mluveným slovem
- zpěv
- spolupráce ve dvojicích a skupinách
- částečná improvizace
- vystupování před veřejností
- účast v soutěžích dětských divadelních souborů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy

kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role nejen v kolektivu kroužku, ale i role postav nacvičované hry, podílí se na vytváření příjemné atmosféry v kolektivu.

- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj ke kulturnímu dění, k mateřskému jazyku, rozvíjí své pohybové dovednosti ve spojení s mluveným slovem, naučí se samostudiu (role), rozvíjí své manuální dovednosti.
- Kompetence komunikativní - chápe divadlo jako prostředek komunikace mezi lidmi a dovedou tuto komunikaci efektivně využívat.
- Kompetence pracovní - ocení naše tradice a kulturní dědictví, projevuje smysl pro kulturu a tvořivost.

3. ZÚ Hudba

6) Hudební školička

Věková kategorie: 4 – 7 let

1. Výchovně vzdělávací cíl

- Do hudební přípravy přicházejí šestileté děti většinou se zkušenostmi z mateřské školy. Pokračují v pěstování hudebnosti dítěte stejnou formou jako v mateřské škole. Hudebnost dítěte rozvíjím prostřednictvím hudebních činností, a to pěveckých, pohybových, poslechových a instrumentálních. Cílem je správně podchytit hravou formou zájem dětí o hudbu a na základě daných předpokladů rozvíjet hudební schopnosti, dovednosti a návyky.

2. Obsah činnosti

- V těchto činnostech získávají konkrétní hudební zkušenosti, upevňují si své dovednosti a osvojují si základní vědomosti, pojmy a poznatky.

3. Očekávané výstupy

- Vedeme děti k uvědomělému poslechu i tak, že žák o písni vypraví, nakreslí obrázek nebo vyjádří poslech pohybem. Žák je schopen znát hudební pojmy Zvuk - tón. Vysoko - hluboko. Pomalu - rychle. Čtení not. Notová osnova. G klíč. Noty c1 - a2. Hodnoty not a pomlk. Taktování - hudební paměť. Hra na dirigenta, poštu. 10 lidových a 8 umělých písní.

4. Metody a formy práce

- Jsou obsaženy v očekávaných výstupech.

4. Klíčové kompetence

- Učit děti hravou formou vnímat hudbu. Vzbudit zájem o všechny hudební činnosti.
- Motivovat děti k dalšímu hudebnímu vzdělání.
- Aktivovat děti pohybem, zpěvem a nástrojovou hrou.
- Napomáhat k volbě nejvhodnějšího hudebního nástroje.

7) Výuka populárního zpěvu

Věková kategorie: školáci a dospělí

1. Výchovně vzdělávací cíl

- umožnit žákovi prostřednictvím vzdělávání znalosti zpěvu
- využívat hudbu jako prostředek vzájemné komunikace i osobního uměleckého sdělení.

2. Obsah činnosti

- žákovi umožnit a osvojit si zpěv
- žák získá hudební návyky a dovednosti orientovat se ve světě hudby
- zpěv se provádí sólově i ve skupině
- provádí se vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu.

3. Očekávané výstupy

- ovládá základní dechové techniky, měkké a opřené nasazení tónů, správná artikulace

- používat hlas v celém rozsahu, zachovat jeho přirozenost a nepřepínat síly jeho hlasu
- zpěv s doprovodem, lidové a umělé písně odpovídající schopnostem a věku žáka.

4. Metody a formy práce

- jsou obsaženy v očekávaných výstupech.

5. Klíčové kompetence

Představují souhrn vědomostí po stránce umělecké:

- učí žáky tvořit a vnímat hudbu
- umožňuje vytvářet pozitivní vztah k umění a kultuře
- žák si vytváří kladný postoj k novým znalostem – rozvíjí své dovednosti, využívá znalost ve hře na klavír a zpěvu
- motivovat žáky k učení a spolupráci po stránce umělecké
- kompetence pracovní – vymezuje pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházejících z vlastních potřeb, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

8) Kytara pro začátečníky a pokročilé

věková kategorie a věk účastníků: **školáci (školáci od 8 let) a školáci (školáci od 9 let, kteří již hráli na kytaru nejméně 1 rok)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- výuka hry na kytaru podle akordů.

2. Obsah činnosti

- výuka hry na kytaru podle akordů - nácvik jednotlivých akordů
- základní pojmy potřebné ke hře na kytaru
- prstová průprava
- rytmické způsoby hraní
- spojení zpěvu s hraním
- nácvik akordů typu "baré"
- hraní sólově i ve skupině
- vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu
- výuka ladění kytary.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát na kytaru dle akordů
- akordy typu "baré"
- naladit kytaru
- zná základní pojmy související s hrou na kytaru
- zvýší si koordinaci pohybů rukou
- získá návyk na pravidelnou domácí práci - cvičení hry na kytaru
- zvládne vystoupení před veřejností.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- hra ve skupině i sólově.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k hudbě, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.

- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

9) Kytara pro dospělé - začátečníci /hra ve skupině/

věková kategorie a věk účastníků: **dospělí**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- zdokonalování výuky hry na kytaru podle akordů.

2. Obsah činnosti

- výuka hry na kytaru podle akordů - nácvik nových akordů
- opakování základních pojmů potřebných ke hře na kytaru
- prstová příprava
- rytmické způsoby hraní
- spojení zpěvu s hraním
- nácvik dalších akordů typu "baré"
- hraní sólově i ve skupině
- vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu
- opakování znalosti ladění kytary.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát na kytaru dle akordů
- rozšíří si vlastní repertoár
- začíná hrát více z paměti
- akordy typu "baré"
- naladit kytaru
- zná základní pojmy související s hrou na kytaru
- zvýší si koordinaci pohybů rukou
- získá návyk na pravidelnou domácí práci - cvičení hry na kytaru
- zvládne vystoupení před veřejností.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- hra ve skupině i sólově.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k hudbě, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti,
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

10) Kytara – mírně pokročilí /hra ve skupině/

věková kategorie a věk účastníků: **dospělí**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- zdokonalování výuky hry na kytaru podle akordů.

2. Obsah činnosti

- výuka hry na kytaru podle akordů - nácvik nových akordů
- opakování základních pojmů potřebných ke hře na kytaru
- prstová průprava
- rytmické způsoby hraní
- spojení zpěvu s hraním
- nácvik dalších akordů typu "baré"
- hraní sólově i ve skupině
- vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu
- opakování znalosti ladění kytary.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát na kytaru dle akordů
- rozšíří si vlastní repertoár
- začíná hrát více z paměti
- akordy typu "baré"
- naladit kytaru
- zná základní pojmy související s hrou na kytaru
- zvýší si koordinaci pohybů rukou
- získá návyk na pravidelnou domácí práci - cvičení hry na kytaru
- zvládne vystoupení před veřejností.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- hra ve skupině i sólově.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k hudbě, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti,
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

11) Kytara - pokročilí /hra ve skupině/

věková kategorie a věk účastníků: **dospělí**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- zdokonalování výuky hry na kytaru podle akordů.

2. Obsah činnosti

- výuka hry na kytaru podle akordů - nácvik nových akordů
- opakování základních pojmů potřebných ke hře na kytaru
- prstová průprava
- rytmické způsoby hraní
- spojení zpěvu s hraním

- nácvik dalších akordů typu "baré"
- hraní sólově i ve skupině
- vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu
- opakování znalosti ladění kytary.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát na kytaru dle akordů
- rozšíří si vlastní repertoár
- začíná hrát více z paměti
- akordy typu "baré"
- naladit kytaru
- zná základní pojmy související s hrou na kytaru
- zvýší si koordinaci pohybů rukou
- získá návyk na pravidelnou domácí práci - cvičení hry na kytaru
- zvládne vystoupení před veřejností.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- hra ve skupině i sólově.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k hudbě, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti,
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

12) Kytara – začátečníci a děti

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- výuka hry na kytaru podle akordů.

2. Obsah činnosti

- výuka hry na kytaru podle akordů - nácvik nových akordů
- opakování základních pojmů potřebných ke hře na kytaru
- prstová průprava
- rytmické způsoby hraní
- spojení zpěvu s hraním
- nácvik dalších akordů typu "baré"
- hraní sólově i ve skupině
- vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu
- opakování znalosti ladění kytary.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát na kytaru dle akordů
- rozšíří si vlastní repertoár

- začíná hrát více z paměti
- akordy typu "baré"
- naladit kytaru
- zná základní pojmy související s hrou na kytaru
- zvýší si koordinaci pohybů rukou
- získá návyk na pravidelnou domácí práci - cvičení hry na kytaru
- zvládne vystoupení před veřejností.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- hra ve skupině i sólově.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k hudbě, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti,
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

13) Flétna sopránová začátečníci

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- výuka hry na flétnu.

2. Obsah činnosti

- výuka hry na flétnu - nácvik not H - Honzík, A - Amálka, G - Gustík, C - Cecílka, D - Dáša, E - Emilek
- správné foukání do flétny, správné dýchání
- prstová průprava
- nácvik písniček
- hraní sólově i ve skupině
- vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát na flétnu s naučenými notami
- zvýší si koordinaci pohybů rukou
- získá návyk na pravidelnou domácí práci - cvičení hry na flétnu
- získá kladný vztah ke hře na hudební nástroj
- zvládne vystoupení před veřejností.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- hra ve skupině i sólově
- hry a soutěže, vztahující se k výuce.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k hudbě, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti,
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro plnění domácích úkolů, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

14) Flétna sopránová mírně pokročilí

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- výuka hry na flétnu.

2. Obsah činnosti

- výuka hry na flétnu - nácvik not H - Honzík, A - Amálka, G - Gustík, C - Cecilka, D - Dáša, E - Emilek
- správné foukání do flétny, správné dýchání
- prstová průprava
- nácvik písniček
- hraní sólově i ve skupině
- vystoupení před rodiči a na akcích Labyrintu.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát na flétnu s naučenými notami
- zvýší si koordinaci pohybů rukou
- získá návyk na pravidelnou domácí práci - cvičení hry na flétnu
- získá kladný vztah ke hře na hudební nástroj
- zvládne vystoupení před veřejností.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- hra ve skupině i sólově
- hry a soutěže, vztahující se k výuce.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k hudbě, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti,
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro plnění domácích úkolů, naučí se překonávat lenost, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

15) Klavír - pro začátečníky

Věková kategorie: školáci

1. Výchovně vzdělávací cíl

- umožnit žákovi prostřednictvím vzdělávání znalosti hry na klavír. Využívat hudbu jako prostředek vzájemné komunikace i osobního uměleckého sdělení.

2. Obsah činnosti

- žákovi umožnit a osvojit si hru na klavír
- žák získá hudební návyky a dovednosti orientovat se ve světě hudby
- hra na klavír se provádí sólově i ve skupině.

3. Očekávané výstupy

- využívá se při hře základní návyky a dovednosti (správné sezení u nástroje, uvolnění těla při hře, přirozený tvar ruky, koordinace obou rukou, orientace na nástroji a používání základních technických prvků)
- žák je schopen podle individuálních schopností zahrát jednoduchou skladbu
- vnímat náladu skladby a vyjádřit ji výrazovými prostředky.

4. Metody a formy práce

- jsou obsaženy v očekávaných výstupech.

5. Klíčové kompetence

- představují souhrn vědomostí po stránce umělecké
- učí žáky tvořit a vnímat hudbu
- umožňuje vytvářet pozitivní vztah k umění a kultuře
- žák si vytváří kladný postoj k novým znalostem – rozvíjí své dovednosti, využívá znalost ve hře na klavír
- motivovat žáky k učení a spolupráci po stránce umělecké
- kompetence pracovní – vymezuje pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházejících z vlastních potřeb, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

4. ZÚ Jazyky

16) Anglický jazyk pro nejmenší – Wow!English

věková kategorie a věk účastníků: děti - předškolní věk

(3 - 6 let, před nástupem do školy)

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- ke vzbuzení zájmu o anglický jazyk
- k osvojení základní slovní zásoby
- k osvojení jednoduchých slovních spojení
- k zahájení aktivního používání naučeného
- naučit děti soustředění se na konkrétní činnost
- k získání návyku na plnění povinností.

2. Obsah činnosti

- seznámení s anglickým jazykem všeobecně
- osvojení základní slovní zásoby
- porozumění a vstřebávání cizích slov
- používání získané slovní zásoby
- rozvíjení schopnosti komunikovat v cizím jazyce
- jednoduché hry, soutěže.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení činnosti kroužku účastník:

- bude umět cizí slova v tematických okruzích:
- Pozdrav
- Jak se jmenuješ?
- Odkud jsi?
- Moje rodina
- U nás doma
- Co hledáš?
- Na co máš chuť?
- Co se říká u stolu
- O zálibách
- Kolik je hodin?
- Abychom se neztratili
- Na nákupu
- Roční období
- Barvy
- Číslovky
- bude mít zkušenost s anglickou výslovností
- získá znalostní sebevědomí
- získané znalosti účastníkovi usnadní další výuku v tomto jazyce.

4. Metody a formy práce

- výuka probíhá formou dramatické výchovy s využitím prožitkové pedagogiky
- procvičování dovedností pomocí her
- ve výuce budou využity metody dané vývojem psychologií, především střídání činností během lekce, využíváním více smyslů, motorické činnosti ad.
- dotazy x odpovědi
- jednoduché domácí úkoly
- pohybové hry a soutěže
- poslech z magnetofonu
- odstupňovaný individuální přístup - což umožní plánovaný malý počet členů kroužku
- umožnění setkání s rodilým mluvčím.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, získává zkušenosti se svojí prezentací před kolektivem.
- Kompetence k učení - dítě si uvědomí vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní práce, buduje si návyk na plnění povinností, absolvuje pravidelnou domácí přípravu, umí pracovat s pracovním sešitem, poznává smysl a cíl učení.
- Kompetence pracovní - stanovují si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, prezentuje svoji zodpovědnost splněním domácích zadání, začíná se orientovat v základních učebních aktivitách.
- Kompetence komunikativní - umí komunikovat, ústně reprodukovat slova i krátké věty, naslouchat a porozumět osvojovaným tématům.

