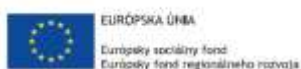


Spojená škola sv. Košických mučeníkov, Čordákova 50, Košice

## Program digitálnej transformácie školy 2021-2025



V Košiciach dňa 30.6.2023



Tento projekt sa realizuje vďaka podpore z Európskeho sociálneho fondu a Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci Operačného programu Ľudské zdroje

[www.minedu.sk](http://www.minedu.sk) [www.employment.gov.sk/sk/esf/](http://www.employment.gov.sk/sk/esf/) [www.itakademia.sk](http://www.itakademia.sk)

Vytvorené s podporou Národného projektu IT Akadémia - Vzdelávanie pre 21. storočie.

# Vízia digitálnej školy

## Formulácia vízie

„Moderná katolícka škola – komplexné vzdelávanie pre budúcnosť“. Integráciou jednotlivých zložiek vytvoriť kvalitnú vzdelávaciu inštitúciu, ktorej silnou stránkou je široké spektrum ponúkaných služieb.

## Stav, vyhodnocovanie a aktualizácia vízie

**Stav:** pracujeme  
**Začiatok realizácie:** 1.10.2021  
**Najbližšia aktualizácia:** 1.12.2023  
**Spôsob priebežného vyhodnocovania:** Selfie raz ročne

## Tvorba a komunikácia vízie

**Zapojení do tvorby:** Adriana Bariová (riaditeľka)  
 Milan Koščo (zástupca riaditeľa)  
 Ján Kocúrko (školský kaplán)  
 Renáta Halčíšáková (zástupca riaditeľa)  
 Lucia Palková (digitálny koordinátor) a učiteľia

	Bude im vízia komunikovaná?	Ako im bude vízia komunikovaná?
<b>Učítelia</b>	áno	pracovné porady, stretnutia PK, Teams
<b>Žiaci</b>	áno	triednické hodiny, web školy
<b>Rodičia</b>	áno	rodič. spoločenstvá, web, soc.siete
<b>Zriadovateľ</b>	áno	pracovné stretnutia, web školy, výberové konanie
<b>Ďalší partneri školy</b>	áno	pracovné stretnutia, web, školské časopisy

## Analýza predpokladaných prínosov a rizík

	Očakávané prínosy:	Možné riziká:
<b>Vedenie</b>	možnosť kreovať jedinečný ŠkVP	manažérska náročnosť
<b>Učítelia</b>	nové zručnosti, profesijná realizácia	nedostatok času, preťaženie
<b>Žiaci</b>	možnosť širokého spektra ponúkaných služieb; formácia od MŠ po maturitu; nové zručnosti	štúdium 15 rokov v jednom priestore

