

Plán digitální gramotnosti (školní rok 2020/2021)

Digitální gramotnost je soubor jednotlivých (digitálních) kompetencí, které jedinec potřebuje k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitálních technologií při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života. Digitální kompetence jsou chápány jako průřezové klíčové kompetence, bez kterých není možné rozvíjet u žáků plnohodnotně další klíčové kompetence, které jsou potřebné k aktivnímu uplatnění ve společnosti a na trhu práce.

Konkrétní kompetence, které tvoří digitální gramotnost, nejsou však stálé, trvale platné. Mění se v závislosti na tom, jak se mění způsob a šíře využívání digitálních technologií ve společnosti a v životě člověka.

Digitální vzdělávání je vymezeno v RVP ZV ve vzdělávacím oboru Informační a komunikační technologie.

Cíle:

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

Úkoly:

- Využívání výpočetní techniky a výukového software ke zvýšení efektivity učební činnosti - práce s interaktivní tabulí, počítači, iPady.
- Využívání nabízených vzdělávacích akcí vedoucích ke zvyšování ICT kompetencí učitelů.
- Umožnit přístup k nejrůznějším textovým materiálům – práce s internetem.
- 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 ICT vybavení jazykové a polytechnické učebny všemi ročníky - ve výuce i ŠD.

Aktivity na podporu digitální gramotnosti

Plánované:

Září, červen – Testování úrovně matematické gramotnosti u žáků 3., 4. roč. - (Spolupráce s MAP Vítkovsko II, Scio)

2. pololetí - Výroba pozvánky na školní akci.

Průběžné:

- hry a výukové programy v jednotlivých vyučovacích předmětech, práce s interaktivní tabulí, PC, iPady

- jazyková olympiáda s okolními školami (kvízy, křížovky, doplňovačky, hry apod.)

- v případě distanční výuky – zapojení žáků do vyučování online

Odkazy:

- <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=13123&rate=5>
- http://www.nuv.cz/uploads/RVP_ZV_2017.pdf

25. 8. 2020

Gabriela Grodová