17) Anglický jazyk pro předškoláky

věková kategorie a věk účastníků: **děti - předškolní věk (5 - 6 let, před nástupem do školy)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- ke vzbuzení zájmu o anglický jazyk
- k osvojení základní slovní zásoby
- k osvojení jednoduchých slovních spojení
- k zahájení aktivního používání naučeného
- naučit děti soustředění se na konkrétní činnost
- k získání návyku na plnění povinností.

2. Obsah činnosti

- seznámení s anglickým jazykem všeobecně
- osvojení základní slovní zásoby
- porozumění a vstřebávání cizích slov
- používání získané slovní zásoby
- rozvíjení schopnosti komunikovat v cizím jazyce
- jednoduché hry, soutěže.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení činnosti kroužku účastník:

- bude umět cizí slova v tematických okruzích:

Pozdravy	O zálibách
Jak se jmenuješ?	Kolik je hodin?
Odkud jsi?	Abychom se neztratili
Moje rodina	Na nákupu
U nás doma	Roční období
Co hledáš?	Barvy
Na co máš chuť?	Číslovky
Co se říká u stolu	
- bude mít zkušenost s anglickou výslovností
- získá znalostní sebevědomí
- získané znalosti účastníkovi usnadní další výuku v tomto jazyce.

4. Metody a formy práce

- výuka probíhá formou dramatické výchovy s využitím prožitkové pedagogiky
- procvičování dovedností pomocí her
- ve výuce budou využity metody dané vývojovou psychologií, především střídání činností během lekce, využíváním více smyslů, motorické činnosti ad.
- dotazy x odpovědi
- jednoduché domácí úkoly
- pohybové hry a soutěže
- poslech z magnetofonu
- odstupňovaný individuální přístup - což umožní plánovaný malý počet členů kroužku
- umožnění setkání s rodilým mluvčím.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, získává zkušenosti se svojí prezentací před kolektivem.
- Kompetence k učení - dítě si uvědomí vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní práce, buduje si návyk na plnění povinností, absolvuje pravidelnou domácí přípravu, umí pracovat s pracovním sešitem, poznává smysl a cíl učení.
- Kompetence pracovní - stanovují si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, prezentuje svoji zodpovědnost splněním domácích zadání, začíná se orientovat v základních učebních aktivitách.
- Kompetence komunikativní - umí komunikovat, ústně reprodukovat slova i krátké věty, naslouchat a porozumět osvojovaným tématům.

18) Angličtina pro začátečníky

věková kategorie a věk účastníků: **školáci 7-10 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky

- zvládnout základní fráze a slovíčka
- rozvíjet jazykové dovednosti jak po formální tak obsahové stránce
- odposlouchávání od lektora
- překonat ostych.

2. Obsah činnosti

- nácvik konverzace
- procvičování slovní zásoby a gramatických jevů
- používání získané slovní zásoby
- rozvíjení schopnosti komunikovat v cizím jazyce
- jazykové hry.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení činnosti kroužku účastník:

- dokáže konverzovat na základě své slovní zásoby.
- umí vést rozhovor na různá témata

- získané znalosti účastníkovi usnadní další výuku v tomto jazyce.

4. Metody a formy práce

výuka probíhá převážně neformálním způsobem:

- konverzace, dialogy, přehrávání různých situací
- písemný projev - gramatika
- opakování
- domácí úkoly
- hry a soutěže
- odstupňovaný individuální přístup - což umožní plánovaný počet členů kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, získává zkušenosti se svojí prezentací před novým kolektivem.
- Kompetence pracovní - stanovuje si základní cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, prezentuje svoji zodpovědnost.
- Kompetence komunikativní - umí komunikovat, ústně reprodukovat věty a větší části textu vlastními slovy a naslouchat a porozumět osvojovaným tématům.

19) Angličtina starší děti

věková kategorie a věk účastníků: **školáci a mládež (II. stupeň ZŠ a SŠ se základními a mírně rozšířenými znalostmi z hodin ve škole)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky

- k aktivnímu používání naučeného
- k pochopení běžné konverzace
- pochopení celkového smyslu sděleného
- k procvičování a opakování znalostí ze školy.

2. Obsah činnosti

- nácvik konverzace
- procvičování slovní zásoby a gramatických jevů
- používání získané slovní zásoby
- rozvíjení schopnosti komunikovat v cizím jazyce
- jazykové hry, soutěže.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení činnosti kroužku účastník:

- Dokáže konverzovat na základě své slovní zásoby.
- Plynule čte.
- Umí vést rozhovor
- Sdělí své myšlenky.
- Vyžádá si informaci.
- Čas - hodiny.
- Sestaví písemné sdělení.
- Obměňuje krátké probrané texty
- získá znalostní sebevědomí
- získané znalosti účastníkovi usnadní další výuku v tomto jazyce.

4. Metody a formy práce

- výuka probíhá převážně neformálním způsobem:
- konverzace, dialogy, přehrávání různých situací
- čtení s porozuměním
- ústní projev
- písemný projev - gramatika
- opakování
- názorná výuka, vysvětlování, předvádění, napodobování
- dotazy x odpovědi
- domácí úkoly

- hry a soutěže
- odstupňovaný individuální přístup - což umožní plánovaný počet členů kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, získává zkušenosti se svojí prezentací před novým kolektivem.
- Kompetence pracovní - stanovuje si základní cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, prezentuje svoji zodpovědnost splněním domácích zadání a aktivní přípravou.
- Kompetence komunikativní - umí komunikovat, ústně reprodukovat věty a větší části textu vlastními slovy naslouchat a porozumět osvojovaným tématům.

20) Angličtina senioři

věková kategorie a věk účastníků: **senioři**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k aktivnímu používání naučeného
- k pochopení jednoduché konverzace
- pochopení celkového smyslu sděleného
- k procvičování a opakování znalostí.

2. Obsah činnosti

- nácvik konverzace
- procvičování slovní zásoby a gramatických jevů
- používání získané slovní zásoby
- rozvíjení schopnosti komunikovat v cizím jazyce.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení činnosti kroužku účastník:

- dokáže konverzovat na základě své slovní zásoby
- plynule čte
- mí položit otázku
- sdělí své myšlenky
- vyžádá si informaci
- čas - hodiny
- sestaví písemné sdělení.
- obměňuje krátké probrané texty
- získá znalostní sebevědomí.

4. Metody a formy práce

- výuka probíhá převážně neformálním způsobem:
- konverzace, dialogy, přehrávání různých situací
- čtení s porozuměním
- ústní projev
- písemný projev - gramatika
- opakování
- názorná výuka, vysvětlování, předvádění, napodobování
- dotazy x odpovědi
- odstupňovaný individuální přístup - což umožní plánovaný počet členů kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, získává zkušenosti se svojí prezentací před kolektivem.
- Kompetence k učení - účastník si uvědomí vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní
- Kompetence pracovní - stanovuje si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, prezentuje svoji zodpovědnost splněním domácích zadání.
- Kompetence komunikativní - umí komunikovat, ústně reprodukovat slova i krátké věty, naslouchat a porozumět osvojovaným tématům.

5. ZÚ Keramika

21) Keramika MŠ

věková kategorie a věk účastníků: 3-6 let

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a řemeslným dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie.

2. Obsah činnosti

- seznámení s materiálem a jeho zpracování
- práce z volné ruky (jednoduchý výrobek)
- práce s hliněnými hádky-šňůrková technika (spojování)
- práce s plátem (válení, jednoduchá konstrukce)
- povrchová úprava hlíny (reliéf, plastické zdobení, razítko, rytí)
- opracování výrobků před prvním a druhým výpalem
- finální úprava výrobku (glazury, engoby, oxidy železa).

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne zpracovat hlínu a vyrobit jednoduchý výrobek z volné ruky
- dokáže vyválet plát, vytvořit z něj reliéf či postavit jednoduchý objekt
- dokáže vytvořené výrobky dekorovat plastickým zdobením a dokáže správně použít glazury, engoby, oxid železa
- umí správně používat pomůcky k činnostem.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při tvorbě i opravování chyb (malá skupina)
- výtvarný experiment
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce).

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - chápe potřebu efektivní spolupráci mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, vytváří si pozitivní vztah k výtvarným činnostem, dokáže respektovat prostor ostatních členů kroužku, dokáže prezentovat své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukáznit se, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek a pro dokončení začaté práce.

22) Keramika předškoláci a mladší školácci

věková kategorie a věk účastníků: 5-9 let

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a řemeslným dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie.

2. Obsah činnosti

- seznámení s materiálem a jeho zpracování
- práce z volné ruky (jednoduchý výrobek)
- práce s hliněnými hádky-šňůrková technika (spojování)
- práce s plátem (válení, jednoduchá konstrukce)

- povrchová úprava hlíny (reliéf, plastické zdobení, razítko, rytí)
- opracování výrobků před prvním a druhým výpalem
- finální úprava výrobku (glazury, engoby, oxidy železa).

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne zpracovat hlínu a vyrobit jednoduchý výrobek z volné ruky
- dokáže vyválet plát, vytvořit z něj reliéf či postavit jednoduchý objekt
- dokáže vytvořené výrobky dekorovat plastickým zdobením a dokáže správně použít glazury, engoby, oxid železa
- umí správně používat pomůcky k činnostem.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při tvorbě i opravování chyb (malá skupina)
- výtvarný experiment
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- účast v keramických soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, vytváří si pozitivní vztah k výtvarným činnostem, dokáže respektovat prostor ostatních členů kroužku, dokáže prezentovat své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukáznit se, dokáže posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek a pro dokončení začaté práce.

23) Keramika školáci

věková kategorie a věk účastníků: **věk 6-15 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a řemeslným dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- podpořit kladný vztah k výtvarnému umění.

2. Obsah činnosti

- seznámení s materiálem a jeho zpracování
- práce z volné ruky (jednoduchý výrobek)
- práce s hliněnými hádky-šňůrková technika (spojování, konstrukce)
- práce s plátem (válení, konstrukce)
- práce z bloku (odebírání, přidávání)
- povrchová úprava hlíny (razítko, rytí, škrabání leštění)
- opracování výrobků před prvním a druhým výpalem
- finální úprava výrobku (plastická, glazury, engoby, barvítka).

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne zpracovat hlínu a vyrobit jednoduchý výrobek z ruky
- dokáže vyválet plát, vytvořit z něj reliéf či postavit objekt
- při práci z bloku dokáže pracovat technikou přidávání a odebírání hmoty
- dokáže vytvořené výrobky dekorovat plastickým zdobením a dokáže správně použít glazury, engoby, barvítka
- umí správně používat pomůcky k činnostem
- umí pracovat podle předlohy
- zúčastní se soutěží pro členy keramických kroužků.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s modelem
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- účast v keramických soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k umění, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukáznit se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

24) Keramika – dospělí

věková kategorie a věk účastníků: **dospělí**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a řemeslným dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj citu k estetickému myšlení a k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- podpořit kladný vztah k řemeslu
- naučit možnosti aktivní relaxace.

2. Obsah činnosti

- seznámení s materiálem a jeho zpracování
- práce z volné ruky (jednoduchý výrobek)
- práce s hliněnými hárky-šňůrková technika (spojování, konstrukce)
- práce s plátem (válení, konstrukce)
- práce z bloku (odebírání, přidávání)
- povrchová úprava hlíny (razítko, rytí, škrabání leštění)
- opracování výrobků před prvním a druhým výpalem
- finální úprava výrobku (plastická, glazury, engoby, barvítka)
- práce s formou a odlévání.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne zpracovat hlínu a vyrobit jednoduchý výrobek z ruky
- dokáže vyválet plát, vytvořit z něj reliéf či postavit objekt
- při práci z bloku dokáže pracovat technikou přidávání a odebírání hmoty
- dokáže vytvořené výrobky dekorovat plastickým zdobením a dokáže správně použít glazury, engoby, barvítka
- umí správně používat pomůcky k činnostem
- umí pracovat podle předlohy
- zúčastní se soutěží pro členy keramických kroužků.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s modelem
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment

- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce).

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, vytváření pozitivního vztahu k řemeslu a kreativním činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a kreativní vyjadřování.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro organizaci pořádku v dílně během kolektivního provozu.

25) Keramika – dospělí a děti od 3 let

věková kategorie a věk účastníků: **dospělí a děti od 3 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- bezpečnému a hygienicky nezávadnému využívání keramické dílny
- základním znalostem a řemeslným dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- posilovat rodinné vztahy (vytváření a přejímání vzorů, spolupráce, společně strávený čas, realizace společných projektů)
- pomáhat (záštita rodičem) při vstupu do kolektivního vzdělávání.

2. Obsah činnosti

- seznámení s materiálem a jeho zpracování
- seznámení s nástroji a pomůckami
- osvojování základních keramických technik
- práce z volné ruky (jednoduchý výrobek)
- práce s hliněnými hárky – šňůrková technika (spojování, konstrukce)
- práce s plátem (válení, konstrukce)
- práce z bloku (odebírání, přidávání)
- povrchová úprava hlíny (plastická, otisk, razítko, rytí)
- finální úprava výrobků (glazury, engoby, oxidy železa)
- práce na vlastních rodinných projektech.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastníci:

- zvládnou zpracovat hlínu a vyrobit jednoduchý výrobek z ruky
- dokáží vyvázat plát, vytvořit z něj reliéf či postavit objekt
- při práci z bloku dokáží pracovat technikou přidávání a odebírání hmoty
- dokáží vytvořené výrobky dekorovat plastickým zdobením a správně použít glazury, engoby, oxidy železa
- umí správně používat pomůcky k činnostem
- dokáží si vymyslet a posléze společně realizovat vlastní projekt (společná příprava, dělba práce, kooperace).

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s modelem
- dotazy x odpovědi
- individuální práce lektora se členy při jednotlivých činnostech
- diskuze k zadanému tématu
- využívání šablon
- projekty.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - vzájemné posilování vazeb mezi rodičem a dítětem, začleňování do skupiny, učení toleranci a vzájemné ohleduplnosti.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjejí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet, získávají pozitivní vztah k řemeslu.
- Kompetence pracovní - dodržují vymezená pravidla, stanovují cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se

ukázat se, dokáží si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek.

