

Plán rozvoje digitální gramotnosti 2022/2023

1. DEFINICE DIGITÁLNÍ GRAMOTNOSTI

"Digitální gramotností rozumíme soubor digitálních kompetencí (vědomostí, dovedností, postojů, hodnot), 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."

2. ROZVOJ DIGITÁLNÍ GRAMOTNOSTI

Cíle

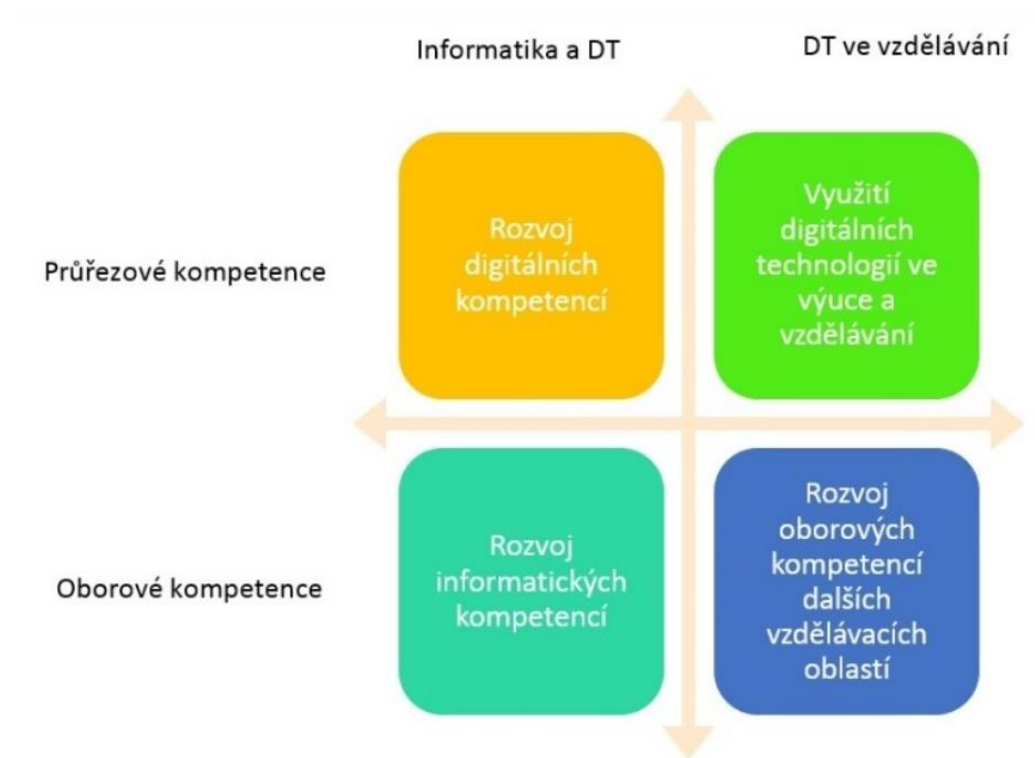
- Důraz na orientaci v digitálním prostředí
- Vytváření bezpečného, sebejistého, kritického a tvořivého využívání digitálních technologií při práci a při učení
- Zapojování digitálních technologií do společnosti a občanského života.

