

ZŠ so sídlom v Bystranoch	Dodatok č.14 k Inovovanému školskému vzdelávaciemu programu	Strana 1
------------------------------	--	----------

## DODATOK č.14

ktorým sa dopĺňa

### **Inovovaný školský vzdelávací program**

**PRIMÁRNE VZDELÁVANIE  
NÍŽŠIE STREDNÉ VZDELÁVANIE**

o

#### **Plán aktivít na podporu rozvoja digitálnej gramotnosti**

schválený pedagogickou radou a radou školy v auguste 2016

s platnosťou od 1.9.2016

	<b>Vypracoval</b>	<b>Podpis</b>
<b>Vedenie školy</b>	Mgr. Júlia Čurillová, Mgr. Miroslava Javorská, Mgr. Andrea Saxová	
	<b>Schválil</b>	<b>Podpis</b>
<b>Organizačná Jednotka</b>	1.Pedagogická rada - poradný orgán RŠ 2.Rada školy - samosprávny orgán	
<b>Funkcia</b>	1. <u>v.z. vedúce MZ</u> Mgr. Jankovičová, Mgr. Tkačiková Mgr. Ondrejová, <u>vedúca PK</u> Mgr. Kontrošová, 2. <u>v.z.predseda Rady školy</u> Mgr. Jankovičová	
<b>Dátum schválenia</b>	august 2019	
<b>Účinnosť</b>	od 1.9.2019	
	<b>Vyjadrenie</b>	<b>Podpis</b>
<b>Zriadovateľ</b>	p. František Žiga – starosta obce	

ZŠ so sídlom v Bystranoch	Dodatok č.14 k Inovovanému školskému vzdelávaciemu programu	Strana 2
------------------------------	--	----------

## Význam digitálnej gramotnosti vo vzdelávaní

Nevyhnutnou súčasťou informačnej gramotnosti je digitálna gramotnosť, tieto gramotnosti sa niekedy spolu označujú aj ako sekundárne.

**Digitálna gramotnosť** je schopnosť porozumieť informáciám a používať ich v rôznych formátoch z rôznych zdrojov, ktoré sú prezentované prostredníctvom informačných a komunikačných technológií (IKT).

Digitálna gramotnosť je súbor znalostí, zručností a porozumenia, potrebných na primerané, bezpečné a produktívne používanie digitálnych technológií na učenie sa a poznávanie – v zamestnaní a v každodennom živote. Je to súbor schopností:

- zmysluplne využívať rôzne digitálne nástroje na svoje potreby, na svoje poznávanie, na vyjadrenie seba a svoj komplexný osobný rozvoj,
- efektívne riešiť úlohy a problémy v digitálnom prostredí,
- kvalifikovane si zvoliť a vedieť použiť vhodnú digitálnu technológiu na nájdenie informácií, ich spracovanie, použitie, šírenie alebo vytvorenie,
- kriticky vyhodnocovať a analyzovať znalosti získane z digitálnych zdrojov,
- rozumieť spoločenským dôsledkom (včítane bezpečnosti, ochrany súkromia a etiky), ktoré vznikajú v digitálnom svete.“

Digitálna gramotnosť je na primárnom stupni vzdelávania prioritne zameraná na budovanie základov digitálnej gramotnosti (oboznamovanie, získavanie zručností) a na nižšom strednom stupni vzdelávania je zameraná na rozvíjanie a používanie získaných vedomostí a zručností (použitie informácií, riešení a postupov).

ZŠ so sídlom v Bystranoch	Dodatok č.14 k Inovovanému školskému vzdelávaciemu programu	Strana 3
------------------------------	--	----------

