TEMATICKÝ PLÁN vyučovací předmět: **ANGLIČTINA**  4. ročník: školní rok 2022-23

Mgr. Lenka Gellnerová, Mgr. Eva Hurtová, Klára Charvátová, Bc. Rostislav Štihlovský DiS.

| **cíl vyučovací hodiny**  **(konkretizovaný výstup)** | **téma**  **(konkretizované učivo)** | **zařazená průřezová témata** | **zaměření na rozvíjení klíčových kompetencí** | **metody**  **formy práce**  **pomůcky** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ZÁŘÍ**    **pozdraví a odpoví** na pozdrav zdvořilým způsobem  **klade zjišťovací otázky**, odpovídá na ně  **určí a pojmenuje** hudební nástroje  **vede rozhovor** o dovednostech hrát na hudební nástroj  **porozumí poslechovému** textu o hudebních nástrojích   * při školní práci využívá svěřená zařízení a doporučené digitální technologie , uvede příklady využití digitálních technologií | ***opakování učiva ze 3. ročníku***  **slovní zásoba**  hudební nástroje, činnosti  Co je to? Máš rád? Jaké je tvoje oblíbené.?  **gramatika**  sloveso „can“ otázka zápor i kladná věta  sloveso být, mít, opakování | **Osobnostní a sociální výchova**  Tematický okruh: Rozvoj schopnosti poznávání; činnosti: cvičení pozornosti a soustředění v hrách opakovacích lekcích | **Kompetence komunikativní**  Rozlišuje základní podobu vět.  Umí utvořit otázku a předvést co umí,  Může předvést jak se učí hrát na hudební nástroj  Učíme žáky prezentovat a přiměřeně předvést své dovednosti. | Pohybové hry: pantomima  „Co umíš?“  obrazový materiál – hudební nástroje, slovesa pohybu, obrázky, flashcards  využití aplikace Wordwall  k procvičování a upevnění slovní zásoby i gramatiky |
| **ŘÍJEN**  **pojmenuje** sportovní aktivity  **vede rozhovor** o sportovních dovednostech  **porozumí** krátkému komiksovému příběhu obsahující popis  dovedností  **odpoví na otázky** o sport. dovednostech ve sport. kvízu  **porozumí** krátkému textu o sportovcích a popíše jejich dovednosti | **slovní zásoba**  sporty, volný čas  **gramatika**  sloveso „can“ otázka zápor , dialog , komunikace ve dvojicích  **komunikativní situace**  rozhovor o sportech, párový dialog | **Environmentální výchova**  Tematický okruh: Základní podmínky života; činnosti:  Tvorba plakátu propagující zdravý životní styl | **Kompetence k řešení problémů**  výchovou ke zdravému životnímu stylu, důležitost sportu pro zdraví  **Kompetence digitální**  ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby, využívá je při učení | Co je triatlon?  Olympijské hry  Sporty a jejich obliba  - možný projekt co umím a jaký sport dělám.  využití aplikace Robotel v počítačové, jazykové učebně |
| **LISTOPAD**  **pojmenuje** místnosti v domě  **popíše** a zeptá se na umístění předmětů  **popíše** dům a byt  **porozumí obsahu** krátkého komiksového příběhu odehrávající se v domě  **zpívá písničku** popisující umístění věcí v domě  **porozumí popisu** bytu kamaráda nebo cizího bytu | **slovní zásoba**  v domě, v bytě  zařízení mého pokoje  předložky – on, in, under, behind  **gramatika**  vazba there is , there are....zápor, otázka, odpověď  **komunikativní situace**  popis pokoje / bytu/ domu |  | **Kompetence pracovní**  dokáže popsat svůj pokoj a dům v rámci své slovní zásoby  **Kompetence digitální**  ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby, využívá je při učení | Využití PC a internetových stránek k opakování učiva – co umím, „can“ co je kde v domě a bytě.  Možnost vytvoření modelu, plánku bytu nebo domu s popisem a umístěním věcí. |