6. ZÚ Modelářství

26) Letecký modelář středa

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním i nadstavbovým znalostem a dovednostem v oboru
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie.

2. Obsah činnosti

- bezpečnost při práci v dílně modelářů, práce s nástroji
- stavba házedel a volně létajících modelů letadel
- seznámení s materiály, které letečtí modeláři používají a jejich účelné využívání
- druhy lepidel a práce s nimi
- vyřezávání, broušení, lepení, potahování, lakování, vyvažování, zdobení,
- létání na letišti
- oprava modelů
- účast na výstavách, soutěžích a přeborech leteckých modelářů.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí správně a bezpečně používat nástroje potřebné k práci modeláře
- umí pracovat podle předlohy
- znalost řady druhů lepidel, barev pro práci modeláře
- sestaví modely, které si zvolí na začátku činnosti kroužku
- připravuje se na účast v soutěžích leteckých modelářů
- umí odůvodnit realizaci vlastních nápadů.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s různými materiály
- dotazy x odpovědi
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- převažování samostatné práce
- výběr modelu
- tréninky na letišti
- výměna zkušeností mezi členy kroužku
- účast v modelářských soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k manuální činnosti, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.

Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své rukodělné dovednosti.

Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukázat se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

27) Plastikový modelář

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním i nadstavbovým znalostem a dovednostem v oboru
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie.

2. Obsah činnosti

- bezpečnost při práci v dílně modelářů, práce s nástroji
- stavba modelů bojových letadel, starých aut a dalších modelů, vše ze stavebnic
- základní barvení kokpitu
- základy práce s různými lepidly
- posuzování a sestavování barevných kombinací - barvení kamufláží
- práce s leptanými doplňky
- barvení spodků modelů, barvení čirých dílů
- obtisky a použití změkčovacích vodiček
- účelné využívání materiálu
- účast na výstavách a soutěžích plastikových modelářů.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí správně a bezpečně používat nástroje potřebné k práci modeláře
- umí pracovat podle předlohy
- znalost řady druhů lepidel, barev pro práci modeláře
- sestaví modely, které si zvolí na začátku činnosti kroužku
- uplatňuje tvůrčí myšlení
- umí odůvodnit realizaci vlastních nápadů.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s různými materiály
- dotazy x odpovědi
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- převažování samostatné práce
- výměna zkušeností mezi členy kroužku
- účast v modelářských soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k manuálním činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své rukodělné dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukázat se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

7. ZÚ Multimédia

28) IT – základy programování, grafiky a videa

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k získání základních a částečně i nadstavbových dovedností při používání PC
- podpořit jejich kladný vztah k PC
- rozvíjet jejich dovednosti komunikace pomocí programování, tvorby grafiky
- seznámit a naučit je spolupracovat při tvorbě.

2. Obsah činnosti

- začátky v grafickém programování
- základy html, css, javascript
- tvorba grafiky a úprava fotek
- vytváření her, programů a serverů
- základy úpravy videa a audia

- bezpečnost na soc. síti
- soutěže o hry na steam.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kurzu účastníci:

- posílí si sebevědomí, naučí se potřebné komunikaci i při tvorbě ve skupině
- získá nové zkušenosti v používání PC
- naučí se vytvářet web, programy, videa, hudbu.

4. Metody a formy práce

- veškerá výuka bude vedena především praktickými činnostmi
- dotazy x odpovědi
- výměna zkušeností mezi členy kurzu a vedoucím ZÚ.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální a personální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů.
- Kompetence k učení – rozvíjí svou fantazii při tvorbě her, programu, videí a hudby.
- Kompetence komunikativní - uvědomí si výhody komunikace s ostatními členy ZÚ při nápadech ostatních.

29) Minecraft

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k získání základních a částečně i nadstavbových dovedností ve hře Minecraft
- rozvoj logického a strategického myšlení
- podpořit jejich kladných vztah k tvořivým počítačovým hrám
- rozvíjet jejich dovednosti komunikace
- naučit děti soustředění se na konkrétní činnost.

2. Obsah činnosti

- rozvíjení reflexů, kreativity a fantazie
- možnost poznání základních surovin ve hře
- seznámení s bytostmi v Minecraftu
- zjišťování, jak se různé věci ve hře vyrábí
- struktura země v Minecraftu
- stavění, bojování, chov zvířat ve hře
- využití surovin a přežívání v divočině ve hře.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kurzu účastníci:

- posílí si sebevědomí, naučí se potřebné komunikaci při hře
- získá nové zkušenosti ve hře v kolektivu
- získá znalostní sebevědomí pro další práci s PC
- ví, co je Minecraft, zná jeho pravidla, umí ho hrát
- zvládne všechny herní situace
- posílí si logické a strategické myšlení
- zná historii Minecraftu.

4. Metody a formy práce

- veškerá výuka bude vedena především praktickou hrou Minecraftu
- procvičování dovedností
- individuální práce lektora se členy
- průběžné opakování
- malé domácí úkoly
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování
- dotazy x odpovědi
- výměna zkušeností mezi členy kroužku a vedoucím ZÚ
- kontakty mezi vrstevníky.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence komunikativní - uvědomí si výhody komunikace s ostatními členy ZÚ při nápadech ostatních.
- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku.
- Kompetence k učení - dítě si uvědomí vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní práce, používá obecně užívané termíny, znaky a symboly, získá návyk na práci doma - úkoly, účastník si utváří zodpovědnost k plnění úkolů. Rozvíjí svou fantazii. Vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti, učí se samostatně myslet.
- Kompetence pracovní - stanovují si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, učí se systematickosti výuky od jednoduchého ke složitějšímu, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech.

30) Youtubering

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k získání základních a částečně i nadstavbových dovedností při používání Youtube serveru
- podpořit jejich kladný vztah k Youtuberingu
- rozvíjet jejich dovednosti komunikace pomocí tvorby videí
- seznámit a naučit je spolupracovat při tvorbě.

2. Obsah činnosti

- jak se tvoří vhodný příspěvek
- vybrání vhodného žánru
- tvorba scénáře
- rozdělení rolí, tvorba dialogů, učení se dialogů
- výběr vhodných míst pro natáčení, nácviky natáčení videí, režírování
- úprava natočeného materiálu, stříhání videí
- přidání zvláštních efektů pomocí PC, promítání natočeného a upraveného videa.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kurzu účastník:

- posílí si sebevědomí, naučí se potřebné komunikaci i při tvorbě ve skupině
- získá nové zkušenosti v youtuberingu
- naučí se vytvářet příspěvky.

4. Metody a formy práce

- práce se scénářem
- veškerá výuka bude vedena především praktickými činnostmi
- dotazy x odpovědi
- výměna zkušeností mezi členy kurzu a vedoucím ZÚ.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální a personální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů.
- Kompetence k učení – rozvíjí svou fantazii při tvorbě příspěvků.
- Kompetence komunikativní - uvědomí si výhody komunikace s ostatními členy ZÚ při nápadech ostatních.

31) Minecraft multiplayer

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k získání základních a částečně i nadstavbových dovedností ve hře Minecraft
- rozvoj logického a strategického myšlení
- podpořit jejich kladných vztah k tvořivým počítačovým hrám
- rozvíjet jejich dovednosti komunikace
- naučit děti soustředění se na konkrétní činnost.

2. Obsah činnosti

- rozvíjení reflexů, kreativity a fantazie
- možnost poznání základních surovin ve hře
- seznámení s bytostmi v Minecraftu
- zjišťování, jak se různé věci ve hře vyrábí
- struktura země v Minecraftu
- stavění, bojování, chov zvířat ve hře
- využití surovin a přežívání v divočině ve hře.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kurzu účastník:

- posílí si sebevědomí, naučí se potřebné komunikaci při hře
- získá nové zkušenosti ve hře v kolektivu
- získá znalostní sebevědomí pro další práci s PC
- ví, co je Minecraft, zná jeho pravidla, umí ho hrát
- zvládne všechny herní situace
- posílí si logické a strategické myšlení
- zná historii Minecraftu.

4. Metody a formy práce

- veškerá výuka bude vedena především praktickou hrou Minecraftu
- procvičování dovedností
- individuální práce lektora se členy
- průběžné opakování
- malé domácí úkoly
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování
- dotazy x odpovědi
- výměna zkušeností mezi členy kroužku a vedoucím ZÚ
- kontakty mezi vrstevníky.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence komunikativní - uvědomí si výhody komunikace s ostatními členy ZÚ při nápadech ostatních.
- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku.
- Kompetence k učení - dítě si uvědomí vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní práce, používá obecně užívané termíny, znaky a symboly, získá návyk na práci doma - úkoly, účastník si utváří zodpovědnost k plnění úkolů. Rozvíjí svou fantazii. Vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti, učí se samostatně myslet.
- Kompetence pracovní - stanovují si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, učí se systematickosti výuky od jednoduchého ke složitějšímu, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech.

32) Roblox

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k získání základních a částečně i nadstavbových dovedností ve hře Roblox
- rozvoj logického a strategického myšlení
- podpořit kladný vztah k počítačovým hrám
- rozvíjet jejich dovednosti komunikace
- naučit děti soustředění se na konkrétní činnost.

2. Obsah činnosti

- rozvíjení reflexů, kreativity a fantazie
- možnost poznání základních principů ve hře
- tvorba grafiky v Robloxu
- programování vlastní hry
- tvorba vlastních 3D objektů a map
- spolupráce v teamu

- pracovat se svými výtvary na Roblox servrech.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kurzu účastník:

- posílí si sebevědomí, naučí se potřebné komunikaci při hře
- získá nové zkušenosti ve hře v kolektivu
- získá znalostní sebevědomí pro další práci s PC
- ví, co je Roblox, zná jeho pravidla, umí ho hrát
- zvládne všechny herní situace
- posílí si logické a strategické myšlení
- zná historii Robloxu.

4. Metody a formy práce

- veškerá výuka bude vedena především praktickou hrou Roblox
- procvičování dovedností
- individuální práce lektora se členy
- průběžné opakování
- malé domácí úkoly
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování
- dotazy x odpovědi
- výměna zkušeností mezi členy kroužku a vedoucím ZÚ
- kontakty mezi vrstevníky.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence komunikativní - uvědomí si výhody komunikace s ostatními členy ZÚ při nápadech ostatních.
- Kompetence sociální - podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, přijímá role v činnosti, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku.
- Kompetence k učení - dítě si uvědomí vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní práce, používá obecně užívané termíny, znaky a symboly, získá návyk na práci doma - úkoly, účastník si utváří zodpovědnost k plnění úkolů. Rozvíjí svou fantazii. Vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti, učí se samostatně myslet.
- Kompetence pracovní - stanovují si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, učí se systematickosti výuky od jednoduchého ke složitějšímu, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech.

33) Digitální fotografie

věková kategorie a věk účastníků: **školáci, mládež a dospělí**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s vybranými technikami tvorby digitálních fotografií
- k rozvoji správného slovního, kultivovaného projevu
- k rozvoji dovedností
- k umění vybrání vhodného prostředí pro fotografování
- k zapojení se do činností souvisejících s pořádáním výstavy.

2. Obsah činnosti

- seznámení s technikami tvorby digitální fotografie
- manuální nastavení digitálního fotoaparátu
- příprava výstavy digitálních fotografií
- naučení technik práce s digitálním fotoaparátem
- úprava fotografií.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí dobře a správně nastavit svůj digitální fotoaparát
- získá nové dovednosti k práci s digitální fotografií
- posílí své sebevědomí při tvorbě vlastních fotografií
- nebude mít problémy s vystoupením před diváky
- rozšíří si manuální zručnost.

4. Metody a formy práce

- práce s digitální fotografií, práce s digitálním fotoaparátem, práce s programem na úpravu fotografií
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání fotografií mezi členy kroužku
- spolupráce v rámci zájmového útvaru
- částečná improvizace

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, podílí se na vytváření příjemné atmosféry v kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k moderní fotografii, rozvíjí své manuální dovednosti.
- Kompetence komunikativní - komunikace mezi členy zájmového útvaru.
- Kompetence pracovní - projevuje smysl pro kulturu a tvořivost.

8. ZÚ Příprava MŠ ZŠ SŠ VŠ

34) Kdo si hraje, nezlobí

věková kategorie a věk účastníků: **předškoláci, kteří v září nastupují do 1. třídy ZŠ**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- naučit účastníky základním znalostem a dovednostem, které budou potřebovat ve škole.

2. Obsah činnosti

- podnítit rozvoj jemné motoriky - správné držení tužky, střihání, lepení, sestavování
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- rozvoj slovní zásoby - řazení slov do skupin, ústní projev, básničky, písničky, samostatné vypravování, popisování obrázků, činností
- nacvičování psaní jednoduchých znaků - čárky, kolečka, ad., jejich řazení na linku, mezi řádky, přesné vybarvování
- poznávání číslic, číselná řada 1 - 5, výrazy více, méně, stejně
- bezpečné rozeznání levé a pravé strany, dole, nahoře, opaky, rozdíl
- části dne
- geometrické tvary
- podpořit kladný vztah k povinnostem.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- si posílí jemnou motoriku
- zvýší si slovní zásobu
- zvládne všechny dovednosti z obsahu činnosti
- získá kladný vztah k plnění povinností
- bude dobře připravený na pohodový začátek povinné školní docházky.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrázky
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- procvičování již naučeného
- užívání krátkých časových úseků v jednotlivých činnostech, k zaujetí členů a jejich soustředění
- kontakty mezi vrstevníky
- hry, soutěže.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - přijímání role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu ke všem činnostem, podílí se

na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku.

- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k povinnostem, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, naučí se ukáznit se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, učí se smyslu pro pořádek, pečlivost, pěstuje vytrvalost, učí se smyslu pro dokončení začaté práce.

35) Logohrátky

věková kategorie a věk účastníků: **předškoláci, 4-7 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- logopedie hravou formou. Aktivita zaměřená na rozvoj řeči formou hry, která je dětem nejbližší
- kroužek nenahrazuje individuální logopedickou intervenci, může však sloužit jako jejich doplnění.