## Priebeh a realizácia aktivít a činností v primárnom vzdelávaní

- **September:**  
**Grafické editory** – kreslenie jednoduchých obrázkov, využitie farieb a tvarov
- **Október:**  
**Hráme sa a objavujeme** – kreslenie obrázkov, pečiatkovanie, používanie ďalších nástrojov grafiky a ukladanie obrázkov
- **November:**  
**Práca s textom** – používanie konkrétnych nástrojov editora na tvorbu a úpravu textu
- **December:**  
**Tvorba a úprava textu** – dopĺňanie textových úloh, upravovanie textových úloh
- **Január:**  
**Bezpečnosť a riziká na internete** – bezpečné správanie sa na internete, diskusia o rizikách webu. Poznať [www.ovce.sk](http://www.ovce.sk), [www.bezpecnenainternete.sk](http://www.bezpecnenainternete.sk), [www.zodpovedne.sk](http://www.zodpovedne.sk)
- **Február:**  
**Komunikácia a spolupráca** - vyhľadávanie na webe, používanie nástrojov na prezeranie webových stránok, webový prehliadač
- **Marec:**  
**Práca s webovou stránkou** – webová stránka školy, orientácia na webovej stránke
- **Apríl:**  
**Využívanie informačných technológií vo výučbe** – výučbové softvéry ako nástroj vzdelávania a učenia
- **Máj:**  
**Digitálne technológie** - práca s multimédiami, prehrávanie zvukov, hlasov
- **Jún:**  
**Digitálne technológie v spoločnosti** - práca s multimédiami, prehrávanie videa, hudby, filmu, autorské práva

ZŠ so sídlom v Bystranoch	Dodatok č.14 k Inovovanému školskému vzdelávaciemu programu	Strana 4
------------------------------	--	----------

## Priebeh a realizácia aktivít a činností v nižšom strednom vzdelávaní

- **September:**

Aktivita: „**Počítače včera a dnes**“ na internete nájsť stránku najväčšieho múzea počítačov na svete – Computer History Museum v Kalifornii a zistiť históriu zrodu počítačov.

- **Október:**

Aktivita: „**Digitálna revolúcia**“ nové formy spolupráce a komunikácie prostredníctvom internetu (online nákupy, bankovníctvo, doprava, zdravotníctvo, umenie, zábava, šport).

- **November:**

Aktivita: Beseda „**Deň počítačovej bezpečnosti**“ 30.11. sa oslavuje od roku 1988. Je určený na zvýšenie informovanosti o význame a potrebe ochrany počítačov a dát.

- **December:**

Aktivita: „**Vianočný vinš**“, „**Vianočná pohľadnica**“ v programe Skicár, Word artu vytvoriť práce na zadané témy.

- **Január:**

Aktivita: „**Obrázkové informácie**“ pomáhajú premýšľať, porozumieť, vyjadrovať sa a komunikovať. Na internete nájsť obrázky na tému „Čím by som chcel byť“ , Moje najobľúbenejšie jedlo“, „Môj vzor - herec, herečka, učiteľ, športovec“. Dať ich do dokumentu Word a napísať o nich 2-5 viet.

- **Február:**

Aktivita: „**Deň pre bezpečnejší internet**“ 8.2. [www.bezpecnenainternete.sk](http://www.bezpecnenainternete.sk), [www.zodpovedne.sk](http://www.zodpovedne.sk), [www.ovce.sk](http://www.ovce.sk), [www.internetovaskola.sk](http://www.internetovaskola.sk),

ZŠ so sídlom v Bystranoch	Dodatok č.14 k Inovovanému školskému vzdelávaciemu programu	Strana 5
------------------------------	--	----------

- **Marec:**

Aktivita: „**Edukačné hry na PC**“ pomáhajú trénovať svoju sústredenosť, reflexy, rozvíjať strategické myslenie, fantáziu a tvorivosť. *Úlohou* bude zostaviť rebríček najobľúbenejších počítačových hier, ktoré hrávajú žiaci našej školy. Pomocou grafu, tabuľky vyhodnotiť, aké typy hier (akčné, simulačné, strategické, dobrodružné....) prevládajú.

- **Apríl:**

Aktivita: „**Apríl mesiac lesov**“ v programe Power point vytvoriť prezentáciu o lesnom spoločenstve, ktorá bude učebnou pomôckou na hodinách biológie.

- **Máj:**

Aktivita: „**Projekt naša obec**“ vytvoriť jednoduchú prezentáciu v Power pointe.

- **Jún:**

Aktivita: „**Diplom**“

Zhodnotiť realizáciu a plnenie Plánu aktivít na podporu rozvoja digitálnej gramotnosti.

Plán aktivít sa v priebehu školského roka môže meniť a dopĺňať podľa ponúk a potrieb školy a iných organizácií.