Kompetence

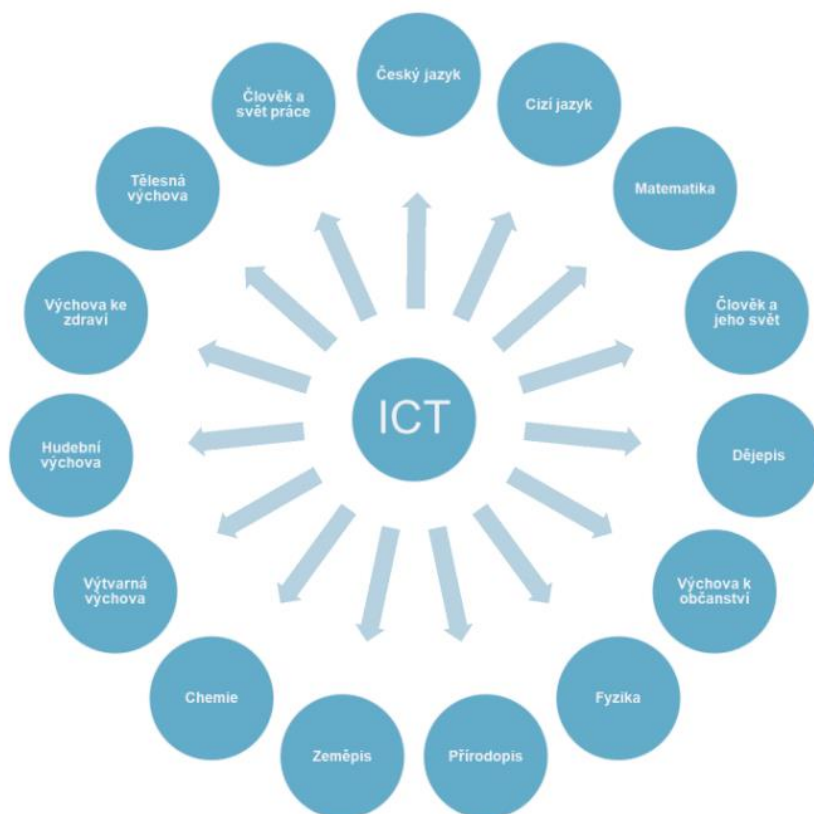
- ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby; využívá je při učení i při zapojení do života školy a do společnosti; samostatně rozhoduje, které technologie pro jakou činnost či řešený problém použít
- získává, vyhledává, kriticky posuzuje, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah, k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a úče
- vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty, vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti, zefektivnil či zjednodušil své pracovní postupy a zkvalitnil výsledky své práce

- chápe význam digitálních technologií pro lidskou společnost, seznamuje se s novými technologiemi, kriticky hodnotí jejich přínosy a reflektuje rizika jejich využívání
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím s negativním dopadem na jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky

3. KONCEPT ROZVOJE DIGITÁLNÍ GRAMOTNOSTI A INFORMATICKÉHO MYŠLENÍ DĚTÍ A ŽÁKŮ



- Digitální gramotnost ve schématu můžeme najít v podobě digitálních kompetencí a informatické myšlení jako součást informatických kompetencí. Toto rozdělení naznačuje i jejich začlenění do kurikula. Slovo „naznačuje“ je použito záměrně a schéma je třeba chápat s touto výhradou: digitální kompetence budou rozvíjeny převážně (ale nikoli výhradně) průřezově a rozvoj informatického myšlení bude převážně (ale nikoli výhradně) záležitostí vzdělávacího oboru/předmětu informatika.



- současně spolu s pronikáním digitálních technologií do nejrůznějších oblastí a činností člověka rostou nároky na související vědomosti, dovednosti a postoje

Nový přístup k začlenění rozvoje digitálních a informatických kompetencí do kurikula:

1. Do RVP od 1. stupně základního vzdělávání bude zařazen vzdělávací obor informatika s těžištěm v rozvoji informatického myšlení a v informatických tématech a se svým příspěvkem k rozvoji digitálních kompetencí žáků.
2. Digitální gramotnost bude v RVP popsána jako celek – souhrn kompetencí (viz vymezení digitální gramotnosti), kde prakticky každý vzdělávací obor závazným způsobem přispívá k budování jejich základu a k jejich rozvoji dochází aplikací v různých kontextech školní práce.

4. ODKAZY

<https://www.edu.cz/podpora-skol/projekty-esif/podpora-rozvoje-digitalni-gramotnosti-podg/>
Čtenářská gramotnost jako vzdělávací cíl pro každého žáka

Digitální gramotnost

<https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=13123&rate=5>

RVP

<https://revize.edu.cz/digitalni-gramotnost-v-rvp-zv>

V Ševětíně 28. 8. 2022

Mgr. Jan Duspiva