

## **Plán digitální gramotnosti (školní rok 2024/2025)**

Digitální vzdělávání je vymezeno v RVP ZV ve vzdělávacím oboru INFORMATIKA. Na prvním stupni základního vzdělávání si žáci prostřednictvím her, experimentů, diskusí a dalších aktivit vytvářejí první představy o způsobech, jakými se dají data a informace zaznamenávat, objevují inforatické aspekty světa kolem nich. Postupně si žáci rozvíjejí schopnost popsat problém, analyzovat ho a hledat jeho řešení. Ve vhodném programovacím prostředí si ověřují algoritmické postupy. Informatika také společně s ostatními obory pokládá základy uživatelských dovedností. Poznáváním, jak se s digitálními technologiemi pracuje, si žáci vytvářejí základ pro pochopení inforatických konceptů. Součástí je i bezpečné zacházení s technologiemi a osvojování dovedností a návyků, které vedou k prevenci rizikového chování.

### **Cíle:**

- Postupně zvládnout ovládání výpočetní techniky a moderních digitálních technologií.
- Učit se zorientovat ve světě informací.
- Pracovat se získanými informacemi a využívat je při dalším vzdělávání i v praktickém životě.
- Zahrnout digitální technologie do všech vzdělávacích oblastí.
- Využívat digitální prostředky při distančním vzdělávání.

### **Cílové zaměření vzdělávací oblasti:**

Vzdělávání v dané vzdělávací oblasti směřuje k utváření a rozvíjení klíčových kompetencí tím, že vede žáka k:

- Systémovému přístupu při analýze situací a jevů světa kolem něj.
- Nacházení různých řešení a výběru toho nejvhodnějšího pro danou situaci.
- Ke zkušenosti, že týmová práce umocněná technologiemi může vést k lepším výsledkům než samostatná práce.
- Porozumění různým přístupům ke kódování informací i různým způsobům jejich organizace.
- Rozhodování na základě relevantních dat a jejich korektní interpretace, jeho obhajování pomocí věcných argumentů.
- Komunikaci pomocí formálních jazyků, kterým porozumí i stroje.
- Standardizování pracovních postupů v situacích, kdy to usnadní práci.
- Posuzování technických řešení z pohledu druhých lidí a jejich vyhodnocování v osobních, etických, bezpečnostních, právních, sociálních, ekonomických, environmentálních a kulturních souvislostech.
- Nezdolnosti při řešení těžkých problémů, zvládnání nejednoznačnosti a nejistoty a vypořádání se s problémy s otevřeným koncem.
- Otevřenosti novým cestám, nástrojům, snaze postupně se zlepšovat.

## Úkoly:

- Využívání výpočetní techniky a výukového software ke zvýšení efektivnosti učební činnosti – práce s interaktivní tabulí, počítači, iPady.
- Využívání nabízených vzdělávacích akcí vedoucích ke zvyšování digitálních kompetencí učitelů.
- Umožnit přístup k nejrůznějším textovým materiálům – práce s daty.
- Vyhledávání informací při práci s počítačem.
- Dodržování pravidel bezpečné práce s výpočetní technikou, bezpečný internet.
- Seznámení se základními funkcemi textového a grafického editoru.
- Seznámení se s pojmem kyberšikana, klamavá reklama a možným nebezpečím souvisejícím s používáním různých sociálních sítí.
- Využívání digitálního vybavení jazykové a polytechnické učebny – ve výuce.
- Využívání digitálních robotických pomůcek.

## Aktivity na podporu digitální gramotnosti

- Práce v různých digitálních aplikacích.
- Výroba plakátu, úprava fotografií.
- Zpracování daného tématu ve Wordu nebo Powerpointu.
- Hry a výukové programy v jednotlivých vyučovacích předmětech.
- Práce s interaktivní tabulí, PC, iPady.
- Práce s robotky- algoritmizace a jednoduché příkazy.
- Zvyšování digitálních kompetencí žáků.
- V případě distanční výuky – zapojení žáků do online vyučování, nácvik ovládání příslušného počítačového software umožňujícího hromadnou videokomunikaci učitele s žáky, bezpečí v online prostoru, online konzultace s rodiči.

## Odkazy:

- <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=13123&rate=5>
- <file:///C:/Users/havlikovak/Downloads/Opatreni-PM-RVP-ZV-2021-komplet-web-informatika.pdf>

29. 8. 2024

Mgr. Michaela Nováková