| **PROSINEC**  **zeptá se a odpoví** na otázku o zdravotním stavu  **pojmenuje** běžné nemoci  **zadá kladné i záporné příkazy** týkající se léčby  **čte** jednoduchý text na téma zdravého životního stylu  **porozumí** krátkému komiksovému příběhu obsahující kladné i záporné pokyny  **poradí** nemocnému co má / nemá dělat  **pojmenuje** Vánoční předměty a zvyky | **slovní zásoba**  zdraví a nemoci  u doktora  **gramatika** předložky a rozkazovací způsob**,** don´t  **komunikativní situace**  návštěva u lékaře  Christmas – Vánoce a vánoční zvyky, koledy a tradice | **Výchova v evropských a globálních souvislostech**  Evropa a svět nás zajímá;  činnosti poznávání a seznamování se s jinými kulturami – svátky v anglicky mluvících zemích, vánoční zvyky | **Kompetence k řešení problémů**  Dokáže dát kamarádovi radu v případě zdravotního problému  **Kompetence komunikativní**  Zeptá se kamaráda na jeho zdravotní stav  Vyjádří svá Vánoční přání | Vánoční webové stránky  Zábavné hry a úkoly  Využití aplikace Wordwall  k procvičování a upevnění slovní zásoby i gramatiky |

| **cíl vyučovací hodiny**  **(konkretizovaný výstup)** | **téma**  **(konkretizované učivo)** | **zařazená průřezová témata** | **plánované rozvíjení klíčových kompetencí** | **metody**  **formy práce**  **pomůcky** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **LEDEN**  **popíše** budovy ve městě  **vede rozhovor** o aktuální činnosti  **napíše** pohlednici z prázdnin  **čte jednoduchý text** o městech ve Velké Británii  **čte** krátký, jednoduchý text o aktuálních činnostech  **porozumí obsahu** krátkého komiksového příběhu  popisující aktuální děj | **slovní zásoba**  město, budovy, směry, předložky  činnosti o dovolené  **gramatika**  přítomný čas průběhový  **komunikativní situace**  ptaní se na cestu a ukázání směru  psaní pohlednice  **opakování**  slovní zásoba z předchozích lekcí, otázky Kdo?, Co?, Kde? | **Výchova v evropských a globálních souvislostech**  Evropa a svět nás zajímá;  činnosti poznávání a seznamování se s jinými kulturami – svátky v anglicky mluvících zemích, novoroční zvyky | **Kompetence komunikativní**  rozvíjí svůj ústní projev a porozumění projevu svých spolužáků  **Kompetence k řešení problémů**  Popis cesty, dokáže se zorientovat v jednoduché mapce města a popsat cestu. | Možný projekt  „Dopis z prázdnin“  „Co dělají“  Popis situace na obrázku, co kdo dělá.  Poslech jednoduchého příběhu z prázdnin, vyprávění učitele.  využití aplikace Robotel v počítačové, jazykové učebně |
| **ÚNOR**  **popíše** a zeptá se na počasí  **porozumí** mapě předpovědi počasí  **čte** jednoduchou báseň s porozuměním  **porozumí obsahu** krátkého komiksového příběhu na téma počasí  **hraje pantomimu,** vyjádří co právě dělá | **slovní zásoba**  počasí  **gramatika**  přídavná jména ve spojení s počasím  přítomný čas průběhový  **komunikativní situace** popis počasí podle mapy počasí, názvy anglických měst  **opakování**  oblečení, slovní zásoba z předchozích lekcí související s počasím | **Environmentální výchova**  Všímá si změn kolem sebe změn počasí a podnebí. | **Kompetence pracovní**  pracuje s krátkými texty, dokáže reprodukovat zpaměti krátký text  **Kompetence k učení**  popisuje tematický obrázek s využitím aktuální slovní zásoby  **Kompetence digitální**  ovládá běžně používaná digitální zařízení | druhy počasí –PC  přiřazování ročních období a počasí.  Využití aplikace Wordwall  k procvičování a upevnění slovní zásoby i gramatiky  využití aplikace Robotel v počítačové, jazykové učebně |
| **BŘEZEN**  **zeptá se a odpoví** na údaje o čase  **popíše** školu a pojmenuje vyučovací předměty  **vede rozhovor** o škole  **porozumí obsahu** krátkého komiksového příběhu na téma škola  **pojmenuje** běžné typy pořadů  **vede rozhovor** o oblíbených a neoblíbených TV pořadech  **určí čas** celé hodiny a půlhodiny  **orientuje se** v programech a v kanálech TV  **porozumí krátkému komiksovému příběhu** obsahující údaje o otevírací a zavírací době | **slovní zásoba**  čas, škola, školní rozvrh hodin  **gramatika**  určování času, otázky na čas v souvislosti s TV pořady  sloveso „mít  **komunikativní situace**  dotaz na čas, rozhovory o škole a vyučovacích hodinách  opakování – čísla, dny v týdnu, „mít rád/nemít rád“, vazba „there is“  slovní zásoby na téma televizní pořady |  | **Kompetence sociální a personální**  Pracuje ve dvojicích  Dokáže vést rozhovor a zaznamenat si odpovědi spolužáka  **Kompetence digitální**  využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti a zkvalitnil výsledky své práce  **Kompetence digitální**  ovládá běžně používaná digitální zařízení | maketa televizní obrazovky, hra na moderátory ohlášení pořadu.  pracovní listy s dialogem a reportá s vytvořením tabulky odpovědí.  výukový program Terasoft témata, dny v týdnu, rozvrh hodin, vyučovací předměty  využití aplikace Robotel v počítačové, jazykové učebně |

