



Základní škola a Mateřská škola

Bělkovice-Laštany, příspěvková organizace

mobil 731 517 500

www.skolabelkovice.cz

ID datové schránky: w79mbdx

Dodatek k ŠVP č. 9

č. j.: 322/ 2023

Název školního vzdělávacího programu: ŠKOLA PRO ŽIVOT

Škola: Základní škola a Mateřská škola Bělkovice – Laštany, příspěvková organizace

Ředitel školy: Mgr. Lubomír Sklenář, ředitel školy

Vypracovala: Mgr. Radka Pelc Rychlá, Mgr. Jitka Bajgarová Černožorská

Pedagogická rada projednala: 1.9. 2023

Platnost dodatku: 1.9. 2023

Školská rada schválila dne: 12.10. 2023

Dodatkem č. 9 se upravuje školní vzdělávací program Základní školy a Mateřské školy Bělkovice – Laštany v souladu s ustanovením § 4 odst. 4 zákona č. 561/2004 Sb., o předškolním, základním, středním, vyšším odborném a jiném vzdělávání (školský zákon). Upravený ŠVP VZ nabývá účinnosti 1.9. 2023.

Dodatek k ŠVP č. 9 byl projednán školskou radou dne 12.10. 2023 a zapsán pod č.j. 322/2023

Mgr. Lubomír Sklenář, ředitel školy

razítko školy

Příloha k dodatku ŠVP č. 9

1. Změna hodinové dotace

Změna hodinové dotace v učebních plánech ve vzdělávacích oblastech „Jazyk a jazyková komunikace – Český jazyk“ a „Matematika a její aplikace – Matematika“ v 1. ročníku, a to následovně:

Dojde ke snížení jedné vyučovací hodiny matematiky na úkor českého jazyka.

Původní verze učebního plánu:

Vzdělávací oblasti	Vzdělávací obory	1. stupeň						
		1. – 5. ročník						
		minimální časová dotace						
		1.	2.	3.	4.	5.	1. - 5.	
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk	8	8	8 + 1	7	7	38 + 1	38
Matematika a její aplikace	Matematika	4 + 1	4 + 1	5	4 + 1	5	22 + 3	22

Nová verze učebního plánu:

Vzdělávací oblasti	Vzdělávací obory	1. stupeň						
		1. – 5. ročník						
		minimální časová dotace						
		1.	2.	3.	4.	5.	1. - 5.	
Jazyk a jazyková komunikace	Český jazyk	8 + 1	8	8 + 1	7	7	38 + 2	38
Matematika a její aplikace	Matematika	4	4 + 1	5	4 + 1	5	22 + 2	22

2. Nové ŠVP ve vzdělávací oblasti Informační a komunikační technologie, obor Informatika.

Vzdělávací oblast:	Informatika
--------------------	--------------------

Charakteristika vyučovacího předmětu

Předmět informatika dává prostor všem žákům porozumět tomu, jak funguje počítač a informační systémy. Zabývá se automatizací, programováním, optimalizací činností, reprezentací dat v počítači, kódováním a modely popisujícími reálnou situaci nebo problém. Dává prostor pro praktické aktivní činnosti a tvořivé učení se objevováním, spoluprací, řešením problémů, projektovou činností. Pomáhá porozumět světu kolem nich, jehož nedílnou součástí digitální technologie jsou.

Hlavní důraz je kladen na rozvíjení žákova inforatického myšlení s jeho složkami abstrakce, algoritmizace a dalšími. Praktickou činnost s tvorbou jednotlivých typů dat a s aplikacemi vnímáme jako prostředek k získání zkušeností k tomu, aby žák mohl poznávat, jak počítač funguje, jak reprezentuje data různého typu, jak pracují informační systémy a jaké problémy informatika řeší.

Škola je zaměřena na informatiku a technické směřování rozvoje žáků, proto jsou do výuky zařazeny základy robotiky jako aplikovaná oblast, propojující informatiku a programování s technikou, umožňují řešit praktické komplexní problémy, podporovat tvořivost a projektovou činnost a rozvíjet tak inforatické myšlení.

Škola klade důraz na rozvíjení digitální gramotnosti v ostatních předmětech, k tomu přispívá informatika svým specifickým dílem.

Organizační a obsahové vymezení vyučovacího předmětu

Výuka probíhá na počítačích v PC učebně s připojením k internetu. Některá témata probíhají bez počítače. V řadě činností preferujeme práci žáků ve dvojicích u jednoho počítače, aby docházelo k diskusi a spolupráci. Žák nebo dvojice pracuje individuálním tempem.