2. Obsah činnosti

- podnítit rozvoj jemné motoriky
- umožnit rozvoj správné artikulace
- rozvoj slovní zásoby - řazení slov do skupin, ústní projev, básničky, písničky,
- samostatné vypravování, popisování obrázků, činností
- pohybová cvičení, která zajistí správnou práci s dechem, např. jógové dýchání
- naslouchání správné výslovnosti, poslech logopedických pohádek
- rozvoj zrakové paměti pomocí logopedického pexesa
- nacvičování pozornosti
- podpořit kladný vztah k povinnostem.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- výrazně zlepší artikulaci
- zvýší si slovní zásobu
- zvládne všechny dovednosti z obsahu činnosti
- získá kladný vztah k plnění povinností
- bude dobře připravený na pohodový začátek povinné školní docházky.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrázky
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- procvičování již naučeného
- užívání krátkých časových úseků v jednotlivých činnostech, k zaujetí členů a jejich soustředění
- kontakty mezi vrstevníky
- hry, soutěže.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - přijímání role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu ke všem činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k povinnostem, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, naučí se ukáznit se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, učí se smyslu pro pořádek, pečlivost, pěstuje vytrvalost, učí se smyslu pro dokončení začaté práce.

9. ZÚ Rukodělné činnosti

36) Kreativní módní návrhářka

věková kategorie a věk účastníků: **od 10 ti let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním i nadstavbovým znalostem a dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, zručnosti a zacházení se šicím strojem
- podpořit kladný vztah k vyrábění.

2. Obsah činnosti

- bezpečnost při práci s nůžkami a šicím strojem
- střihy a rozvaha nad budoucím výrobkem
- rozměry a velikosti
- výběr materiálů a látek
- práce se střihem
- práce s nastehováním
- práce na šicím stroji
- práce začišťovací a dokončovací
- práce s doplňkovým materiálem - korálky, knoflíky, zipy...
- účelné využívání materiálu
- vlastní prezentace ušitých věcí.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne základní střihy
- umí správně používat pomůcky k šití
- zvládne základní i nadstavbové práce se všemi uvedenými materiály, umí opravit oblečení pomocí stroje, šije drobné výrobky a jednoduché oblečení
- umí pracovat podle předlohy
- uplatňuje tvůrčí myšlení
- umí odůvodnit realizaci vlastních nápadů.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka – klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s šicím strojem
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při práci na stroji
- diskuze k zadanému tématu
- převažování samostatné práce.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce, získá pozitivní vztah k rukodělným činnostem.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah estetickému citění.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor.

10. ZÚ Sport

37) Airsoft

věková kategorie a věk účastníků: **školáci (od 10 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- seznámení s vojenskou technikou
- hlubší poznání historie
- sportovní střelba v rozsahu rekreačního soutěžení
- rozvoj branných dovedností.

2. Obsah činnosti

- průřez historií vojenství od Egypta k Novověku
- vývoj vojenského umění
- vojenská technika a stavebnictví
- osobnosti vojenské historie
- střelba ze vzduchovky
- sportovní hry a soutěže
- airsoftové hry
- výpravy do terénu.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- získá základní znalosti z historie vojenství
- umí střílet ze vzduchovky a airsoftových zbraní
- ví, kde hledat potřebné informace k oboru.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování
- dotazy x odpovědi
- exkurze do vojenských muzeí
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující hry
- opakování, procvičování
- výlety, výpravy
- hry, soutěže
- vyhledávání materiálů
- trénink ve střelbě, běhu a rychlém, bezpečném pohybu v terénu.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k oboru, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své znalosti, učí se je konzultovat s dalšími členy kroužku, učí se obhajovat svoje teorie, názory, zvyšuje si fyzickou zdatnost, získává kladný vztah k historii.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro samostudium, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat lenost, ukáznit se, efektivně využívá teoretických znalostí při konkrétních činnostech, umí posoudit vlastní pokrok v daném oboru a činnostech souvisejících.

38) Střelecký kroužek

věková kategorie a věk účastníků: **školáci a mládež (školáci od 9 let a mládež bez omezení věku)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s tímto druhem sportu na bázi rekreačního sportování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti

- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha.

2. Obsah činnosti

- střelba - sport
- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- výzbroj a výstroj
- trénink konkrétní disciplíny
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- závody v rámci kroužku.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- střilet ze vzduchovky na úrovni rekreační střelby
- zná pravidla střelby a bezpečnost při střelbě
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinace pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- získá nebo si zvýší své morálně volné vlastnosti.

4. Metody a formy práce

Tréninky

Teoretická část:

- vše o střelbě a sportech souvisejících
- historie střelby
- druhy zbraní, jejich údržba
- bezpečnost při střelbě
- první pomoc

části tréninku:

- příprava zbraní, umístění terčů, stanovení palebné čáry
- rozcvička
- posilovací cvičení
- střelba
- individuální procvičování k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující sportovní hry
- soutěže v rámci kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, posiluje si vědomí zodpovědnosti směrem k ochraně zdraví svého i ostatních členů kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, předvídání situací, umí posoudit vlastní pokrok.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro zodpovědnost, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

39) NERF

věková kategorie a věk účastníků: **6-15 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení se s hracím prostorem

- k získání základních praktických dovedností o orientaci v prostoru
- k poznání techniky a udržování "zbraně"
- k pěstování morálně volných vlastností
- k platnému začlenění do společnosti prostřednictvím věkově smíšeného kolektivu
- k prevenci sociálně patologických jevů.

2. Obsah činnosti

- pohybový – bezpečný pohyb, taktika, spolupráce
- přírodovědecké - soužití lidí a přírody (ukrýt se, využít terénu)
- vzdělávací - plnění různých eventů, získávání znalostí (praktické, teoretické vzdělávání, přírodověda, kultura, historie).

3. Očekávané výstupy

- splnění minim určených pro daný věk člena - základní znalosti o kroužku
- základní teoretické znalosti
- základní pravidla hry
- základní pojmy zbraň, nerf, spolupráce
- seznámení s přírodou
- získání důvěry ve své schopnosti a dovednosti
- zvýšení fyzické zdatnosti
- odpovídající sociální a personální dovednosti - začlenění do kolektivu
- spolupráce se členy kroužku
- týmová spolupráce
- bezpečné zacházení se zbraní.

4. Metody a formy práce

- klasický výklad, pozorování, napodobování
- interakce v kolektivu
- praktické činnosti
- samostatná i týmová práce.

5. Klíčové kompetence

- Kompetence sociální – vnímání vlastní osoby, podílí se na utváření příjemné atmosféry v kolektivu, podílí se na upevňování dobrých mezilidských vztahů, dokáže pracovat v týmu.
- Kompetence k učení - uvědomí si vlastní pokroky ve znalostech, využívá vlastní práce, převážně samostatné, používá obecně užívané termíny, účastník si utváří zodpovědnost sám k sobě.
- Kompetence pracovní - stanovují si jednoduché cíle, které vycházejí především z vlastních potřeb, dodržuje daná pravidla, plní povinnosti, učí se systematickosti výuky od jednoduchého ke složitějšímu.

40) Lukostřelba

věková kategorie a věk účastníků: **školáci a mládež**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s tímto druhem sportu na bázi rekreačního sportování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha.

2. Obsah činnosti

- lukostřelba - atraktivní sport
- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- výzbroj a výstroj
- trénink konkrétního sportu
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- závody v rámci kroužku.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- střílet z luku na úrovni rekreační střelby
- zná pravidla lukostřelby a bezpečnost při střelbě
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinace pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- získá nebo si zvýší své morálně volní vlastnosti.

4. Metody a formy práce

tréninky

Teoretická část:

- vše o lukostřelbě a sportech souvisejících
- historie lukostřelby
- druhy výstroje, její údržba
- bezpečnost při lukostřelbě
- první pomoc.

části tréninku:

- příprava výstroje, rozestavení terčů, umístění ochranné sítě
- rozcvička
- posilovací cvičení
- střelba
- individuální procvičování k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující sportovní hry
- soutěže v rámci kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, posiluje si vědomí zodpovědnosti směrem k ochraně zdraví svého i ostatních členů kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, předvídání situací, umí posoudit vlastní pokrok.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro zodpovědnost, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukáznit se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

41) Stolní tenis

Věková kategorie: **školáci od 6 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti stolní tenis je

- seznámení s tímto druhem sportu
- poznání pohybových schopností a dovedností a jejich vztahu k pohybu při hře
- uvědomění a rozvoj vlastních schopností a dovedností
- rozvoj tělesné zdatnosti
- rozvoj morálně volních vlastností
- budování sportovního ducha
- budování smyslu pro fair-play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hra - stolní tenis
- pohybová průprava
- sportovní vybavení hráče
- trénink konkrétního sportu
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti

- posilování s vlastní vahou
- využití cvičebních pomůcek ... švihadlo, žebříček
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát tenis na úrovni rekreačního hraní v souladu se svým věkem
- zná pravidla stolního tenisu
- zlepšil si pohybové dovednosti
- zlepšil si koordinaci pohybu
- zlepšil si fyzickou zdatnost
- vyšší důvěra v sám sebe
- osvojil si návyk na správné držení těla
- získá vlastnosti potřebné ke hře ... rychlé rozhodování, předvídání, sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- u rekreačně sportovního tréninku:
- rozcvičení
- posilovací a protahovací cvičení
- nácvik pohybu kolem stolu a posilování DK
- přímá hra s opakováním již naučeného
- teoretická část - stolní tenis od A do Z
- první pomoc
- seznámení s výzbrojí
- používání odborné terminologie
- samotná hra s novými prvky
- názorná výuka - vysvětlování, ukazování, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání v rámci skupiny
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci skupiny.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí.

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získá pozitivní postoj ke sportu, podílí se na příjemné atmosféře v kroužku, dokáže trénovat v týmu
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, zajímá se o nové informace a postupy, spojuje staré s novými, rozvíjí své schopnosti a prohlubuje své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro fair-play, naučí se překonávat únavu, je ukázněný, efektivně využívá naučených znalostí ke hře, naučí se sebereflexi.

42) In-line bruslení

Věková kategorie: **školáci od 6 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti in-line bruslení je

- seznámení s tímto druhem sportu
- poznání pohybových schopností a dovedností a jejich vztahu k pohybu na bruslích
- uvědomění a rozvoj vlastních schopností a dovedností
- rozvoj tělesné zdatnosti
- rozvoj morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha
- budování smyslu pro fair-play.

2. Obsah činnosti

- sportovní činnost - in-line bruslení
- pohybová průprava
- sportovní vybavení bruslaře
- trénink konkrétního sportu
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti

- posilování s vlastní vahou, na bruslích i bez
- využití cvičebních pomůcek ... švihadlo, žebříček, kloboučky, překážky, kuzele, míče
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- soutěže.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- bruslit na kolečkových bruslích venku i v hale v souladu se svým věkem
- zná pravidla bezpečného pohybu na bruslích
- zlepšil si pohybové dovednosti
- zlepšil si koordinaci pohybu
- zlepšil si fyzickou zdatnost
- vyšší důvěra v sám sebe
- osvojil si návyk na správné držení těla
- získá vlastnosti potřebné k bezpečné jízdě na bruslích ... rychlé rozhodování, předvídání, sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- u rekreačně sportovního tréninku:
- rozcvičení
- posilovací a protahovací cvičení
- nácvik pohybu na bruslích a posilování DK
- základní dovednosti na bruslích
- opakování již naučeného
- teoretická část - in-line bruslení od A do Z
- první pomoc
- seznámení s výzbrojí
- používání odborné terminologie
- samotná hra s novými prvky
- názorná výuka - vysvětlování, ukazování, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání v rámci skupiny
- doplňující sportovní hry
- soutěže v rámci skupiny.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí.

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získá pozitivní postoj ke sportu, podílí se na příjemné atmosféře v kroužku, dokáže trénovat v týmu
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, zajímá se o nové informace a postupy, spojuje staré s novými, rozvíjí své schopnosti a prohlubuje své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro fair-play, naučí se překonávat únavu, je ukázněný, efektivně využívá naučených znalostí k bezpečnému pohybu na bruslích, naučí se sebereflexi.

43) Outdoorové aktivity Roháči

věková kategorie a věk účastníků: školáci, mládež

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s turistikou a tábornictvím
- k získání základních praktických dovedností
- k poznání přírody a získání návyku ke kontaktům s ní
- k ochraně přírody
- k pěstování morálně volných vlastností
- k pochopení vztahu člověk x příroda
- k platnému začlenění do společnosti prostřednictvím věkově smíšeného kolektivu
- k prevenci sociálně patologických jevů.

2. Obsah činnosti

Je rozdělen do tří tematických okruhů:

- pohybový - sportovní hry a soutěže, turistika, pracovní činnosti

- vlastivědně - kulturní - návštěvy a průzkumy památek, přírodních zajímavostí a turistických cílů
- vzdělávací - plnění zkoušek z různých (souvisejících) oborů, získávání širokého okruhu znalostí (praktické, teoretické vzdělávání, přírodověda, kultura, historie, národopis, lesní moudrost, tábornické a turistické dovednosti, první pomoc).

3. Očekávané výstupy

splnění minim určených pro daný věk člena

- základní znalosti o kroužku
- základní teoretické znalosti
- základní praktické dovednosti
- seznámení s přírodou
- získání důvěry ve své schopnosti a dovednosti
- zvýšení fyzické zdatnosti
- odpovídající sociální a personální dovednosti
- začlenění do kolektivu
- spolupráce se členy kroužku
- chápání rolí v kolektivu
- týmová spolupráce
- forma rozhodování
- zvýšení svých morálně volných vlastností.

4. Metody a formy práce

- klasický výklad, pozorování, napodobování, práce s literaturou, mapou
- soutěže, hry
- výlety, pochody, výpravy
- pobytové akce, tábory
- interakce v kolektivu
- praktické činnosti
- účast na kulturních akcích - výstavy, video produkce, besedy na související témata,
- návštěvy muzeí, kulturních památek ad.
- samostatná i týmová práce.

