

Průřezová témata – matematika pro 4. ročník

Práce s učebnicí je koncipována tak, aby soustavně kladla důraz na průřezová témata **Osobnostní a sociální výchova** a **Výchova demokratického občana**. Pokud budou důsledně dodržovány pokyny uvedené v Příručce pro učitele, promítnou se tato témata téměř do každé vyučovací hodiny. Propojení naší matematiky s ostatními průřezovými tématy jsme nastínili pouze okrajově a záleží na učiteli, zda zmíněné úlohy využije k realizaci příslušného tématu či nikoli, anebo využije průřezového tématu úlohy jiné. Červené rámečky označují průřezové téma přímo na stránce.

Průřezové téma	Obsah tématu	Příklad konkrétních cvičení
Osobnostní a sociální výchova	Je zastoupena ve všech dílech matematiky úlohami, které vyžadují vzájemnou spolupráci a komunikaci žáků, rozvíjí poznávání a sebepoznávání, schopnost řešit problémy a rozhodovat se.	Sova Krokování Evidence náhody Měření výšky a rozpětí paží
Výchova demokratického občana	V průběhu vzdělávání vede učitel vyučovací hodiny jako model otevřeného partnerství. Žák se stává rovnocenným partnerem učitele, rozvíjí se u něho tolerance a schopnost argumentovat.	Autobus Rodina Biland
Výchova k myšlení v evrop. globálních souvislostech	V učebnici se nacházejí úlohy, v nichž se uplatnily rodinné příběhy, zážitky, zkušenosti z Evropy i světa.	Rodina Cestování
Multikulturní výchova	Některými úlohami může učitel podtrhnout jedinečnost každého člověka a jeho individuální zvláštnosti. Má možnost rozvíjet schopnost žáků udržovat tolerantní vztahy. Byla použita jména česká i cizí.	Měření Rodina Biland
Environmentální výchova	Učebnice rozvíjí schopnost statistické evidence, kterou může učitel využít v mezipředmětových vztazích při objevování okolního prostředí.	Statistická evidence Zvířátka
Mediální výchova	Úlohy s různými řešeními poskytují učiteli možnost vést žáky k identifikaci postoje a názoru řešitele. Učebnice současně vyzývá k tvorbě vlastních úloh, což učí žáka správně a jednoznačně tyto úlohy formulovat. Vyvarování se hazardu(zákonitosti náhody).	Vyskytuje se v různých prostředích i jednotlivých úlohách.

