SVČ VRATIMOV

VÝUKOVÉ PROGRAMY PRO ZÁKLADNÍ A MATEŘSKÉ ŠKOLY

školní rok 2026/2027



Vážení ředitelé, vážení učitelé,

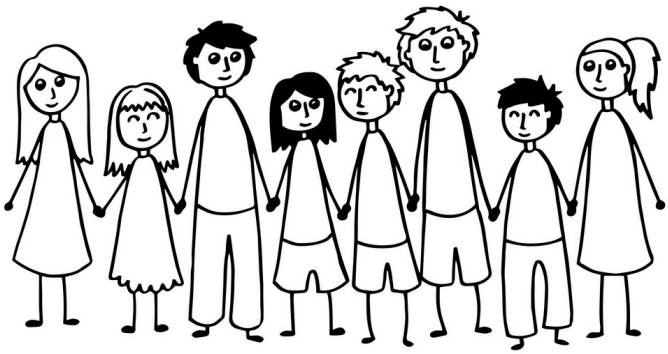
děti poznávají svět nejlépe tehdy, když jej mohou samy zkoumat, objevovat a zažít.

Pro školní rok 2026/2027 jsme proto připravili výukové programy, které Vašim žákům umožní aktivně se zapojit, tvořit, bádat a získané poznatky vyzkoušet v praxi. Programy vedou pedagogové Střediska volného času Vratimov, kteří výuku přizpůsobují věku, schopnostem a potřebám žáků i pedagogů. Každý program je určen pro jednu třídu a počítá také s aktivním zapojením doprovázejícího pedagoga.

Výukové programy zahrnují formy a témata spadající do inovativního vzdělávání, a lze je proto financovat z projektu Šablony OP JAK. Věříme, že pro vás budou smysluplným doplněním výuky.

Těšíme se na setkání a spolupráci.

Mgr. Lenka Havrdová
ředitelka SVČ Vratimov



OBSAH

Výpravy za vědou pro MŠ 6
Tiskneme s 3D tiskárnou pro 6.-9.ročník..... 8
Krychlová akademie pro 6.-9. ročník 10
Animovaný film pro 2.- 9. ročník..... 12
Natočte si třídní medailonek pro 2.- 9. ročník..... 14
Objev svět programování s Ozobotem..... 16
Virtuální svět pro 7.-9. ročník..... 18
Vědci v akci..... 22
Den Země..... 24
Hurá prázdniny..... 26
Kontakty..... 31



// Výpravy za vědou

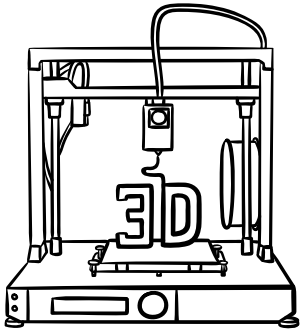
Cíl programu:	Cílem programu vzbudit v předškolácích zájem o vědu a techniku, rozvíjet jejich logické myšlení, prostorovou představivost i smyslové vnímání.
Popis programu:	Program zavede děti do světa vědy, techniky a objevování prostřednictvím šesti tematických lekcí (rozložených v průběhu školního roku). Vyzkoušejí si jednoduché experimenty, konstrukční úkoly i základy programování při praktických miniprojektech s využitím moderních pomůcek. Zahrnuje vstupní konzultaci s pedagogem.
Výstupy:	Dítě projevuje zájem o svět, který ho obklopuje. Pracuje dle instrukcí a dokončuje zadanou práci. Výstupy se liší v závislosti na konkrétní lekci.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence pracovní Kompetence digitální
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Využití nových technologií, čtenářská a matematická gramotnost.
Časová dotace:	6 x 2 h
Věková kategorie:	5-6 let
Místo realizace:	Učebny č. 1 a č. 2 SVČ Vratimov
Termín realizace:	Zpravidla v úterý dopoledne nebo dle dohody.
Cena programu:	50 Kč/žák (min. 500 Kč za skupinu)

// Tiskneme s 3D tiskárnou

Cíl programu:	Cílem programu je seznámit žáky s prací s 3D tiskárnou a zamyslet se nad jejím využitím v praktickém životě.
Popis programu:	Lektor představí žákům 3D tiskárnu, vysvětlí, z jakých částí se skládá a jak pracuje. Poté se žáci přesunou k laptopům a lektor učí žáky připravovat modely, které mohou být vytištěny na 3D tiskárně. Třída společně zvolí model či modely, které si vytiskne.
Výstupy:	Žák zná pracovní postup při použití 3D tiskárny a rozumí mu. Žák připravuje podklady pro 3D tisk jednoduchých výrobků v modelovacím programu na počítači. Žák uplatňuje základní dovednosti k ovládání 3D tiskárny. Žák navrhuje příklady využití 3D tiskárny v praxi.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence pracovní
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Využití nových technologií, matematická gramotnost, přírodovědné a technické vzdělávání, vzdělávání s využitím nových technologií
Časová dotace:	4 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	6.-9. ročník
Místo realizace:	Učebny č. 1 a č. 2 SVČ Vratimov
Termín realizace:	Úterý nebo středa od 8:30 h, na objednávku
Cena programu:	50 Kč/žák (min. 500 Kč za skupinu)