5. Klíčové kompetence

- Kompetence sociální - účinně spolupracuje ve skupině, podílí se společně s vedoucím na vytváření pravidel týmu, přijímá role v kolektivu, podílí se na příjemné atmosféře v kolektivu, přispívá k upevňování dobrých mezilidských vztahů.
- Kompetence k učení - získává návyky na učení, sleduje svoje pokroky, porovnává se s ostatními členy kroužku, umí využívat získaných znalostí a dovedností, překonává překážky (lenost, náročnost úkolů, nepohodlí), učí se podřídit rozhodnutí kolektivu, pracovat s textovými materiály, vyhledávat samostatně zajímavosti související s činnostmi kroužku.
- Kompetence občanská - respektuje přesvědčení druhých lidí, rozhoduje se zodpovědně podle dané situace, poskytne podle svých možností první pomoc, respektuje a chrání tradice, kulturní i historické dědictví, chápe základní ekologické souvislosti.
- Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně nástroje a vybavení, dodržuje vymezená pravidla pro bezpečnou činnost, plní povinnosti a závazky.

44) Rozhýbejme školy s Labyrintem

věková kategorie a věk účastníků: 1. stupeň ZŠ

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- seznámení s tímto druhem kroužku
- poznání pohybových schopností a dovedností a jejich vztahu k různým disciplínám
- uvědomění a rozvoj vlastních schopností a dovedností
- rozvoj tělesné zdatnosti
- rozvoj morálních vlastností
- budování sportovního ducha
- budování smyslu pro fair-play.

2. Obsah činnosti

- sportovní činnost
- pohybová průprava
- trénink konkrétních disciplín
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- posilování s vlastní vahou
- využití cvičebních pomůcek (překážky, kužele, mety, míče aj.)
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- soutěže.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- postavit se k různým druhům disciplín v souladu se svým věkem
- zná pravidla bezpečného pohybu v tělocvičně
- zná pravidla bezpečného zacházení s pomůckami
- zlepší si pohybové dovednosti
- zlepší si koordinaci pohybu
- zlepší si fyzickou zdatnost
- vyšší důvěra v sám sebe
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vlastnosti potřebné u jednotlivých disciplín (rychlé rozhodování, postřeh, logické uvažování, sebeovládání, předvídání, aj.).

4. Metody a formy práce

- rozcvičení formou hry
- posilovací a protahovací cvičení
- nácvik jednotlivých disciplín
- opakování již naučeného
- seznámení se s vybavením potřebným k disciplínám
- používání sportovní terminologie
- názorné ukázky
- otázky a odpovědi
- porovnávání v rámci skupin
- doplňující sportovní hry.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí.

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získá pozitivní postoj ke sportu, podílí se na příjemné atmosféře v kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, zajímá se o nové informace a postupy, spojuje staré s novými, rozvíjí své schopnosti a prohlubuje své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro fair-play, naučí se překonávat únavu, je ukázněný, efektivně využívá naučených znalostí k bezpečnému pohybu při jednotlivých disciplínách, naučí se sebereflexi.

45) Aerobic pro nejmenší

Věková kategorie: **od předškoláků 5 – 7 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti aerobic pro nejmladší je

- seznámení s tímto druhem sportu
- poznání pohybových schopností a dovedností a jejich vztahu k pohybu při hře
- uvědomění a rozvoj vlastních schopností a dovedností
- rozvoj tělesné zdatnosti
- rozvoj morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha
- budování smyslu pro fair-play.

2. Obsah činnosti

- sportovní průprava v rámci aerobiku

- gymnastická cvičení
- pohybová průprava
- rytmická cvičení
- sportovní vybavení hráče
- trénink konkrétního sportu
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- posilování s vlastní vahou
- využití cvičebních pomůcek ... švihadlo, žebříček
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- zvládnutí základních gymnastických cvičení – kotoul vpřed a vzad, chůze po kladině, přemet stranou či stoj na ruku v souladu se svým věkem
- zvládnutí základních kroků a pohybových variací z oblasti aerobiku
- zlepší si pohybové dovednosti
- zlepší si koordinaci pohybu
- zlepší si fyzickou zdatnost
- vyšší důvěra v sám sebe
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vlastnosti potřebné ke sportování ... rychlé rozhodování, předvídání, sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- u rekreačně sportovního tréninku:
- rozcvičení
- posilovací a protahovací cvičení
- nácvik gymnastických prvků a posilování DK
- nácvik prvků aerobiku
- nové prvky s opakováním již naučeného
- první pomoc
- seznámení se s pomůckami
- používání odborné terminologie
- hra s novými prvky
- názorná výuka - vysvětlování, ukazování, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání v rámci skupiny
- doplňující sportovní hry.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí.

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získá pozitivní postoj ke sportu, podílí se na příjemné atmosféře v kroužku, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, zajímá se o nové informace a postupy, spojuje staré s novými, rozvíjí své schopnosti a prohlubuje své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro fair-play, naučí se překonávat únavu, je ukázněný, efektivně využívá naučených znalostí ke hře, naučí se sebereflexi.

46) Atletická průprava

Věková kategorie: **školáci od 6 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je

- seznámení s tímto druhem sportu
- poznání pohybových schopností a dovedností a jejich vztahu k různým atletickým disciplínám
- uvědomění a rozvoj vlastních schopností a dovedností
- rozvoj tělesné zdatnosti
- rozvoj morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha
- budování smyslu pro fair-play.

2. Obsah činnosti

- sportovní činnost – atletická příprava
- pohybová průprava
- sportovní vybavení atleta
- trénink konkrétního sportu
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- posilování s vlastní vahou
- využití cvičebních pomůcek ... švihadlo, žebříček, kloboučky, překážky, kužele, míče
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- soutěže.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- Postavit se k různým druhům atletických dovedností v souladu se svým věkem
- zná pravidla bezpečného pohybu na hřišti a v jednotlivých sektorech
- zlepší si pohybové dovednosti
- zlepší si koordinaci pohybu
- zlepší si fyzickou zdatnost
- vyšší důvěra v sám sebe
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vlastnosti potřebné u jednotlivých disciplín ... rychlé rozhodování, předvídání, sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- u rekreačně sportovního tréninku:
- rozcvičení
- posilovací a protahovací cvičení
- nácvik jednotlivých disciplín, převážně formou her
- základní dovednosti v jednotlivých sektorech
- opakování již naučeného
- teoretická část - atletika od A do Z
- první pomoc
- seznámení se s jednotlivým náradím a vybavením sportovce
- používání odborné terminologie
- samotná disciplína s novými prvky
- názorná výuka - vysvětlování, ukazování, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání v rámci skupiny
- doplňující sportovní hry
- soutěže v rámci skupiny.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí.

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získá pozitivní postoj ke sportu, podílí se na příjemné atmosféře v kroužku, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, zajímá se o nové informace a postupy, spojuje staré s novými, rozvíjí své schopnosti a prohlubuje své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro fair-play, naučí se překonávat únavu, je ukázněný, efektivně využívá naučených znalostí k bezpečnému pohybu na bruslích, naučí se sebereflexi.

47) Sportovní hry pro nejmladší

Věková kategorie: předškoláci od 5-7

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti sportovní hry pro nejmladší je

- seznámení s různými druhy sportu
- poznání pohybových schopností a dovedností a jejich vztahu k pohybu při hře
- uvědomění a rozvoj vlastních schopností a dovedností
- rozvoj tělesné zdatnosti
- rozvoj morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha

- budování smyslu pro fair-play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hra – fotbal, basketbal, volejbal, florbal, házená a jejich obměny
- pohybová průprava
- sportovní vybavení hráče
- trénink konkrétního sportu
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- posilování s vlastní vahou
- využití cvičebních pomůcek ... švihadlo, žebříček
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- základy výše zmiňovaných sportů v souladu se svým věkem
- zná základní pravidla
- zlepší si pohybové dovednosti
- zlepší si koordinaci pohybu
- zlepší si fyzickou zdatnost
- vyšší důvěra v sám sebe
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vlastnosti potřebné ke hře ... rychlé rozhodování, předvídání, sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- u rekreačně sportovního tréninku:
- rozcvičení
- posilovací a protahovací cvičení
- nácvik pohybu v rámci jednotlivých sportů a posilování DK
- přímá hra s opakováním již naučeného
- teoretická část - od A do Z
- první pomoc
- seznámení s výzbrojí
- používání odborné terminologie
- samotná hra s novými prvky
- názorná výuka - vysvětlování, ukazování, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání v rámci skupiny
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci skupiny.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí.

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získá pozitivní postoj ke sportu, podílí se na příjemné atmosféře v kroužku, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, zajímá se o nové informace a postupy, spojuje staré s novými, rozvíjí své schopnosti a prohlubuje své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro fair-play, naučí se překonávat únavu, je ukázněný, efektivně využívá naučených znalostí ke hře, naučí se sebereflexi.

48) Sportovní hry

Věková kategorie - školáci 6 - 15 let

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je

- seznámení s různými druhy sportu
- poznání pohybových schopností a dovedností a jejich vztahu k pohybu při hře
- uvědomění a rozvoj vlastních schopností a dovedností
- rozvoj tělesné zdatnosti
- rozvoj morálně volných vlastností

- budování sportovního ducha
- budování smyslu pro fair-play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hra – fotbal, florbal, basketbal, volejbal, házená a jejich obměny
- pohybová průprava
- sportovní vybavení hráče
- trénink konkrétního sportu
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- posilování s vlastní vahou
- využití cvičebních pomůcek ... švihadlo, žebříček
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát výše zmíněné hry na úrovni rekreačního hraní v souladu se svým věkem
- zná pravidla
- zlepší si pohybové dovednosti
- zlepší si koordinaci pohybu
- zlepší si fyzickou zdatnost
- vyšší důvěra v sám sebe
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vlastnosti potřebné ke hře ... rychlé rozhodování, předvídání, sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- u rekreačně sportovního tréninku:
- rozcvičení
- posilovací a protahovací cvičení
- nácvik pohybu při konkrétní hře a posilování DK
- přímá hra s opakováním již naučeného
- teoretická část - od A do Z
- první pomoc
- seznámení s výzbrojí
- používání odborné terminologie
- samotná hra s novými prvky
- názorná výuka - vysvětlování, ukazování, pozorování, napodobování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání v rámci skupiny
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci skupiny.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí.

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získá pozitivní postoj ke sportu, podílí se na příjemné atmosféře v kroužku, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, zajímá se o nové informace a postupy, spojuje staré s novými, rozvíjí své schopnosti a prohlubuje své dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro fair-play, naučí se překonávat únavu, je ukázněný, efektivně využívá naučených znalostí ke hře, naučí se sebereflexi.

49) Florbal mladší

věková kategorie a věk účastníků: školáci 6-10 let

1. Výchově vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s tímto druhem sportu na bázi rekreačního sportování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti

- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hra - florbal
- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- sportovní vybavení hráče - výzbroj, výstroj
- trénink konkrétního sportu
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát florbal na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla florbalu
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinace pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování,
- předvídání činnosti soupeřů, rychlost pohybu, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

sportovní tréninky

části tréninku:

- rozcvička
 - posilovací cvičení
 - přímá hra s opakováním již probraného
- teoretická část
- hra florbal od A do Z
 - taktika hry
 - historie florbalu
 - první pomoc
 - seznámení s výzbrojí, výstrojí
 - stravování sportovce
 - naši slavní florbalisté
 - užívání odborné terminologie

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

. samotná hra s novými prvky

Bude rozpracováno do celoročního plánu činnosti kroužku:

držení hokejky

- základní údery
- přihrávky z místa i do běhu
- florbalový dribling
- střelba na bránu - tahem, golfem
- rozestavění hráčů v poli - důrazové pozice
- lehčí kombinační cvičení v útočném pásmu
- obrana
- přechod z obraného pásma do útočného pásma
- taktika
- individuální procvičování k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, chápe důležitost týmové spolupráce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

50) Florbal starší

věková kategorie a věk účastníků: **školáci 10-15 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k hlubšímu seznámení s florbalem
- k hlubšímu porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- trénink konkrétního sportu - rozšiřování taktiky v tomto sportu, zvyšování herních zkušeností
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát florbal na úrovni rekreačního hraní, ale zúčastňuje se turnajů
- zná pravidla florbalu
- rozšíří si pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování, předvídání činnosti soupeřů, rychlost pohybu, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

sportovní tréninky

části tréninku:

- rozvíčka
- posilovací cvičení
- přímá hra s opakováním již probraného
- teoretická část
- taktika hry - zkvalitňování hry
- historie florbalu - opakování
- první pomoc - opakování
- užívání odborné terminologie – opakování.

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

Samotná hra s novými prvky

Bude rozpracováno do celoročního plánu činnosti kroužku:

činnost bude vycházet především z procvičování základních znalostí a to:

- základní údery
- přihrávky z místa i do běhu
- florbalový dribling
- střelba na bránu - tahem, golfem

- rozestavení hráčů v poli - důrazové pozice
- kombinační cvičení v útočném pásmu
- zónová obrana
- přechod z obraného pásma do útočného pásma
- taktika - procvičování taktiky dva na jednoho, dva na nikoho, správné rozestavení v poli
- pilování případných nedostatků
- individuální techniky jednotlivých hráčů s přihlédnutím na jejich roli v týmu (obrana, útok, brankář)
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, prohlubování pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, chápe nezbytnost týmové spolupráce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

51) Házená

věková kategorie a věk účastníků: **mladší a starší žáci a žákyně**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k hlubšímu seznámení s házenou
- k hlubšímu porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- trénink konkrétního sportu - rozšiřování taktiky v tomto sportu, zvyšování herních zkušeností
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát házenou a úrovni rekreačního hraní, ale zúčastňuje se turnajů
- zná pravidla házené
- rozšíří si pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování, předvídání činnosti soupeřů, rychlost pohybu, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

sportovní tréninky

části tréninku:

- rozcvička
- posilovací cvičení
- přímá hra s opakováním již probraného

- teoretická část
- taktika hry - zkvalitňování hry
- historie florbalu - opakování
- první pomoc - opakování
- užívání odborné terminologie - opakování

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

Bude rozpracováno do celoročního plánu činnosti kroužku:

činnost bude vycházet především z procvičování základních znalostí a to:

- základní údery
- přihrávky z místa i do běhu
- střelba na bránu
- rozestavení hráčů v poli - důrazové pozice
- kombinační cvičení
- zónová obrana
- přechod z obraného pásma do útočného pásma
- taktika - procvičování taktiky dva na jednoho, dva na nikoho, správné rozestavení v poli
- pilování případných nedostatků
- individuální techniky jednotlivých hráčů s přihlédnutím na jejich roli v týmu (obrana, útok, brankář)
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, prohlubování pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, chápe nezbytnost týmové spolupráce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

52) Badminton začátečníci

věková kategorie a věk účastníků: **mladší a starší školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- umožnit účastníkům pravidelné sportování formou oblíbené hry na úrovni rekreačního hraní
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hra - badminton
- trénink konkrétního sportu
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí hrát badminton na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla badmintonu
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- pravidelně sportuje.