## Vízia

		Ešte sme nezačali (1)	Máme prvé skúsenosti (2)	Nadobúdame istotu (3)	Sme inšpirácia pre iných (4)	
<b>Vízia</b>	<b>Tvorba vízie digitálnej školy</b>	Škola nemá vytýčenú víziu. Väčšina rozhodnutí je robená na základe minulosti alebo iba aktuálnej situácie.	Vedenie školy má predstavu o tom, kam by škola mala smerovať. Chýba jasná formulácia vízie.	Víziu školy vytvára úzke vedenie školy, je formulovaná jasne, do procesu tvorby nie sú zapojení ďalší aktéri.	Tvorba vízie je jednou z priorit vedenia, do procesu sú zapojení všetci relevantní aktéri vzdelávania.	
		Vízia zameriava školu na budúcnosť. Je to vzťažný bod, na základe ktorého sa v organizácii robia strategické rozhodnutia. Má potenciál zjednocovať členov organizácie. Ak ju škola alebo iná organizácia nemá, často funguje na princípe "vždy sme to tak robili" alebo "všetci to tak robia". Čo sa týka digitálnej školy, je potrebné mať vypracovanú víziu pre oblasti, ktoré sú obsahom ďalších rubrik.				
			<b>Kde sme: 2</b>			<b>Kde chceme byť: 3</b>
	<b>Akčný plán a aktualizácia vízie</b>	Škola nemá sformulovaný akčný plán napĺňania vízie.	Niektoré kroky budúceho akčného plánu sú súčasťou iných školských plánov činností	Vytvárame akčný plán, vybrané časti už majú jasnú a konkrétnu formu, chýba kompletizácia celého akčného programu.	Napĺňanie vízie je pravidelne vyhodnocované, vízia a akčný plán sú priebežne aktualizované.	
		Aby bola vízia funkčná, je potrebné pretaviť ju do konkrétneho a realizovateľného akčného plánu. Akčný plán má jasne určovať priority a úlohy, časový harmonogram, kompetencie jednotlivých členov školy. Akčný plán spolu s víziou majú byť pravidelne vyhodnocované a aktualizované tak, aby sa zabezpečil kontinuálny rast školy.				
			<b>Kde sme: 2</b>			<b>Kde chceme byť: 3</b>
<b>Vlastníctvo a komunikácia vízie</b>	Vedenie školy sa necíti kompetentné formulovať víziu školy.	Vízia je záležitosťou vedenia školy, ostatní členovia o vízii nevedia.	Vízia je záležitosťou vedenia a väčšina učiteľov. Každý z nich dokáže jednoducho formulovať víziu školy. Väčšina zamestnancov je s víziou stotožnená a podporuje jej napĺňanie.	Vízia je záležitosťou vedenia, väčšina učiteľov, každý ju dokáže jednoducho formulovať, je komunikovaná žiakom, rodičom a ďalším zúčastneným stranám. Tie sú zároveň súčasťou vízie.		
	Byť vlastníkom vízie znamená vnútorné presvedčenie, že vízia organizácie je aj mojou vlastnou víziou, že jej rozumiem a cítim vnútorný záväzok pracovať na jej naplnení. Je dôležité, aby sa všetci relevantní členovia organizácie stávali vlastníkmi vízie. Osobitný ohľad je tejto otázke potrebné venovať v procese tvorby vízie, pri jej aktualizácii a pri prijímaní nových členov.					
		<b>Kde sme: 2</b>			<b>Kde chceme byť: 3</b>	

Vízia

Škola ako komunita aktérov

Žiaci

Digitálne kompetencie

Žiaci majú základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Nemajú však dostatočné digitálne kompetencie potrebné pre efektívnu prácu s informáciami a digitálnym obsahom, digitálnu komunikáciu a spoluprácu, vytváranie digitálneho obsahu, riešenie problémov a nerozumejú zásadám bezpečnosti.

Väčšina žiakov má základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Žiaci začínajú aktívne rozvíjať svoje digitálne kompetencie a v tomto smere sa zapájajú do rôznych podporných aktivít realizovaných na škole aj mimo školy (ICDL, IT Fitness test,...). Zároveň si uvedomujú, že pre efektívnu a bezpečnú prácu s počítačom a internetom je potrebné uplatňovať určité zásady.

Žiaci uplatňujú rozvíjané kompetencie pri práci s digitálnym obsahom a informáciami, digitálnej komunikácii a spolupráci, vytváraní digitálneho obsahu, riešení problémov a dbajú na bezpečnosť pri práci s počítačom a internetom. Ich digitálne kompetencie však nie sú plne rozvinuté v každej z daných oblastí.

Žiaci pri práci s počítačom a internetom aktívne využívajú rozvíjané digitálne kompetencie, ktoré uplatňujú pri práci s informáciami a digitálnym obsahom, digitálnej komunikácii a spolupráci, vytváraním digitálneho obsahu vrátane rešpektovania autorských práv a licencií, dokážu riešiť technické problémy a využívať digitálne technológie kreatívne pri riešení problémov, uvedomujú si riziká a dodržujú zásady bezpečnosti.

Digitálne kompetencie sú považované za základ pre úspech v 21. storočí, preto sú spolu s ďalšími kompetenciami radené aj ku kompetenciám 21. storočia. Digitálne kompetencie občanov, a teda aj žiakov, vymedzuje dokument DigCom 2.1., ktorý digitálne kompetencie rozdeľuje do 5 hlavných oblastí: informačná a dátová gramotnosť, komunikácia a spolupráca, vytváranie digitálneho obsahu, bezpečnosť a riešenie problémov.

Kde sme: 3

Kde chceme byť: 4

Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie

Žiaci sú prevažne pasívnymi prijímateľmi informácií, nie sú na nich kladené reálne očakávania ohľadom veku, primeranej samostatnosti a zodpovednosti. Učitelia sú v role garanta poznania.