Výuka je orientována činnostně, s aktivním žákem, který objevuje, experimentuje, ověřuje své hypotézy, diskutuje, tvoří, řeší problémy, spolupracuje, pracuje projektově, konstruuje své poznání.

Není kladen naprosto žádný důraz na pamětné učení a reprodukci.

Pro výuku jsou zakoupené následující pomůcky:

- Robotická technologie VEX 123
1. **Výchovné a vzdělávací strategie: společné postupy uplatňované na úrovni předmětu, jimiž učitelé cíleně utvářejí a rozvíjejí klíčové kompetence žáka**

Kompetence k učení: Učí se vyhledávat a třídit informace, interpretovat je na základě pochopení jejich obsahu a významu. Učí se ovládat základní funkce některých programů, získané poznatky pak aplikuje při řešení praktických problémů v různých předmětech; tím že: žáci vyhledávají informace podle pokynů vyučujícího, dané informace zpracovávají v konkrétních pracích. Učí se dovednostem pracovat s informačními a komunikačními technologiemi, využívá je v ostatních vzdělávacích oblastech. Tištěné i digitální dokumenty používá jako zdroje informací. Umožňuje nalézat spolehlivé aktuální informace z většího množství zdrojů. Informační a komunikační technologie racionalizují práci.

Kompetence k řešení problémů: Učí se získané poznatky zobecňovat a aplikovat v různých oblastech života. Ověřuje věrohodnost informací a informačních zdrojů, posuzuje jejich závažnost a vzájemnou návaznost; tím že: informace vyhodnocuje, zpracovává, při vyhledávání na internetu používá vhodné cesty.

Kompetence komunikativní: Umí naslouchat, ptát se, formulovat otázky, vysvětlovat, vést dialog, chápat postoje a záměry účastníků komunikace, reagovat odpovídajícím způsobem, využívá k tomu informační a komunikační prostředky (mail, chat, konference, diskuse), tím, že: umí komentovat výsledky své práce (především při prezentaci). Umí odeslat a přijmout zprávu s přílohou, umí uložit informace z webu a dále je zpracovat. Využívá úsporný a formalizovaný způsob komunikace a prezentace, tím podporuje logicky uspořádané a přesné způsoby vyjadřování. Využívá informační a komunikační technologie ke snazší, rychlejší a spolehlivější výměně informací.

Kompetence sociální a personální: Spolupracuje a pracuje v pracovní skupině podle svých schopností a na základě poznání nebo přijetí své role, vyjednává a hledá kompromisní řešení, pozitivně ovlivňuje kvalitu společné práce; třídí a zpracovává informace; tím, že: řeší jednoduché pracovní úkoly za pomoci vhodně vybraného programu, promýšlí nejvhodnější pracovní postupy z hlediska očekávaného výsledku a volí odpovídající technologie.

Kompetence občanské: Učí se rozhodovat zodpovědně podle dané situace, respektuje přesvědčení druhých lidí a učí se zodpovědnosti; tím, že: dodržuje informační etiku.

Kompetence pracovní: Seznamuje se zásadami bezpečnosti a ochrany zdraví při práci, zásady hygieny práce, zásady zdravého pracovního prostředí, tím, že: dodržuje vymezená pravidla, plní povinnosti, adaptuje se na změněné nebo nové podmínky. Učí se využívat získané znalosti a zkušenosti v jednotlivých vzdělávacích oblastech v zájmu vlastního rozvoje a přípravy na budoucnost.

Kompetence digitální: Ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby – využívá je 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 účelu. Vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků. Využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci. Seznamuje se s novými technologiemi, kriticky hodnotí jejich přínosy a vyhodnocuje rizika jejich využívání. Při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky.

2. Tematické okruhy průřezových témat zařazené do předmětu Informatika

OSV Osobnostní a sociální výchova

Osobnostní a sociální výchova

OSV 8 Komunikace

VMEGS Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

VMEGS 1 Evropa a svět nás zajímá

MkV Multikulturní výchova

MkV 4 Multikulturita

MV Mediální výchova

Tematické okruhy produktivních činností:

MV 7 Práce v realizačním týmu: redakce časopisu

3. Učební plán předmětu Informatiky v souladu s učebním plánem školy

ročník	1.	2.	3.	4.	5.	celkem
	0	0	0	1	1	2

Výuka probíhá v počítačových učebnách dle stanoveného rozvrhu.