4. Metody a formy práce

- pravidelné sportovní tréninky

- výklad, předvádění, napodobování
- turnaje v rámci kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

53) Badminton pokročilí

věková kategorie a věk účastníků: **starší školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- umožnit účastníkům pravidelné sportování formou oblíbené hry na úrovni rekreačního hraní
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hra - badminton
- trénink konkrétního sportu
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí hrát badminton na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla badmintonu
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- pravidelně sportuje.

4. Metody a formy práce

- pravidelné sportovní tréninky
- výklad, předvádění, napodobování
- turnaje v rámci kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

54) Jezdecké kroužky

věková kategorie a věk účastníků: **děti a mládež**

(školáci a mládež do 18ti let)

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky

- k poznání široké škály činností při jezdeckém sportu, seznámení se s tímto druhem sportu
- k utváření a rozvíjení základních manuálních zručností, vytváření pracovních dovedností a návyků
- posilování fyzické zdatnosti
- rozvíjení pohybových schopností a to zejména obratnost, pružnost
- rozvíjení morálně volných vlastností
- rozvíjení budování vztahu mezi člověkem a zvířetem.

2. Obsah činnosti

Činnost je rozdělena na teoretickou výuku, přímou sportovní aktivitu, na manuální práce, které souvisí s péčí o koně a sportovní a výstroj.

Teoretická výuka:

- bezpečnost při práci s koňmi a jízdě na koni
- seznámení s koni jako zvířecím druhem
- seznámení s jejich potřebami a péčí o ně
- základní činnosti jezdce, základní informace o jezdeckví
- seznámení a rozlišení všech součástí potřebné výstroje
- první pomoc při úrazech souvisejících s provozováním tohoto sportu.

Sportovní trénink je sestaven z částí:

- příprava koně před jízdou a po ní
- vyvedení koně ze stáje a přivedení do stáje
- základy výuky jízdy na koni - přímá výuka
- opakování již naučených činností
- nutné povely potřebné k práci s koněm, bezpečné ovládání koně
- chůze s koněm
- nasedání, sesedání z koně
- jízda v kroku
- jízda v kroku s prací těla jezdce, cviky na uvolnění
- jízda v klusu s držením i bez něj, se třmeny i bez nich, cviky v klusu
- rozjetí a zastavení koně, základy práce s otěží, příprava na samostatné ježdění (bez lonže).

Související činnosti:

- seznámení s výstrojí a vhodnou a bezpečnou výstrojí
- péče o výstroj
- péče o koně
- sedláni a odsedláni koně, nauzdění, nakamašování koně před prací
- úklid ve stáji
- drobná údržba výstroje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zná koně jako zvířecí druh
- umí s koňmi jednat a bezpečně s nimi zacházet
- umí koně opečovat
- vybuduje si kladný vztah ke zvířatům
- zvládá základy jezdeckého sportu
- získá řadu manuálních zručností, které souvisí s tímto sportem
- zvýší vlastní fyzickou zdatnost
- má určitý stupeň zdravé odvahy
- získá nový stupeň sebevědomí
- naučí se sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- teoretická část probíhá formou přednášky s pomůckami
- přímá výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, kontakt s koněm, instruktáž, napodobování
- související praktické činnosti - především manuální přímá práce s řadou názorných pomůcek
- procvičování, trénink
- dotazy x odpovědi
- diskuze a uplatnění vlastního názoru
- částečně samostudium dle doporučené literatury
- rozhovor nad zadanými úkoly

- porovnávání práce mezi členy kroužku
- hra, soutěž.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se společně s vedoucími na vytváření pravidel týmu, přijímá role v kolektivu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry v kolektivu, přispívá k dobrým mezilidským vztahům v kroužku. Chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku.
- Kompetence občanská - rozhoduje se zodpovědně podle dané situace, poskytne podle svých možností první pomoc, chápe základní ekologické souvislosti.
- Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně nástroje a výzbroj, dodržuje pravidla bezpečnosti při práci i sportu, plní své povinnosti, dodržuje vymezená pravidla, orientuje se v potřebných, základních aktivitách.
- Kompetence k učení - rozvíjí a prohlubuje svoje znalosti ve vybraném sportu a činnostech souvisejících, efektivně využívá teoretických znalostí v přímé činnosti, porovnává své výsledky s ostatními členy kroužku, umí posoudit vlastní pokrok, vyhledává samostatně odbornou literaturu.

55) Jezdecká školička

věková kategorie a věk účastníků: (předškoláci)

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky

- k poznání široké škály činností při jezdeckém sportu, seznámení se s tímto druhem sportu
- k utváření a rozvíjení základních manuálních zručností, vytváření pracovních dovedností a návyků
- posilování fyzické zdatnosti
- rozvíjení pohybových schopností a to zejména obratnost, pružnost
- rozvíjení morálně volných vlastností
- rozvíjení budování vztahu mezi člověkem a zvířetem.

2. Obsah činnosti

Činnost je rozdělena na teoretickou výuku, přímou sportovní aktivitu, na manuální práce, které souvisí s péčí o koně a sportovní a výstroj.

Teoretická výuka:

- bezpečnost při práci s koňmi a jízdě na koni
- seznámení s koni jako zvířecím druhem
- seznámení s jejich potřebami a péčí o ně
- základní činnosti jezdce, základní informace o jezdecké
- seznámení a rozlišení všech součástí potřebné výstroje
- první pomoc při úrazech souvisejících s provozováním tohoto sportu.

Sportovní trénink je sestaven z částí:

- příprava koně před jízdou a po ní
- vyvedení koně ze stáje a přivedení do stáje
- základy výuky jízdy na koni - přímá výuka
- opakování již naučených činností
- nutné povely potřebné k práci s koněm, bezpečné ovládání koně
- chůze s koněm
- nasedání, sesedání z koně
- jízda v kroku
- jízda v kroku s prací těla jezdce, cviky na uvolnění
- jízda v klusu s držením i bez něj, se třmeny i bez nich, cviky v klusu
- rozjetí a zastavení koně, základy práce s otěží, příprava na samostatné ježdění (bez lonže).

Související činnosti:

- seznámení s výstrojí a vhodnou a bezpečnou výstrojí
- péče o výstroj
- péče o koně
- sedláni a odsedláni koně, nauzdění, nakamašování koně před prací
- úklid ve stáji
- drobná údržba výstroje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zná koně jako zvířecí druh
- umí s koňmi jednat a bezpečně s nimi zacházet
- umí koně opečovat
- vybuduje si kladný vztah ke zvířatům
- zvládá základy jezdeckého sportu
- získá řadu manuálních zručností, které souvisí s tímto sportem
- zvýší vlastní fyzickou zdatnost
- má určitý stupeň zdravé odvahy
- získá nový stupeň sebevědomí
- naučí se sebeovládání.

4. Metody a formy práce

- teoretická část probíhá formou přednášky s pomůckami
- přímá výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, kontakt s koněm, instruktáž, napodobování
- související praktické činnosti - především manuální přímá práce s řadou názorných pomůcek
- procvičování, trénink
- dotazy x odpovědi
- diskuze a uplatnění vlastního názoru
- částečně samostudium dle doporučené literatury
- rozhovor nad zadanými úkoly
- porovnávání práce mezi členy kroužku
- hra, soutěž.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - podílí se společně s vedoucími na vytváření pravidel týmu, přijímá role v kolektivu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry v kolektivu, přispívá k dobrým mezilidským vztahům v kroužku. Chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku.
- Kompetence občanská - rozhoduje se zodpovědně podle dané situace, poskytne podle svých možností první pomoc, chápe základní ekologické souvislosti.
- Kompetence pracovní - používá bezpečně a účinně nástroje a výzbroj, dodržuje pravidla bezpečnosti při práci i sportu, plní své povinnosti, dodržuje vymezená pravidla, orientuje se v potřebných, základních aktivitách.
- Kompetence k učení - rozvíjí a prohlubuje svoje znalosti ve vybraném sportu a činnostech souvisejících, efektivně využívá teoretických znalostí v přímé činnosti, porovnává své výsledky s ostatními členy kroužku, umí posoudit vlastní pokrok, vyhledává samostatně odbornou literaturu.

56) Basketbal

věková kategorie a věk účastníků: **školáci (chlapci a dívky mladšího školního věku 8 - 13 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení základních pohybových dovedností na bázi rekreačního sportování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- k uvědomění a porozumění vlastních pohybových schopností
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- základní basketbalové dovednosti – přihrávka, dribling, střelba na koš, dvojtakt
- pohybová průprava vedoucí ke zlepšení dynamiky a odrazu
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- sportovní vybavení hráče - výzbroj, výstroj
- herní praxe – základy taktických systémů v obraně i v útoku
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- základy basketbalu na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla basketbalu
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování,
- naučí se předvídat soupeře, rychlost pohybu, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

sportovní tréninky

části tréninku:

- rozcvička
- rozběhání
- praktická cvičení se zaměřením na rozvoj technické stránky
- přímá hra s opakováním již probraného
- teoretická část - hra - její základy od A do Z,
- taktika basketbalu
- historie basketbalu
- první pomoc
- seznámení s výzbrojí, výstrojí
- stravování sportovce
- užívání odborné terminologie

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

- samotná hra s novými prvky

Bude rozpracováno do celoročního plánu činnosti kroužku:

- práce s míčem – dribling na místě i v pohybu
- základní přihrávky – jednoruč, oběma rukama
- přihrávky z místa i do běhu
- dvojtakt, synchronizace driblingu s přihrávkou
- střelba na koš – spodem (donáška), oběma rukama (od těla, zdola nahoru)
- pohybová cvičení na rozvíjení rychlosti
- lehčí kombinační cvičení v útočném pásmu
- obrana – zónová, osobní (clona), doskok
- přechod z obraného pásma do útočného pásma
- taktika
- práce nohou při všech herních činnostech
- individuální procvičování k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, chápe důležitost týmové spolupráce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

57) **Sportovní míčový mix**

věková kategorie a věk účastníků: **školáci (chlapci mladšího školního věku 6 - 10 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s řadou kolektivních sportů na bázi rekreačního sportování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hry - florbal, kopaná, přehazovaná, vybíjená, házená, basketbal
- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- sportovní vybavení hráče - výzbroj, výstroj
- trénink konkrétního sportu - postupné střídání jednotlivých sportů
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- základy výše uvedených her na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla těchto uvedených her
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování, předvídání činnosti soupeřů, rychlost pohybu, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

- sportovní tréninky

části tréninku:

- rozcvička
- posilovací cvičení
- přímá hra s opakováním již probraného

teoretická část - hra - její základy od A do Z, v průběhu roku vystřídaní všech uvedených her

- taktika her
- historie jednotlivých her
- první pomoc
- seznámení s výzbrojí, výstrojí
- stravování sportovce
- užívání odborné terminologie

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

samotná hra s novými prvky

Bude rozpracováno do celoročního plánu činnosti kroužku:

- práce s výzbrojí - míčem, hokejkou
- základní údery
- přihrávky z místa i do běhu
- florbalový, basketbalový dribling
- střelba na bránu - tahem, golfem
- rozestavení hráčů v poli - důrazové pozice
- lehčí kombinační cvičení v útočném pásmu
- obrana
- přechod z obranného pásma do útočného pásma
- taktika
- práce nohou v jednotlivých hrách
- individuální procvičování k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování

- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, chápe důležitost týmové spolupráce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

58) Sportovní desetiboj pro ZŠ

věková kategorie a věk účastníků: **školáci (6 – 11 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s řadou olympijských a dalších sportů na bázi rekreačního sportování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sporty - florbal, fotbal, basketbal, atletika, lukostřelba, biatlon, střelba ze vzduchovky, gymnastika, cyklistika, badminton, tenis
- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- sportovní vybavení hráče - výzbroj, výstroj
- trénink konkrétního sportu - postupné střídání jednotlivých sportů
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- základy výše uvedených her na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla těchto uvedených her
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování, předvídání činnosti soupeřů, rychlost pohybu, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

- sportovní tréninky

části tréninku:

- rozcvička
- posilovací cvičení
- přímá hra s opakováním již probraného

teoretická část - hra - její základy od A do Z, v průběhu roku vystřídání všech uvedených her

- taktika her
- historie jednotlivých her
- první pomoc
- seznámení s výzbrojí, výstrojí

- stravování sportovce
- užívání odborné terminologie

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, chápe důležitost týmové spolupráce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

59) Fotbálek

věková kategorie a věk účastníků: **školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k hlubšímu seznámení s malou kopanou
- k hlubšímu porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- trénink konkrétního sportu - rozšiřování taktiky v tomto sportu, zvyšování herních zkušeností
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát fotbal na úrovni rekreačního hraní, ale zúčastňuje se turnajů
- zná pravidla malé kopané
- rozšíří si pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování, předvídání činnosti soupeřů, rychlost pohybu, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

- sportovní tréninky

části tréninku:

- rozcvička
- posilovací cvičení
- přímá hra s opakováním již probraného
- teoretická část
 - taktika hry - zkvalitňování hry
 - historie malé kopané - opakování
 - první pomoc - opakování
 - užívání odborné terminologie - opakování

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

- samotná hra s novými prvky

Bude rozpracováno do celoročního plánu činnosti kroužku:

- činnost bude vycházet především z procvičování základních znalostí a to:
- základní kopy

- přihrávky z místa i do běh
- slalomy
- kop na bránu – z místa, z první
- rozestavení hráčů v poli - důrazové pozice
- kombinační cvičení v útočném pásmu
- zónová obrana
- přechod z obraného pásma do útočného pásma
- taktika - procvičování taktiky dva na jednoho, dva na nikoho, správné rozestavení v poli
- pilování případných nedostatků
- individuální techniky jednotlivých hráčů s přihlédnutím na jejich roli v týmu (obrana, útok, brankář)
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, pozorování
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- doplňující sportovní hry
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá roli v kolektivu, prohlubování pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu, chápe nezbytnost týmové spolupráce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

60) Sport'áček

věková kategorie a věk účastníků: **předškoláci (děti od 4 do 7 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cíle pravidelné zájmové činnosti:

- vést děti k radosti z pohybu („sport je především zábava“)
- seznámit je s pestrou škálou cvičení
- rozvíjet motorické činnosti jednotlivce
- hravou formou zlepšovat fyzické zdatnosti
- naučit se práci ve skupině, spolupráci, podpoře
- budování týmového ducha.