// Krychlová akademie

Cíl programu:	Cílem programu je seznámit žáky se zábavnou formou výuky školních předmětů skrze edukativní verzi světa počítačové hry Minecraft.
Popis programu:	Lektor žákům představí rozhraní světa Minecraft Education, vysvětlí jim, jak se s hrou pracuje. Žáci si sami vyzkouší práci s hrou, budou plnit úkoly zadané podle vybraného okruhu.
Výstupy:	Žák získává a fixuje si znalosti z vybraného okruhu zábavnou formou skrze herní prostředí. Orientuje se v edukačním rozhraní populární počítačové hry.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence digitální
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Využití nových technologií, matematická gramotnost, přírodovědné a technické vzdělávání, vzdělávání s využitím nových technologií
Časová dotace:	3 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	6.-9. ročník
Místo realizace:	Učebny č. 1 a č. 2 SVČ Vratimov
Termín realizace:	Zpravidla v úterý od 8:30 h, na objednávku
Cena programu:	50 Kč/žák (min. 500 Kč za skupinu)

// Animovaný film

Cíl programu:	Žáci si vyrobí krátký animovaný film metodou stop motion.
Popis programu:	Žáci vymyslí krátký příběh a zpracují jej do scénáře. Vyrobí si postavy a rekvizity do svého příběhu. Nafotí jednotlivé scény příběhu profesionálními fotoaparáty, fotografie následně zpracují v počítači a příběh animují a stříhají (pouze starší žáci). Žáci pracují v malých skupinách projektovou metodou.
Výstupy:	Žák navrhne scénář krátkého příběhu. Žák používá základní funkce profesionální fototechniky. Žák přenese fotografie do počítače a upraví je. Žák používá základní funkce střihačského programu. Žák zhodnotí výsledky své práce.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence pracovní
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Projektová výuka, vzdělávání s využitím nových technologií, mediální gramotnost, rozvoj podnikavosti a kreativity
Časová dotace:	3 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	2.-9. ročník
Místo realizace:	Učebny č. 1 a č. 2 SVČ Vratimov
Termín realizace:	Zpravidla v úterý od 8:30 h, na objednávku
Cena programu:	50 Kč/žák (min. 500 Kč za skupinu)



// Natočte si třídní medailonek

Cíl programu:	Žáci si vyrobí třídní medailonek, nebo absolventské video, kterým se mohou prezentovat.
Popis programu:	Před návštěvou SVČ žáci ve škole vyplní pracovní listy, ve kterých si promyslí obsah videa a navrhnou jednotlivé scény. V SVČ následně: • zkonzultují připravené návrhy, • seznámí se s technikou, • natočí připravené záběry, • sestříhají natočený materiál, • vytvoří výsledný třídní medailonek nebo absolventské video, • zhodnotí průběh práce a výsledek projektu.
Výstupy:	Žák rozumí práci se scénářem a podílí se na jeho zpracování, dokáže připravit jednoduchý storyboard, přebírá odpovědnost za svěřenou roli v projektu, používá filmovou techniku, používá základní funkce střihačského programu, spolupracuje při tvorbě společného díla, zhodnotí výsledky své práce i práce skupiny.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence pracovní
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Projektová výuka, vzdělávání s využitím nových technologií, mediální gramotnost, rozvoj podnikavosti a kreativity
Časová dotace:	3 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	2.-9. ročník
Místo realizace:	Učebny č. 1 a č. 2 SVČ Vratimov
Termín realizace:	Zpravidla v úterý od 8:30 h, na objednávku
Cena programu:	50 Kč/žák (min. 500 Kč za skupinu)