Vzdělávací obsah předmětu ve 4. - 5. ročníku

Vyučovací předmět:	Informatika
Období – ročník:	2. období – 4. – 5. ročník

Tematické celky

Vzdělávací oblast: Informatika	Období: 2.	Ročník: 4.	Předmět: Informatika
---	-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------------

Tematický celek RVP

Digitální technologie – Ovládání digitálního zařízení

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu • dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pojmenuje jednotlivá digitální zařízení, se kterými pracuje, vysvětlí, k čemu slouží • vysvětlí, co je program a rozdíl mezi člověkem a počítačem • edituje digitální text, vytvoří obrázek • přehraje zvuk či video • uloží svoji práci do souboru, otevře soubor • používá krok zpět, zoom • řeší úkol použitím schránky • dodržuje pravidla a pokyny při práci s digitálním zařízením 	<p>Digitální zařízení Zapnutí/vypnutí zařízení/aplikace Ovládání myši Kreslení čar, vybarvování Používání ovladačů Ovládání aplikací (schránka, krok zpět, zoom) Kreslení bitmapových obrázků Psaní slov na klávesnici Editace textu Ukládání práce do souboru Otevírání souborů Přehrávání zvuku Příkazy a program</p>

Tematický celek RVP

Digitální technologie – Práce ve sdíleném prostředí

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • najde a spustí aplikaci, pracuje s daty různého typu • propojí digitální zařízení, uvede možná rizika, která s takovým propojením souvisejí • dodržuje bezpečnostní a jiná pravidla pro práci s digitálními technologiemi 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uvede různé příklady využití digitálních technologií v zaměstnání rodičů • najde a spustí aplikaci, kterou potřebuje k práci • propojí digitální zařízení a uvede bezpečnostní rizika, která s takovým propojením souvisejí • pamatuje si a chrání své heslo, přihlásí se ke svému účtu a odhlásí se z něj • při práci s grafikou a textem přistupuje k datům i na vzdálených počítačích a spouští online aplikace • rozpozná zvláštní chování počítače a případně přivolá pomoc dospělého 	<p>Využití digitálních technologií v různých oborech Ergonomie, ochrana digitálního zařízení a zdraví uživatele Počítačová data, práce se soubory Propojení technologií, internet Úložiště, sdílení dat, cloud, mazání dat, koš Technické problémy a přístupy k jejich řešení</p>

Tematický celek RVP

Algoritmizace a programování – Základy robotiky

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů • popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení • v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy • ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • seznámí se s robotem • oživí robota, otestuje jeho chování • sestaví program pro robota • najde chybu v programu a opraví ji • upraví program pro příbuznou úlohu • pomocí programu ovládá světelný výstup a motor • pomocí programu ovládá senzor • používá opakování, události ke spouštění programu 	<p>Učivo Sestavení programu a oživení robota Ovládání světelného výstupu Opakování příkazů Ovládání klávesnicí – události Ovládání pomocí senzoru</p>

Tematický celek RVP

Data, informace a modelování – Úvod do kódování a šifrování dat a informací

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji vyčte informace z daného modelu 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> sdělí informaci obrázkem předá informaci zakódovanou pomocí textu či čísel zakóduje/zašifruje a dekoduje/dešifruje text zakóduje a dekoduje jednoduchý obrázek pomocí mřížky obrázek složí z daných geometrických tvarů či navazujících úseček 	<p>Piktogramy, emodži Kód</p> <p>Přenos na dálku, šifra Pixel, rastr, rozlišení Tvary, skládání obrazce</p>

Vzdělávací oblast: Informatika	Období: 2.	Ročník: 5.	Předmět: Informatika
--	----------------------	----------------------	--------------------------------

Tematický celek RVP

Informační systémy – Úvod do práce s daty

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> uvede příklady dat, která ho obklopují a která mu mohou pomoci lépe se rozhodnout; vyslovuje odpovědi na základě dat pro vymezený problém zaznamenává do existující tabulky nebo seznamu číselná i nečíselná data 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> pracuje s texty, obrázky a tabulkami v učebních materiálech doplňuje posloupnost prvků umístí data správně do tabulky doplňuje prvky v tabulce v posloupnosti opakujících se prvků nahradí chybný za správný 	<p>Data, druhy dat Doplňování tabulky a datových řad Kritéria kontroly dat Řazení dat v tabulce Vizualizace dat v grafu</p>