2. Obsah činnosti

- seznámení se základními pohybovými prvky (běh, skok, přeazy, podlézání, koordinace končetin,...)
- cvičení se sportovními pomůckami (míče a míčky, obruče, lano, švihadlo, kužele, lavičky, žíněnky,...)
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- pohybové hry, soutěže, slalomy
- bezpečnost při sportovní činnosti.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- získá základní, nové, pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, překoná překážky typu zklamání, strachu, malé únavy apod.
- posílí vlastní odvahu
- překoná zábrany v činnosti s prvním kolektivem
- dokáže vystoupit na veřejnosti společně se členy kroužku.

4. Metody a formy práce

Sportovní trénink složený z:

- rozcvičky, rozběhání, zahřátí
- pohybových her
- trénování hlavního cviku či činnosti

- opakování již naučených cvičebních činností
- drobné závody pro jednotlivce či týmy
- názorná výuka, zapojení „trenérů“ do soutěží i her – pro větší zábavu a zpestření
- střídáme více fyzicky náročné činnosti s méně náročnými
- přestávky na pití
- opakování chování pro bezpečnost při cvičení
- vše probíhá formou častého střídání činností pro udržení pozornosti malých členů kroužku
- děti chválíme a motivujeme
- prostor na dotazy a odpovědi.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - začíná si uvědomovat své reálné fyzické schopnosti, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k pohybovým aktivitám, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu a respektovat ostatní členy kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, naučí se překonávat únavu, ukázat se, získává pozitivní vztah k pohybovým aktivitám.

61) Sport'áci

věková kategorie a věk účastníků: **mladší školáci (děti od 7 do 10 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cíle pravidelné zájmové činnosti:

- vést děti k radosti z pohybu („sport je především zábava“)
- seznámit je s pestrou škálou cvičení
- rozvíjet motorické činnosti jednotlivce
- hravou formou zlepšovat fyzické zdatnosti
- naučit se práci ve skupině, spolupráci, podpoře
- budování týmového ducha.

2. Obsah činnosti

- seznámení se základními pohybovými prvky (běh, skok, přelety, podlézání, koordinace končetin,...)
- cvičení se sportovními pomůckami (míče a míčky, obruče, lano, švihadlo, kužele, lavičky, žíněnky,...)
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- pohybové hry, soutěže, slalomy
- bezpečnost při sportovní činnosti.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- získá základní, nové, pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, překoná překážky typu zklamání, strachu, malé únavy apod.
- posílí vlastní odvahu
- překoná zábrany v činnosti s prvním kolektivem
- dokáže vystoupit na veřejnosti společně se členy kroužku.

4. Metody a formy práce

Sportovní trénink složený z:

- rozvíčky, rozběhání, zahřátí
- pohybových her
- trénování hlavního cviku či činnosti
- opakování již naučených cvičebních činností
- drobné závody pro jednotlivce či týmy
- názorná výuka, zapojení „trenérů“ do soutěží i her – pro větší zábavu a zpestření
- střídáme více fyzicky náročné činnosti s méně náročnými
- přestávky na pití
- opakování chování pro bezpečnost při cvičení
- vše probíhá formou častého střídání činností pro udržení pozornosti malých členů kroužku

- děti chválíme a motivujeme
- prostor na dotazy a odpovědi.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - začíná si uvědomovat své reálné fyzické schopnosti, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k pohybovým aktivitám, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu a respektovat ostatní členy kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, naučí se překonávat únavu, ukázat se, získává pozitivní vztah k pohybovým aktivitám.

62) Zumbička

Věková kategorie a věk účastníků: **mladší a starší školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k úměrnému posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- k budování sportovního ducha
- k pěstování potřeby vlastního pohybu
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jeho jednotlivých částí
- ke schopnosti kooperovat s jinými tanečníky při pohybovém vyjádření konkrétních figur
- k souladu pohybu s hudbou
- k technickému vybavení členů a k přípravě pro případnou interpretaci před veřejností.

2. Obsah činnosti

- opakování základních pohybových prvků a nácvik dalších nadstavbových cviků
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- bezpečnost při sportovní činnosti
- pohybové hry, soutěže, způsoby relaxace
- sladění pohybové činnosti s hudbou
- osvojování návyků na správné držení těla.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- získá nové pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost
- naučí se spojit pohyby s hudbou
- dokáže vystoupit na veřejnosti společně se členy kroužku.

4. Metody a formy práce

- sportovně - taneční trénink složený z:
 - rozcvičky
 - pohybových her
 - nacvičování nových cviků, sestav
 - práce celého těla
 - opakování již naučených cvičebních činností
 - tvorba sestav
 - opakování chování pro bezpečnost při cvičení
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, porovnávání, dechová cvičení
- dotazy x odpovědi
- doplňující sportovní hry
- doplňkové cviky pro posílení fyzické zdatnosti
- užívání odborné terminologie - názvy prvků, sestav
- vstoupení před veřejností.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - uvědomění své reálné fyzické schopnosti, přijímání rolí v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k pohybovým aktivitám, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu a respektovat ostatní členy kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, dovede interpretovat.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, naučí se překonávat únavu, ukáznit se, získává pozitivní vztah k pohybovým aktivitám, stanovuje si cíle vycházející z vlastních potřeb.

63) Malé cvičky

věková kategorie a věk účastníků: **3-6 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cíle pravidelné zájmové činnosti:

- vést děti k radosti z pohybu
- seznámit je s pestrou škálou cvičení
- rozvíjet motorické činnosti jednotlivce
- hravou formou zlepšovat fyzické zdatnosti
- naučit se práci ve skupině, spolupráci, podpoře
- budování týmového ducha.

2. Obsah činnosti

- seznámení se základními pohybovými prvky (běh, skok, přeazy, podlézání, koordinace končetin,...)
- cvičení se sportovními pomůckami (míče a míčky, obruče, lano, švihadlo, kužele, lavičky, žíněnky,...)
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- pohybové hry, soutěže, slalomy
- bezpečnost při sportovní činnosti.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- získá základní, nové, pohybové dovednosti
- rozšíří si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, překoná překážky typu zklamání, strachu, malé únavy apod.
- posílí vlastní odvalu
- překoná zábrany v činnosti s prvním kolektivem
- dokáže vystoupit na veřejnosti společně se členy kroužku.

4. Metody a formy práce

Sportovní trénink složený z:

- rozvíčky, rozběhání, zahřátí
- pohybových her
- trénování hlavního cviku či činnosti
- opakování již naučených cvičebních činností
- drobné závody pro jednotlivce či týmy
- názorná výuka, zapojení „trenérů“ do soutěží i her – pro větší zábavu a zpestření
- střídáme více fyzicky náročné činnosti s méně náročnými
- přestávky na pití
- opakování chování pro bezpečnost při cvičení
- vše probíhá formou častého střídání činností pro udržení pozornosti malých členů kroužku
- děti chválíme a motivujeme
- prostor na dotazy a odpovědi.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - začíná si uvědomovat své reálné fyzické schopnosti, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k pohybovým aktivitám, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu a respektovat ostatní členy kroužku.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, naučí se překonávat únavu, ukáznit se, získává

pozitivní vztah k pohybovým aktivitám.

64) Volejbal s ringem začátečníci

věková kategorie a věk účastníků: **10-18let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- umožnit účastníkům pravidelné sportování formou oblíbené hry na úrovni rekreačního hraní
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sportovní míčová hra - volejbal
- trénink konkrétního sportu
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí hrát volejbal a ringo na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla volejbalu a ringa
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- pravidelně sportuje.

4. Metody a formy práce

- pravidelné sportovní tréninky
- výklad, předvádění, napodobování
- turnaje v rámci kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

65) Volejbal pokročilí

věková kategorie a věk účastníků: **určeno zájemcům o rekreační hraní volejbalu od 18 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je:

- umožnit účastníkům pravidelné sportování formou oblíbené hry na úrovni rekreačního hraní
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sportovní míčová hra - volejbal
- trénink konkrétního sportu
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- umí hrát volejbal na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla volejbalu
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů

- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- pravidelně sportuje.

4. Metody a formy práce

- pravidelné sportovní tréninky
- výklad, předvádění, napodobování
- turnaje v rámci kroužku.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

66) Šachy

věková kategorie a věk účastníků: **školáci a mládež (děti mladšího školního věku a mládež do 18 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s hrou šachy
- k poznání historie tohoto sportu
- k logickému myšlení a k rozvoji kombinačních schopností
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- hra šachy
- obecné zásady zahájení a pěšcových koncovek
- matová vedení
- pat a další případy remízy
- dvojí úder - odtažený a dvojitý šach
- pěšcové kombinace
- šachové úlohy - léčky
- útok na krále
- věžové koncovky
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- základy šachů
- zná pravidla tohoto sportu
- nabude vyšší důvěry ve vlastní logické myšlení
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování, předvídání činnosti soupeřů, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

- sportovní tréninky

části tréninku:

- přímá hra s opakováním již probraného
- teoretická část - hra - její základy od A do Z
- taktika hry
- historie šachů
- užívání odborné terminologie

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoročního plánu činnosti kroužku.

- samotná hra s novými prvky

Bude rozpracováno do celoročního plánu činnosti kroužku:

- taktika

- individuální hra k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování,
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů
- zadávání domácích řešení.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k šachům, podílí se na vytváření příjemné atmosféry
- Kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu.

67) Bowling

věková kategorie a věk účastníků: **školáci a mládež od 9 let (začátečníci i pokročilí)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s tímto druhem sportu na bázi rekreačního sportování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jednotlivých jeho částí
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k posilování fyzické zdatnosti
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- sportovní hra - bowling
- pohybová průprava
- cvičení na posílení fyzické zdatnosti
- sportovní vybavení hráče
- trénink konkrétního sportu
- bezpečnost při sportovní činnosti
- první pomoc
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát bowling na úrovni rekreačního hraní
- zná pravidla hry
- zvýší si pohybové dovednosti
- zvýší si koordinaci pohybů
- nabude vyšší důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- osvojí si návyk na správné držení těla
- získá vytrvalost, houževnatost, disciplínu, musí se soustředit a správně mířit.

4. Metody a formy práce

části tréninku:

- rozhýbání a protažení těla
- posilovací cvičení
- přímá hra s opakováním již probraného
- teoretická část - hra bowlingu od A do Z
 - první pomoc
 - seznámení s výzbrojí
 - užívání odborné terminologie
 - taktika hry
 - zručnosti hráče

Jednotlivá témata teoretické části budou rozvržena do celoroční plánu činnosti kroužku.

- samotná hra s novými prvky
- individuální procvičování k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování,
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, získání pozitivního vztahu ke sportu, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže trénovat v týmu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své pohybové dovednosti, myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu a činnostech souvisejících.

68) Bridž

věková kategorie a věk účastníků: **senioři**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s hrou Bridže
- k poznání historie tohoto sportu
- k logickému myšlení a k rozvoji kombinačních schopností
- k rozvoji morálně volných vlastností
- budování sportovního ducha a smyslu pro fair play.

2. Obsah činnosti

- hra Bridže
- seznámení s licitačním systémem
- obecné zásady hry
- vytrumfování
- impas, expas
- výnos
- markování
- počítání a zápis výsledků
- turnaje.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník umí:

- hrát Bridž
- zná pravidla tohoto sportu
- nabude vyšší důvěry ve vlastní logické myšlení
- získá vytrvalost, houževnatost, zvýší si postřeh, rychlé rozhodování, logické uvažování,
- předvídání činnosti soupeřů, sebeovládání
- osvojí si taktiku hry.

4. Metody a formy práce

- sportovní tréninky

části tréninku:

- přímá hra s opakováním již probraného
- teoretická část - hra - její základy od A do Z
 - taktika hry
 - historie Bridže
 - užívání odborné terminologie
- taktika
- individuální hra k odstranění chyb
- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování,
- dotazy x odpovědi

- porovnávání mezi členy kroužku
- turnaje v rámci kroužku i účast v turnajích jiných organizátorů
- zadávání domácích řešení.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné schopnosti, spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, získání pozitivního vztahu k bridži, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své myšlení, způsoby taktiky, předvídání.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro poctivou hru, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukázat se, efektivně využívá teoretických znalostí ve hře, umí posoudit vlastní pokrok v daném sportu.

11. ZÚ Tanec

69) Baby dance

věková kategorie: děti **od 3 do 6 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl:

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení se základy tancování
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jeho jednotlivých částí
- ke schopnosti kooperovat s jinými tanečníky při pohybovém vyjádření konkrétních figur
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- připravit děti pro případnou interpretaci před veřejností.

2. Obsah činnosti

- pohybová a taneční průprava v moderních tanečních stylech
- individuální tanec i tanec ve skupině - formacích
- koordinace pohybů jednotlivých částí těla
- práce s rytmem, shoda s hudbou
- cvičení ke zvýšení hravosti.