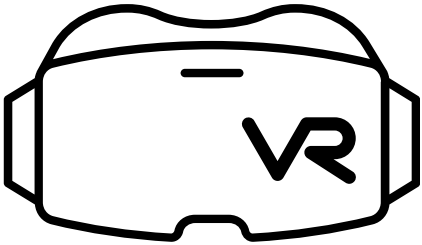
// Objev svět programování s Ozobotem

Cíl programu:	Žáci se hravou formou seznámí se základy programování a robotiky. Naučí se ovládat robota Ozobota.
Popis programu:	Žáci se nejprve seznámí s robotem Ozobotem, jeho funkcemi a pravidly práce. Vyzkouší si pohyb robota po nakreslených trasách a naučí se používat základní barevné kódy. Následně budou ve skupinách řešit různé výzvy a programovat jeho činnost. Program obsahuje: • seznámení s Ozobotem, • práci s barevnými kódy, • orientaci v prostoru, • řešení logických úloh, • tvorbu vlastních drah, • týmovou spolupráci, • prezentaci vlastních řešení.
Výstupy:	• chápe princip jednoduchého programování, • používá základní příkazové kódy Ozobota, • plánuje a testuje vlastní řešení, • rozvíjí logické a algoritmické myšlení, • spolupracuje ve skupině, • dokáže vyhodnotit výsledky své práce.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence pracovní Kompetence digitální
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Vzdělávání s využitím digitálních technologií, projektová výuka, rozvoj kreativity a podnikavosti, podpora informatického myšlení
Časová dotace:	3 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	MŠ-předškoláci, 1.-5. ročník
Místo realizace:	Učebny č. 1 a č. 2 SVČ Vratimov
Termín realizace:	Zpravidla v úterý od 8:30 h, na objednávku
Cena programu:	50 Kč/žák (min. 500 Kč za skupinu)

// Virtuální svět

Cíl programu:	Cílem programu je poskytnout žákům vzdělávací obsah netradiční formou, a to ve virtuální realitě.
Popis programu:	Lektor vysvětlí žákům, jak se fungují brýle na virtuální realitu, ovládání a bezpečnost. Žáci si mohou zahrát hru, pomocí které si zažijí ovládání (quest). Další program bude upřesněn dle dohody s učitelem. Je možné dohodnout pouze pronájem učebny s virtuální realitou, výukovou jednotku si připraví učitel dle svých potřeb.
Výstupy:	Žák umí bezpečně používat a ovládat brýle na VR. Žák si osvojí učební látku či její část s pomocí virtuální reality.



Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence pracovní
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Využití nových technologií, matematická gramotnost, přírodovědné a technické vzdělávání, vzdělávání s využitím nových technologií.
Časová dotace:	1-3 vyučovací hodiny dle dohody
Věková kategorie:	7.-9. ročník
Místo realizace:	Učebny č. 1 a 2 SVČ Vratimov
Termín realizace:	Zpravidla v úterý od 8:30 h, na objednávku
Cena programu:	50 Kč/žák (min. 500 Kč za skupinu)
Pouze pronájem učebny*:	500 Kč

* v ceně pronájmu zahrnuto technické zajištění a zaučení pedagogem SVČ

Podrobnější informace k programu VIRTUÁLNÍ SVĚT

SVČ Vratimov disponuje mimo jiné vzdělávacími aplikacemi, které umožňují zblízka pozorovat a pochopit například stavbu živých organismů, mechaniku, chemické reakce i navštěvovat zajímavá místa všude na světě.
Učitel s žáky pracuje ve virtuální třídě, má přehled o jejich činnosti, může jim zadávat individuální či skupinové úkoly, nebo ověřovat jejich znalosti.
Ovládání je intuitivní a s pomocí lektora jej zvládne i učitel, který s programem nemá žádné zkušenosti.

Ve VR brýlích máme k dispozici přibližně 170 modelů například k těmto oborům a tématům:



Matematika:
Objem a povrch těles
Úhly
Odvození hodnoty π

Chemie:
Filtrace
Fungování jaderné elektrárny
Skupenství látek
Elektrolýza
Atom, jeho jádro
a skutečná povaha
Vznik molekuly

Fyzika:
Tok elektrického proudu
Archimédův šroub
Atmosférický tlak
Fáze Měsíce
Zatmění Slunce a Měsíce
Korekce krátkozrakosti
a dalekozrakosti
Schéma jaderného reaktoru
Měření času
Teplotní roztažnost
Hubbleův vesmír

Přírodopis:
Neuron, živočišná a rostlinná buňka
Nezmar, trepka, bakteriální buňka, virus …
Kostry a těla živočichů
Lidská kostra, svalová soustava člověka
Fungování lidských orgánů
Echolokace

Zeměpis:
Pohyb litosférických desek
Vulkány a jejich vznik
Vznik korálového útesu
Virtuální prohlídky míst na Zemi