Tematický celek RVP

Algoritmizace a programování – Základy programování, příkazy, opakující se vzory

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení v blokově orientovaném programovacím jazyce 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro ovládání postavy v programu najde a opraví chyby rozpozná opakující se vzory, 	<p>Příkazy a jejich spojování Opakování příkazů Pohyb a razítkování Ke stejnému cíli vedou různé algoritmy Vlastní bloky a jejich vytváření Kombinace procedur</p>

<p>sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy</p> <ul style="list-style-type: none"> • ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu 	<p>používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát</p> <ul style="list-style-type: none"> • vytvoří a použije nový blok • upraví program pro obdobný problém 	
--	---	--

Tematický celek RVP

Informační systémy – Úvod do informačních systémů

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • v systémech, které ho obklopují, rozezná jednotlivé prvky a vztahy mezi nimi 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nalezne ve svém okolí systém a určí jeho prvky • určí, jak spolu prvky souvisí 	<p>Systém, struktura, prvky, vztahy</p>

Tematický celek RVP

Algoritmizace a programování – Základy programování – vlastní bloky, náhoda

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů • popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení • v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy • ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu 	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none"> • v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program řídící chování postavy • v programu najde a opraví chyby • rozpozná opakující se vzory, používá opakování, stanoví, co se bude opakovat a kolikrát • rozpozná, jestli se příkaz umístí dovnitř opakování, před nebo za něj • vytvoří, používá a kombinuje vlastní bloky • přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky • rozhodne, jestli a jak lze zapsaný program nebo postup zjednodušit • cíleně využívá náhodu při volbě vstupních hodnot příkazů 	<p>Kreslení čar Pevný počet opakování Ladění, hledání chyb Vlastní bloky a jejich vytváření Změna vlastností postavy pomocí příkazu Náhodné hodnoty Čtení programů Programovací projekt</p>

Tematický celek RVP

Data, informace a modelování – Úvod do modelování pomocí grafů a schémat

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">• popíše konkrétní situaci, určí, co k ní již ví, a znázorní ji• vyčte informace z daného modelu	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">• pomocí grafu znázorní vztahy mezi objekty• pomocí obrázku znázorní jev• pomocí obrázkových modelů řeší zadané problémy	Graf, hledání cesty Schémata, obrázkové modely Model

Tematický celek RVP

Algoritmizace a programování – Základy programování – postavy a události

Očekávané výstupy RVP	Očekávané výstupy ŠVP	Učivo
<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">• sestavuje a testuje symbolické zápisy postupů• popíše jednoduchý problém, navrhne a popíše jednotlivé kroky jeho řešení• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program; rozpozná opakující se vzory, používá opakování a připravené podprogramy• ověří správnost jím navrženého postupu či programu, najde a opraví v něm případnou chybu	<p>Žákyně/žák:</p> <ul style="list-style-type: none">• v blokově orientovaném programovacím jazyce sestaví program pro řízení pohybu a reakcí postav• v programu najde a opraví chyby• používá události ke spuštění činnosti postav• přečte zápis programu a vysvětlí jeho jednotlivé kroky• upraví program pro obdobný problém• ovládá více postav pomocí zpráv	Ovládání pohybu postav Násobné postavy a souběžné reakce Modifikace programu Animace střídáním obrázků Spouštění pomocí událostí Vysílání zpráv mezi postavami Čtení programů Programovací projekt

Český jazyk a digitální technologie

V českém jazyce rozvíjíme digitální kompetenci žáků tím, že:

- dáváme žákům prostor ke čtení elektronických textů s hlubším porozuměním, včetně porozumění významu obrazných symbolů (piktogramů)
- vedeme žáky ke zjištění, které čtenářské strategie jsou vhodné i pro digitální čtení, a k využívání grafických organizérů pro třídění a uspořádání informací
- učíme žáky využívání navigace v různých prostředích obrazovky (např. šipky, mapy stránek, nelineární navigace)
- klademe důraz na hodnocení důvěryhodnosti digitálních informací, které žáci vyhledají, a na ověřování informací z více zdrojů
- podporujeme žáky v orientaci v rozložení jednotlivých znaků, velkých a malých písmen, číslic a symbolů na klávesnici, vedeme žáky k dodržování základních hygienických návyků při práci s digitálními technologiemi
- umožňujeme žákům využívání online slovníků (slovník spisovné češtiny, slovník cizích slov)