| **cíl vyučovací hodiny**  **(konkretizovaný výstup)** | **téma**  **(konkretizované učivo)** | **zařazená průřezová témata** | **zaměření na rozvíjení klíčových kompetencí** | **metody**  **formy práce**  **pomůcky** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DUBEN**  **vede rozhovor** o svých zálibách  **porozumí čtenému** i slyšenému textu o zálibách  **napíše** krátký dopis o svých oblíbených činnostech  **porozumí obsahu** krátkého komiksového příběhu odehrávající se v muzeu a zdramatizuje ho  **mluví** o tom co v týdnu dělá | **slovní zásoba**  záliby, volný čas  **gramatika** – plnovýznamová slovesa a přítomný čas prostý, kladná věta, otázka, krátká odpověď kladná i záporná  **komunikativní situace**  psaní dopisu  opakování – dny v týdnu, sporty, krátké odpovědi na otázku libosti |  | **Kompetence komunikativní**  vede rozhovor o svých zálibách  porozumí čtenému i slyšenému textu o zálibách  umí vyjádřit a popsat činnosti v krátkém dopisu  ukotvuje výslovnost nápodobou a opakováním  **Kompetence digitální**  ovládá běžně používaná digitální zařízení | Psaní dopisu kamarádovi  PC psaní e-mailu jeho podobnost s psaním dopisu  Reportáž – hra na reportéra, mikrofon, prezentace zjištěných odpovědí  dny v týdnu a sporty, přítomný čas prostý v interaktivních cvičeních  využití aplikace Robotel v počítačové, jazykové učebně |
| **KVĚTEN**  **vede rozhovor** o divokých zvířatech  **pojmenuje** prostředí, ve kterém divoká zvířata žijí  **pojmenuje**, co zvířata jedí a stručně popíše, jak žijí  **porozumí** krátkému komiksovému příběhu obsahující údaje o životě velryby a zdramatizuje ho  **popíše** pravěká zvířata  **vyhledá konkrétní informace** v krátkém, jednoduchém textu  **porozumí obsahu** krátkého komiksového příběhu s dramatickým dějem | **slovní zásoba**  divoká zvířata,  pravěká zvířata, části těla zvířat  **gramatika**  přítomný čas prostý, kladná věta, otázka a zápor ve 3. os.j.č.  minulý čas sloves „být“, „mít“, klad a zápor  **komunikativní situace**  rozhovory o životě zvířat  opakování – zvířata v ZOO, otázky „Je to?“, odpovědi „ano, je“, Ne, není |  | **Kompetence k řešení problémů**  zobrazuje vlastní pocity týkající se probrané lekce a zaznamenává kladné momenty ve svém učení  **Kompetence digitální**  ovládá běžně používaná digitální zařízení  **Kompetence k učení**  chápání a osvojování si použití přízvuku a intonace  osvojuje si různé techniky čtení  na vzorech si osvojuje písemné vyjadřování | možnost vytvoření projektu  “ Moje oblíbené zvíře“  ZOO – pracovní list –umístění zvířat do klecí a volných výběhů  zvířata (Old McDonald song), minulý čas slovesa být a mít  využití aplikace Robotel v počítačové, jazykové učebně |
| **ČERVEN**  **poslouchá a porozumí** pohádce Stone Soup, příběh seřadí podle obrázků  **zopakuje si poslech celého komiksového příběhu**  **hraje hry** v angličtině  **zpívá** závěrečnou písničku | **shrnutí výslovnosti**  opakování minulého času a učiva z celé učebnice  **prezentace osvojené látky** v hrané scénce  **shrnutí celého komiksového příběhu**  závěrečná písnička |  | **Kompetence digitální**  využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti a zkvalitnil výsledky své práce  **Kompetence komunikativní**  Komunikuje se spolužáky při nácviku a hraní hry  **Kompetence pracovní**  Pracuje s textem, doplňuje do něj, opravuje chyby | sledování video-příběhu,  porozumění textu  zábavná interaktivní cvičení.  Terasoft – PC opakování slovní zásoby a porozumění textu.  využití aplikace Wordwall  k procvičování a upevnění slovní zásoby i gramatiky |