Nadaní žiaci sú podporení pri preberaní zodpovednosti za vlastné učenie na niektorých predmetoch.

Väčšina žiakov preberá zodpovednosť za svoje vlastné učenie, žiaci nie sú aktívni v učení svojich spolužiakov. Žiaci sa bežne stretávajú s bádáním alebo s prácou s otvoreným prístupom k informáciám. Formatívne hodnotenie je záležitosťou iba niektorých predmetov.

Žiaci sú aktívni vo vlastnom učení aj v učení svojich spolužiakov. Učiteľ je predovšetkým v role facilitátora a sprievodcu. Na všetkých predmetoch je bežné bádanie, práca s otvoreným prístupom k informáciám, formatívne hodnotenie (vrátane sebahodnotenia a rovesníckeho hodnotenia). Žiaci sú reálni spolutvorcovia vzdelávacieho obsahu, ich záujmy sú reflektované v školskom vzdelávacom programe.

Preberanie adekvátnej zodpovednosti žiaka za svoje učenie sa je podmienené tým, že vo všetkých predmetoch sa realizuje bádateľsky orientované vyučovanie, pracuje sa s otvoreným prístupom k infomáciám a vytvára sa priestor pre formatívne hodnotenie.

Kde sme: 3

Kde chceme byť: 4

Vízia

Príprava pre prax	Školské kurikulum nereflektuje zvýšené nároky pracovného trhu na digitálne, informatické, jazykové, matematické kompetencie a mäkké zručnosti. Hlavnou funkciou sumatívneho hodnotenia je motivácia (negatívna aj pozitívna).	Školské kurikulum len málo (nárazovo) reflektuje zvýšené nároky pracovného trhu na digitálne, informatické, jazykové, matematické kompetencie a mäkké zručnosti. Hlavnou funkciou sumatívneho hodnotenia je pozitívna motivácia. Rozvíjanie digitálnych kompetencií je záležitosťou predovšetkým informatiky.	Školské kurikulum vo väčšine predmetov reflektuje zvýšené nároky pracovného trhu na digitálne, informatické, jazykové, matematické kompetencie a mäkké zručnosti. Sumatívne hodnotenie napomáha profesijnej orientácii žiaka. Rozvíjanie digitálnych kompetencií je záležitosťou viacerých predmetov. Žiaci sa občas stretávajú s riešením úloh z praxe.	Školské kurikulum je postavené tak, aby cielene a systemticky rozvíjalo informatické myslenie, matematické, jazykové myslenie, kompetencie žiakov a ich mäkké zručnosti naprieč všetkými predmetmi. Sumatívne hodnotenie je tzv. autentické, kde je žiak hodnotený za výkon, ktorý sa podobá na to, čo sa od neho bude vyžadovať v praxi (napr. rôzne študentské firmy, písanie projektov, riešenie reálnych problémov a ich následná prezentácia. Škola aktualizuje požiadavky praxe a inovuje svoj vzdelávací program.
	Pre prípravu žiaka pre potreby praxe je potrebné: v predmete informatika rozvíjať informatické myslenie, klásť dôraz na rozvoj matematických kompetencií, pripraviť žiakov komunikovať v niektorom z cudzích jazykov, v rámci všetkých predmetov rozvíjať digitálne kompetencie a mäkké zručnosti (soft skills), sumatívne hodnotenie využívať pre objektívne posúdenie žiakov s vopred danou referenčnou hodnotou.			
	<b>Kde sme: 2</b>		<b>Kde chceme byť: 3</b>	
Personalizácia	Ideálom žiaka je "jednotkár". Nie sú vytvárané príležitosti, kde by sa mohli prejaviť rôzne silné stránky žiakov. Slabné stránky žiaka sú chápané negatívne. Žiak, ktorý má špeciálne výchovno vzdelávacie potreby je chápaný ako "ťažkosť".	Žiaci majú možnosť časť hodnotenia vo vybraných predmetoch získať za dobrovoľné aktivity. Je prítomná snaha pomenovať silné stránky žiakov. Učitelia podnecujú žiakov k zapájaniu sa do súťaží a voľnočasových aktivít naviazaných na školské vzdelávanie.	Na viacerých predmetoch majú žiaci vlastné portfóliá s vymedzeným rozsahom hodnotených vzdelávacích aktivít. Učitelia podporujú viaceré cesty k dosiahnutiu vzdelávacích cieľov. Je prítomná snaha pomenovať silné stránky žiakov, slabé stránky žiaka sa chápu ako výzva, ktorú je potrebné zvládnuť.	Žiaci sú vnímaní ako osobnosti, vo vzdelávaní sa pracuje s ich silnými aj slabnými stránkami, žiaci so špeciálnymi výchovno vzdelávacími potrebami sú inkluzívne začlenení do tried. Zájmy žiakov sú dôležitou informáciou, s ktorou sa pracuje. Personalizácia vzdelávania je intenzívne podporovaná digitálnymi technológiami.
	Žiaci sa majú vzdelávať v súlade s ich osobnostnými danosťami a v súlade s ich aktuálnymi možnosťami a obmedzeniami, a to tým, že spoločne pracujeme na porozumení jeho silných a slabých stránok, kladieme dôraz na interdisciplinaritu a tímovú spoluprácu, v prípade neprítomnosti žiaka využívame potenciál hybridnej výučby.			
	<b>Kde sme: 2</b>		<b>Kde chceme byť: 3</b>	

