

M Matematika 3. ročník <i>časová dotace: 5 hod / týden včetně 1 hod z disponibilní časové dotace</i>			
<i>kód očekávaného výstupu RVP ZV</i>	<i>školní (dílčí) výstup žák:</i>	<i>učivo</i>	<i>průřezová témata</i>
M–3–1–01	<ul style="list-style-type: none"> používá přirozená čísla k modelování reálných situací, počítá předměty v daném souboru, vytváří soubory s daným počtem prvků 	<p><u>Číslo a početní operace</u></p> <ul style="list-style-type: none"> pisemné početní operace v oboru přirozených čísel na základě názoru použití získaných vědomostí v úlohách z běžného života vlastnosti početních operací s přirozenými čísly do 1000. posloupnost přirozených čísel, určování čísel v řadě do 1 000 po desítkách, stovkách, jednotkách zápis čísel do 1000. Číselné řady – postavení čísla v číselné řadě porovnávání čísel do 1000 s využitím matematických znaků a symbolů zaokrouhlování přirozených čísel číselné řady – doplňování čísel, porovnávání pomocí číselné osy číselná osa – orientace a znázorňování čísel sčítání a odčítání do 1000 s přechodem desítky z paměti i písemně. 	
M–3–1–02	<ul style="list-style-type: none"> čte, zapisuje a porovnává přirozená čísla do 1 000, užívá a zapisuje vztah rovnosti a nerovnosti 		
M–3–1–03	<ul style="list-style-type: none"> užívá lineární uspořádání; zobrazí číslo na číselné ose 		
M–3–1–04	<ul style="list-style-type: none"> provádí z paměti jednoduché početní operace s přirozenými čísly 		

kód očekávaného výstupu RVP ZV	školní (dílní) výstup žák:	učivo	průřezová témata
M-3-1-05	<ul style="list-style-type: none"> řeší a tvoří úlohy, ve kterých aplikuje a modeluje osvojené početní operace 	<ul style="list-style-type: none"> násobení a dělení v oboru malé násobilky. násobení a dělení čísla 10, 20, až 100. pamětné dělení se zbytkem (využití Dash & Dot) komutativnost násobení. Počítání se závorkami. slovních úlohy – stručný zápis, výpočet, odpověď (řešení písemné i z paměti), kontrola. řešení slovních úloh se dvěma početními výkony. tvoření jednoduchých slovních úloh <p><u>Závislosti, vztahy a práce s daty</u></p>	VO 10 Osobnostní a sociální výchova – řešení problémů a rozhodovací dovednosti
M-3-2-01	<ul style="list-style-type: none"> orientuje se v čase, provádí jednoduché převody jednotek času 	<ul style="list-style-type: none"> určování času na hodinách ručičkových a digitálních. Převody jednotek času: sekunda – minuta – hodina Měření jednotek času, vytváření správné představy o jejich velikosti na základě praktických činností 	
M-3-2-02	<ul style="list-style-type: none"> popisuje jednoduché závislosti z praktického života 	<ul style="list-style-type: none"> závislosti a jejich vztahy – jednoduché převody času, jednotek délky, hmotnosti a objemu 	
M-3-2-03	<ul style="list-style-type: none"> doplňuje tabulky, schémata, posloupnosti čísel 	<ul style="list-style-type: none"> čtení a doplňování jednoduchých diagramů a tabulek v oboru numerace do 1000. práce s tabulkami (o více, o méně, krát více, krát méně) 	

kód očekávaného výstupu RVP ZV	školní (dílčí) výstup žák:	učivo	průřezová témata
M–3–3–01	<ul style="list-style-type: none"> • rozezná, pojmenuje, vymodeluje a popíše základní rovinné útvary a jednoduchá tělesa; nachází v realitě jejich reprezentaci 	<p><u>Geometrie v rovině a v prostoru</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • charakterizace základních rovinných útvarů a těles – kružnice (poloměr a průměr), poloha přímk v rovině (rovnoběžky, různoběžky, kolmice), jehlan, kužel, válec • rýsování – úsečky, polopřímky, přímky (rovnoběžné a různoběžné), kružnice, trojúhelník • modelování těles • grafický součet a rozdíl úseček. • vyhledávání základních útvarů v prostoru – krychle, kvádr, jehlan, koule, válec a kužel • úsečka, bod, lomená čára 	
M–3–3–02	<ul style="list-style-type: none"> • porovnává velikost útvarů, měří a odhaduje délku úsečky 	<ul style="list-style-type: none"> • porovnávání stran geometrických útvarů přenášením úseček • úsečka, měření a značení v cm, mm, dm 	
M–3–3–03	<ul style="list-style-type: none"> • rozezná a modeluje jednoduché souměrné útvary v rovině 	<ul style="list-style-type: none"> • jednoduché souměrné útvary – modelování, vystřihování, vybarvování, třídění, vyhledávání v okolí 	