3. Očekávané výstupy (po 4 měsících - 1 roce)

Po ukončení kroužku účastník má:

- zvýšení fyzické kondice
- zvýšení koordinace pohybů
- zvýšení důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- návyk na správné držení těla
- pochopení tance jako komunikačního prostředku mezi lidmi
- zvýšení sebevědomí
- využívání tance k relaxaci a k udržování tělesné kondice.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce celého těla, cvičení a tanec na počítání, spojení s hudbou
- pravidelné opakování již nacvičeného
- cvičení ke zvyšování fyzické kondice - rozvíčky, běhy, posilování celého těla, dechová cvičení
- dotazy x odpovědi
- individuální procvičování k odstranění chyb
- taneční hry a soutěže.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, dokáže trénovat v týmu, je s ostatními kamarády.
- Kompetence k učení - příjemnou formou si vytváří kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, chápe potřebu vlastní invence.

- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro tvořivost,
- Stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukáznit se.

70) Taneční mix

věková kategorie: (školáci od 6 let do 12 let)

1. Výchovně vzdělávací cíl:

Cílem pravidelné zájmové činnosti je vést účastníky:

- k seznámení s různými tanečními styly - Show Dance, Street Dance, Hip Hopp, Free Style
- k poznání pohybových zákonitostí lidského těla a vztahů jeho jednotlivých částí
- ke schopnosti kooperovat s jinými tanečníky při pohybovém vyjádření konkrétních figur
- k uvědomění a porozumění vlastní pohybové schopnosti a rozvíjet ji
- k propojení tance s hudbou.

2. Obsah činnosti

- pohybová a taneční průprava
- individuální tanec i tanec ve skupině
- práce s rytmem, shoda s hudbou
- cvičení ke zvýšení fyzické zdatnosti,
- posilování, strečink a zpevňování těla
- práce s výrazem – mimika
- tvoření příběhů pomocí tance.

3. Očekávané výstupy (po 4 měsících - 1 roce)

- zvyšování fyzické kondice
- zvyšování koordinace pohybů
- zvyšování důvěry ve vlastní pohybové schopnosti
- návyk na správné držení těla
- pochopení tance jako komunikačního prostředku mezi lidmi
- zvýšení sebevědomí
- využívání mimiky při tanci k upoutání pozornosti diváka
- využívání tance k relaxaci a k udržování tělesné kondice
- chápe tanec jako prostředek k vytváření příběhů a děje.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce celého těla, spojení s hudbou, sebepoznávání
- pravidelné opakování již nacvičeného
- cvičení ke zvyšování fyzické kondice - rozevírky, běhy, posilování celého těla, dechová cvičení
- dotazy x odpovědi
- individuální procvičování k odstranění chyb
- užívání odborné terminologie - názvy tanečních prvků
- pozorování a porovnávání mezi jednotlivými členy, doučování prvků členy navzájem.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posuzuje své reálné fyzické schopnosti, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, dokáže trénovat v týmu, podílí se vytváření příjemné atmosféry kolektivu.
- Kompetence k učení - příjemnou formou si vytváří kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, chápe potřebu vlastní invence, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, projevuje smysl pro tvořivost, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se překonávat únavu, ukáznit se.

12. ZÚ Výtvarné činnosti

71) Tvoření a malování

věková kategorie a věk účastníků: **mladší a starší školáci**

1. Výchovně vzdělávací cíl

- Zlepšit jemnou motoriku, obratnost a samostatnost
- Seznámit se s rozličnými uměleckými technikami, styly a zásadními umělci
- Naučit se pečlivosti, trpělivosti a schopnosti dokončit práci
- Rozvíjet estetické cítění
- Rozvíjet představivost a fantazii.

2. Obsah činnosti

- kresba - tužka, pastely, pastelky, uhl
- malba - vodové barvy, tempery, akrylové barvy
- práce s papírem - stříhání, lepení, jednoduché konstrukce, skládání, koláž
- vytváření výrobků šitím
- výroba z korálek
- výroba pečením
- prostorová tvorba z různých materiálů.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne základní kresebné techniky
- umí správně používat pomůcky k výtvarným a keramickým činnostem
- zvládne základní techniky malby, práci se štětcem, míchání barev
- základní práce s jehlou, měkkými materiály, drobnými součástmi.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrazem
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce).

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k umění, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukázat se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

72) Paleta

věková kategorie a věk účastníků: **školáci (6 - 10 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- podpořit kladný vztah k výtvarným činnostem.

2. Obsah činnosti

- kresba - tužka, pastely, pastelky, uhl
- malba - vodové barvy, tempery, akrylové barvy, olejové barvy
- grafika – úvod do grafických technik, jednoduché grafické techniky
- výtvarný projekt, kombinované techniky
- úvod airbrush technik.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne základní kresebné techniky
- zvládne základní techniky malby, práci se štětcem, míchání barev
- umí pracovat podle předlohy.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrazem
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment
- diskuse k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- hra, soutěž
- účast ve výtvarných soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k umění, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukáznit se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

73) Barvínek

věková kategorie a věk účastníků: **předškoláci (od 4 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a dovednostem v oboru výtvarné činnosti
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- podpořit kladný vztah k výtvarným činnostem.

2. Obsah činnosti

- kresba - tužka, pastely, pastelky, fixy
- malba - vodové barvy, tempery
- práce s papírem - stříhání, lepení, skládání
- práce s textiliemi - stříhání, lepení.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne základní kresebné techniky
- umí správně používat pomůcky k výtvarným činnostem (nůžky, špejle, lepidlo, další drobný materiál) a bude schopen použít je při konstrukci jednoduchých výrobků
- zvládne základní techniky malby, práci se štětcem, míchání barev.

4. Metody a formy práce

názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrazem

- dotazy x odpovědi

- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- účast ve výtvarných soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukáznit se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení započaté práce.

74) Malování pro radost

věková kategorie a věk účastníků: **starší školáci a mládež (10-16 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- podpořit kladný vztah k výtvarným činnostem
- využívání výtvarných činností k uvolnění a relaxaci.

2. Obsah činnosti

- kresba - tužka, pastely, pastelky, uhl, rudka
- malba - vodové barvy, tempery, akrylové barvy, olejové barvy.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne základní kresebné techniky
- zvládne základní techniky malby, práci se štětcem, míchání barev
- umí pracovat podle předlohy
- využívá svou fantazii a představivost k abstraktnímu vyjádření.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrazem, plenér
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment
- diskuse k zadanému tématu
- účast ve výtvarných soutěžích
- uspořádání vlastní výstavy.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, objektivní postoj k prezentaci své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k umění, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla a zásady bezpečnosti a hygieny práce, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukáznit se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, dokáže si rozvrhnout časový prostor pro danou práci, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

75) Malba pro začátečníky a pokročilé

věková kategorie a věk účastníků: **děti od 8 let a dospělí**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a dovednostem v oboru (úvod do klasické olejomalby, seznámení s materiály a jejich specifiky, seznámení se základními postupy a technikami, položení základů pro další navazující výuku)
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- podpořit kladný vztah k výtvarným činnostem
- rozvíjet základní již nabyté znalosti v oboru malby.

2. Obsah činnosti

- přípravné práce
- rozvržení plochy, perspektiva
- obecné základy malby
- malba olejovými barvami – postupné osvojování základní techniky.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kurzu účastník:

- získá základní představu o technikách malby, dále se zaměřením na olejomalbu
- zvládá základní přípravu
- zvládne základní techniky malby obecně
- umí pracovat s modelem
- využívá svou fantazii a představivost k abstraktnímu vyjádření.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrazem, plenér
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment
- diskuse k zadanému tématu
- uspořádání vlastní výstavy.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, objektivní postoj k prezentaci své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné a rukodělné dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k umění, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla a zásady bezpečnosti a hygieny práce, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukázat se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, dokáže si rozvrhnout časový prostor pro danou práci, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

76) Minivýtvarníček

věková kategorie a věk účastníků: **předškoláci (od 3 let do 6 let)**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním znalostem a dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti, představivosti a fantazie
- podpořit kladný vztah k výtvarným činnostem.

2. Obsah činnosti

- kresba - tužka, pastely, pastelky, uhl
- malba – prstové barvy, vodové barvy, tempery, malba na sklo.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne základní kresebné techniky
- umí správně používat pomůcky k výtvarným činnostem
- zvládne základní techniky malby, práci se štětcem, míchání barev.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrazem
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment
- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- účast ve výtvarných soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k umění,
- osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukáznit se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

77) Výtvarníček

věková kategorie a věk účastníků: **školáci 7 – 12 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

- Zlepšit jemnou motoriku, obratnost a samostatnost
- Seznámit se s rozličnými uměleckými technikami, styly a zásadními umělci
- Naučit se pečlivosti, trpělivosti a schopnosti dokončit práci
- Rozvíjet estetické cítění
- Rozvíjet představivost a fantazii.

2. Obsah činnosti

- kresba - tužka, pastely, pastelky, uhl
- malba - vodové barvy, tempery, akrylové barvy
- práce s papírem - stříhání, lepení, jednoduché konstrukce, skládání, koláž
- grafika
- prostorová tvorba z různých materiálů.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- zvládne základní kresebné techniky
- umí správně používat pomůcky k výtvarným činnostem
- zvládne základní techniky malby, práci se štětcem, míchání barev
- tisk základních grafických technik.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování, práce s obrazem
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy při opravování chyb
- výtvarný experiment

- diskuze k zadanému tématu (např. sladění barev, postup práce)
- účast ve výtvarných soutěžích.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k výtvarným činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.
- Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své výtvarné, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k umění, osvojí si potřebu pravidelnosti při učení nových věcí.
- Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, naučí se ukázat se, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor, učí se smyslu pro pořádek, pro dokončení začaté práce.

13. ZÚ Ostatní

78) Kuchtík

věková kategorie a věk účastníků: **děti ve věku 7-14 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- uvařit a upéct jednoduché pokrmy a moučníky
- získat znalosti v oblasti surovin pro využití v kuchyni např. rozeznat druhy mouk
- získat znalosti a dovednosti v oblasti používání kuchyňského vybavení
- samostatnost
- naučit se neplýtvat jídlem.

2. Obsah činnosti

- poučení o bezpečnosti práce s kuchyňským náčiním a pohybem v kuchyni
- práce s kuchyňským náčiním – např. správné krájení zeleniny, masa
- zhotovení jednoduchých pokrmů a zákusků
- seznámení se surovinami používaných v kuchyni při vaření a pečení
- základní servírovací techniky.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- pozná základní kuchyňské vybavení
- rozezná základní suroviny využívané v kuchyni (např. mouky)
- samostatně uvaří, upeče a naservíruje pokrm
- je více samostatný v kuchyni
- zná základní pravidla servírování.

4. Metody a formy práce

- teoretická výuka – vysvětlení receptu, informace o surovinách
- praktická výuka – vlastní příprava pokrmů
- týmová i individuální práce
- diskuze, sdělování zkušeností ostatním.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

- Kompetence sociální - spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku.
- Kompetence k učení – získává nové znalosti a vědomosti, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své kuchařské dovednosti, prohlubování pozitivního vztahu k jídlu.
- Kompetence pracovní - dodržuje stanovená pravidla, dokáže si zorganizovat pracovní prostor a čas. Spolupracovat ve skupině i samostatně.

- Kompetence občanská - chápe základní ekologické souvislosti a ekonomické problémy, naučí se neplýtvat jídlem.
- Kompetence komunikativní – při práci ve skupině efektivně komunikuje, naslouchá ostatním a přispívá k diskusi.

79) Práce s uměleckými talenty

věková kategorie a věk účastníků: **dospělí a mládež od 10 let**

1. Výchovně vzdělávací cíl

Cílem pravidelné zájmové činnosti je naučit účastníky:

- základním i nadstavbovým znalostem a dovednostem v oboru
- podnítit rozvoj pro cit k estetickému myšlení a cit k materiálu
- umožnit rozvoj tvořivosti a talentu jedinců v uměleckém směru
- podpořit kladný vztah k umění, zvýšení umělecké gramotnosti napříč uměleckými směry.

2. Obsah činnosti

- bezpečnost při práci s materiály, bezpečnost při pohybových aktivitách
- improvizáční cvičení zaměřené na tanec a dramatiku
- taneční workshopy
- práce s maskou
- využívání nových technologií
- choreografická práce
- účelné využívání materiálu, kostýmy, kulisy
- vlastní prezentace projektů
- výrazové a nonverbální cvičení.

3. Očekávané výstupy

Po ukončení kroužku účastník:

- sám zvládne sestavit 30 vteřinovou choreografii na vybranou hudbu
- dokáže určit téma ke zpracování vlastních projektů
- zvládá improvizovat v napjatých situacích
- uplatňuje tvůrčí myšlení
- umí odůvodnit realizaci vlastních nápadů
- je si vědom svých talentů
- dokáže pracovat s kostýmy ve svých projektech, tak s výtvarnými pracemi.

4. Metody a formy práce

- názorná výuka - klasické vysvětlování, předvádění, pozorování, napodobování
- historická souvislost – názorné příklady
- dotazy x odpovědi
- porovnávání mezi členy kroužku
- individuální práce lektora se členy
- diskuze k zadanému tématu
- převažování samostatné práce.

5. Klíčové kompetence

Realizace vzdělávacích cílů povede k naplnění následujících klíčových kompetencí:

Kompetence sociální - posouzení svých reálných schopností, chápe potřebu efektivní spolupráce mezi členy kroužku, účinně spolupracuje ve skupině, přijímá role v kolektivu, vytváření pozitivního vztahu k pohybovým činnostem, podílí se na vytváření příjemné atmosféry kolektivu, dokáže pracovat v týmu, respektovat prostor ostatních členů kroužku, získá touhu prezentace své práce.

Kompetence k učení - vytváří si kladný postoj k novým znalostem a vědomostem, nové informace propojuje s již nabytými dovednostmi, rozvíjí své dramatické a taneční dovednosti, učí se samostatně myslet, získává pozitivní vztah k pohybově estetickému cítění.

Kompetence pracovní - dodržuje vymezená pravidla, stanovuje cíle vycházející z vlastních potřeb, umí posoudit svůj vlastní pokrok v daných činnostech, dokáže si zorganizovat pracovní prostor.