Mechanika:
Elektropohony
Tepelné motory
Elektrické a logické obvody

Cizí jazyky:
Tematické konverzace,
výslovnost

// Vědci v akci

Cíl programu:	Rozvoj technických a digitálních dovedností žáků prostřednictvím zážitku, kreativity a badatelských metod.
Popis programu:	Žáci si postupně projdou několik stanovišť, kde si prakticky vyzkoušejí různou techniku a technologie, například VR, 3D tisk, robotiku či badatelské aktivity.
Výstupy:	Žák bezpečně manipuluje s technikou. Žák účelně využívá aplikace pro daný účel. Žák získává, interpretuje, zpracovává a posuzuje data. Žák efektivně spolupracuje v týmu na společných projektech.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Projektová výuka, využití nových technologií, propojování formálního a neformálního vzdělávání; matematická gramotnost, umělecká gramotnost, přírodovědné a technické vzdělávání, rozvoj podnikavosti a kreativity, mediální výchova
Časová dotace:	2 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	2.-7. třída
Místo realizace:	SVČ Vratimov
Termín realizace:	21.-22. prosince 2026
Cena programu:	V roce 2026 je program žákům poskytnut bezplatně.

// Den Země

Cíl programu:	Osvojení zásad udržitelnosti, získání povědomí o dopadech lidského chování a o tom, jak drobnými změnami v každodenním životě můžeme přispět k ochraně přírody a životního prostředí.
Popis programu:	Žáci postupně absolvují odborné workshopy, které zahrnují praktické aktivity spojené s enviromentální tématikou. V programu využijí moderní vybavení SVČ Vratimov, badatelské sady a inovativní metody.
Výstupy:	Žák si uvědomuje nutnost chránit životní prostředí. Žák zvažuje dopady svého konání na životní prostředí. Žák kriticky posuzuje a hodnotí souvislosti na základě dosažených znalostí. Žák komunikuje a obhajuje své názory. Žák spolupracuje v týmu.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k učení Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence sociální a personální Kompetence občanské
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	EVVO a vzdělávání pro udržitelný rozvoj
Časová dotace:	3 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	MŠ, 1.-5. třída
Místo realizace:	SVČ Vratimov
Termín realizace:	20.-27. dubna 2027, 8:00-12:00 h
Cena programu:	Akce je hrazena z dotace Moravskoslezského kraje, pro žáky je bezplatná.

// Hurá prázdniny

Cíl programu:	Rozvíjet u žáků povědomí o bezpečném chování v běžných i rizikových situacích a posílit jejich dovednosti v oblasti prevence a první pomoci. Cílem je prevence.
Popis programu:	Interaktivní program zaměřený na bezpečnost dětí ve městě i v přírodě. Praktické ukázky s hasiči, ČČK a BESIP zahrnují první pomoc, dopravní výchovu a prevenci úrazů. Žáci plní úkoly, získávají reflexní prvky a učí se chránit sebe i druhé.
Výstupy:	Žák uplatňuje účelné způsoby chování v situacích ohrožujících zdraví a v modelových situacích simulujících mimořádné události. Žák vnímá dopravní situaci, správně ji vyhodnotí a vyvodí odpovídající závěry pro své chování, jako chodec a cyklista.

Rozvíjené klíčové kompetence:	Kompetence k řešení problémů Kompetence komunikativní Kompetence sociální a personální Kompetence občanské
Formy a témata zařazená do Šablon OP JAK:	Zážitkové vzdělávání, propojování formálního a neformálního vzdělávání; well-being a psychohygiena
Časová dotace:	2 vyučovací hodiny
Věková kategorie:	1.-5. třída
Místo realizace:	SVČ Vratimov
Termín realizace:	21.-24. června 2027
Cena programu:	Akce je hrazena z příspěvku města Vratimov, nebo z dotací obce Řepiště a a města Paskov, pro žáky je bezplatná.

// Fotografie z výukových programů







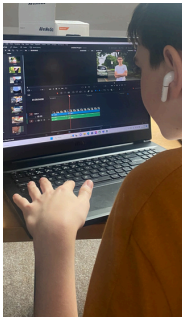
Tiskneme s 3D tiskárnou





Virtuální svět









Natočte si třídní medilonek



Animovaný film





Den Země







Vědci v akci





Hurá prázdniny

// Kontakty

Pro více informací a rezervace kontaktujte garantku programů:

Klára Pastorková
k.pastorkova@svcvratimov.cz
tel. 607 516 187

Ředitelka:
Mgr.Lenka Havrdová
l.havrdova@svcvratimov.cz
tel. 379 201 078

SVČ VRATIMOV

Frýdecká 377/61
Vratimov
739 32
info@svcvratimov.cz
www.svcvratimov.cz


Těšíme se
na spolupráci!