Vízia

	Aktívni účastníci (školskej) komunity	Na škole nie sú vytvárané možnosti pre zapojenie žiakov do budovania školskej komunity. Žiaci trávajú iba nutný čas v škole, nespolupracujú so žiakmi z iných ročníkov ani v rámci svojich tried.	Žiaci v rámci svojich tried spolupracujú nad rámec vyučovania. Aktivity sú zamerané na vlastnú triedu.	Žiaci bežne spolupracujú v tímoch aj nad rámec vlastných tried. Tímy sú zamerané na fungovanie školy a budovanie školskej komunity.	Na škole je vypracovaný systém zapájania žiakov do školskej komunity, školská komunita má presah do občianskej komunity cez rôzne prosociálne, environmentálne a iné aktivity. Vznikajú a sú podporené spontánne žiacke aktivity smerom dovnútra aj navonok.
		Žiaci sa stávajú aktívnou súčasťou (školskej) komunity tým, že im umožníme pracovať v tímoch aj mimo vyučovacích hodín, napr. tímová práca pri tvorbe školského podcastu, napĺňanie školského youtube kanálu v rámci "školského novinárskeho tímu", rôzne prosociálne aktivity a pod. Takto škola zastreší aj informálne vzdelávanie svojich žiakov.			
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4	
Učiteľia	Digitálne kompetencie pedagógov	Učiteľia majú základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Neúčastňujú sa vzdelávania zameraného na rozvoj špecifických digitálnych zručností pedagógov.	Väčšina učiteľov má základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Na škole je niekoľko učiteľov, ktorí majú nadštandardené zručnosti, ostatní ich vnímajú ako "garantov" digitálnych kompetencií. Väčšina učiteľov nemá potrebu systematicky rozvíjať svoje digitálne kompetencie, v prípade potreby sa radia so skúsenejšími kolegami.	Učiteľia školy rozvíjajú svoje digitálne kompetencie, potrebujú sa však naučiť pravidelne ich vyhodnocovať pre dosiahnutie čo najvyššej úrovne v každej oblasti. V tomto smere sa zapájajú do aktivít typu certifikát ICDL, IT Fitness test a iné.	Učiteľia systematicky pracujú na rozvíjaní digitálnych zručností pedagógov. Digitálne technológie a kompetencie využívajú vhodne a efektívne pre profesijné zapojenie, pri práci s digitálnymi zdrojmi, vo vyučovaní, pri digitálnom hodnotení, podpore žiakov a ich digitálnych kompetencií. Učiteľia dokážu vyhodnotiť úroveň svojich vlastných digitálnych kompetencií a naplánovať kroky pre kontinuálne zlepšovanie sa.
		Okrem všeobecných digitálnych zručností, ktoré vymedzuje dokument DigCom 2.1, potrebujú učiteľia rozvíjať špecifické digitálne kompetencie pre rozvíjanie digitálnych zručností žiakov a efektívne využívanie digitálnych technológií vo vzdelávaní. Digitálne kompetencie pedagógov opisuje a klasifikuje dokument DigComEdu ktorý 22 digitálnych kompetencií pedagógov zaraďuje do 6 hlavných oblastí: profesijné zapojenie, digitálne zdroje, výučba, digitálne hodnotenie, podpora žiakov, podpora digitálnych kompetencií žiakov.			
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4	