Matematika a digitální technologie

V matematice rozvíjíme digitální kompetenci tím, že:

- učíme žáky rozlišování obrazných symbolů, porozumění jejich významu (např. značky, piktogramy, šipky), odlišování symbolů s jednoznačným a nejednoznačným významem
- vedeme žáky k posouzení úplnosti dat s ohledem na řešený problém, k dohledávání chybějících informací potřebných k řešení úloh nebo situací v doporučených online zdrojích a k ověřování informací z více zdrojů
- motivujeme žáky k využití digitálních technologií v situacích, kdy jim jejich použití usnadní činnost (např. převedení údajů z tabulky do diagramu v tabulkovém procesoru)
- klademe důraz na používání kalkulačky, např. při provádění kontroly odhadů

Cizí jazyk a digitální technologie

V cizím jazyce rozvíjíme digitální kompetence tím, že:

- motivujeme žáky k využívání programů, aplikací a webových stránek pro osvojování slovní zásoby a správné výslovnosti
- vedeme žáky k využívání online aplikací pro seznámení s reáliemi, které se týkají probíraných témat
- vedeme žáky k dodržování zásad bezpečnosti při práci s online aplikacemi a zásad ochrany osobních údajů

Člověk a jeho svět a digitální technologie

Ve vzdělávací oblasti Člověk a jeho svět rozvíjíme digitální kompetence tím, že:

- klademe důraz na vytváření společných pravidel chování ve třídě včetně pravidel při práci s technologiemi a na jejich dodržování
- vedeme žáky k dodržování pravidel chování při interakci v digitálním prostředí, k ochraně osobních údajů a k uvědomění si, které údaje je vhodné, a naopak nevhodné o sobě zveřejňovat a proč
- vedeme žáky k respektování autorských práv při využívání obrázků, videí a informací
- vedeme žáky ke zdravému používání online technologií, k uvědomění si zdravotních rizik, která mohou nastat při jejich dlouhodobém používání, a k jejich předcházení, např. zařazováním relaxačních chviliek

Člověk a svět práce a digitální technologie

Ve vzdělávací oblasti Člověk a svět práce rozvíjíme digitální kompetence tím, že:

- seznamujeme žáky s výhodami využívání video návodů při tvorbě vlastních výrobků
- vedeme žáky k tomu, aby vyhledávali pracovní postupy a návody (příprava pokrmů, péče o rostliny, práce s drobným materiálem, konstrukční činnosti) v doporučených online zdrojích

Hudební výchova a digitální technologie

V hudební výchově rozvíjíme digitální kompetence tím, že:

- vedeme žáky k aktivnímu a smysluplnému využívání elektronických hudebních nástrojů, digitálních aplikací i dostupných programů jako nástrojů pro reprodukční, produkční i vlastní tvůrčí počiny

- motivujeme žáky k zaznamenávání, snímání a přenosu i prezentaci hudby a hudebních i zvukových projektů prostřednictvím digitálních technologií
- vedeme žáky k vyhledávání a sdílení inspiračních zdrojů, uměleckých děl i běžné produkce s respektem k autorství a autorským právům

Tělesná výchova a digitální technologie

V tělesné výchově rozvíjíme digitální kompetence žáků tím, že

- seznamujeme žáky s různými možnostmi získávání poznatků (v digitálním i fyzickém prostředí) a s tím, jaký význam pro zdraví má intenzita pohybového zatížení a doba trvání pohybových aktivit (naplňování pyramidy pohybu)
- motivujeme žáky k aktivnímu rozvoji a zlepšování zdravotně orientované zdatnosti pomocí dlouhodobého sledování a zaznamenávání různými digitálními přístroji, k měření základních pohybových výkonů a porovnávání s předchozími výsledky
- motivujeme žáky k získávání informací v digitálním prostředí o pohybových aktivitách ve škole i v místě bydliště
- klademe důraz na provádění kompenzačních cvičení, která snižují zdravotní rizika spojená s používáním digitálních technologií

Výtvarná výchova a digitální technologie

Ve výtvarné výchově rozvíjíme digitální kompetence tím, že:

- motivujeme žáky k užívání různorodých vizuálně obrazných prostředků včetně digitálních technologií při vlastní tvorbě, k nalézání neobvyklých postupů a různých variant řešení
- vedeme žáky k vyhledávání a sdílení inspiračních zdrojů, uměleckých děl i běžné produkce s respektem k autorství a autorským právům