## Vízia

<b>Konstruktivis- tický prístup k vzdelávaniu</b>	<p>Väčšina učiteľov preferuje transmisívny prístup k vzdelávaniu, kde sú v role garanta poznania. Prevažujú presvedčenia o žiakoch ako o nedostatočne kompetentných pre iné spôsoby vyučovania, resp. o tom, že v aktuálnych podmienkach je transmisívny prístup jediný možný.</p>	<p>Učitelia občas experimentujú s konštruktivistickým prístupom, vnímajú ho ako prístup vhodný predovšetkým pre nadaných žiakov. Učitelia sú zameraní predovšetkým na náročnosť tohto prístupu a jeho neuskutočniteľnosť v daných podmienkach.</p>	<p>Časť učiteľov stabilne preferuje konštruktivistický prístup k vzdelávaniu, kde sú v role facilitátora a sprievodcu. Začínajú oceňovať jeho benefity aj pre žiakov, ktorých nevnímajú ako nadaných. Podmienky sa nijako zvlášť neriešia.</p>	<p>Väčšina učiteľov preferuje konštruktivistický prístup k vzdelávaniu, kde sú v role facilitátora a sprievodcu. Prevažujú presvedčenia o žiakoch ako o kompetentných a motivovaných pre takýto spôsob vyučovania. Hľadajú sa spôsoby, ako upraviť podmienky, aby sa takýto spôsob uplatňoval ľahšie.</p>	
	<p>Konstruktivistický prístup k vzdelávaniu je pojem, ktorý zastrešuje rôzne pedagogické prístupy a metódy, ktoré vychádzajú z konštruktivistickej teórie učenia. Môžeme ju charakterizovať takto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- človek sa učí tým, že svoje poznanie konštruuje vlastnou aktivitou,</li> <li>- nie je možné preniesť poznanie od jedného človeka k druhému bez aktívneho zapojenia toho, ktorý poznáva,</li> <li>- pre trvalé učenie je potrebné konštruovať nový poznatok tak, aby zmysluplne zapadol a prepojil sa s poznatkami, ktoré daný človek už má.</li> </ul> <p>Podmienky, ktoré učitelia uvádzajú ako obmedzujúce takýto prístup na hodinách, sú veľký počet žiakov v triede, nedostatočné materiály, krátka časová dotácia, množstvo preberaného učiva.</p>				
<b>Kde sme:</b>		<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>		<b>4</b>
<b>Profesijne komunity na škole</b>	<p>Spolupráca medzi učiteľmi sa vyskytuje iba sporadicky, je zameraná skôr na administratívne veci, žiacke učenie sa spoločne rieši takmer výhradne na klasifikačných poradách.</p>	<p>V rámci predmetových komisií je spolupráca okrem administratívy zameraná aj na vzdelávacie ciele a ich naplnenie. Vedúci PK koordinuje s vedením školy riešenia v oblasti vzdelávania.</p>	<p>Okrem fungujúcej spolupráce v predmetových komisiách aktívnu úlohu zohráva triedny učiteľ. Sleduje a komunikuje ciele pôsobenie učiteľov v jeho triede. Na škole je rozvinutá odborná spolupráca medzi predmetovými komisiami.</p>	<p>Učitelia majú medzi sebou funkčné vzťahy, spoločne vytvárajú školské kurikulum, uprostred ich profesionálneho záujmu sú žiaci, vo vzťahu k nim si spoločne vytyčujú ciele a pracujú na ich naplnení. Bežné sú vyžiadané kolegiálne hospitácie. Budovanie profesijnej komunity na škole je podporené digitálnymi technológiami.</p>	
	<p>Jednou z efektívnych ciest vzdelávania učiteľov je budovanie profesionálnych komunít na škole (ďalej iba PKŠ). Znaky školy, kde je PKŠ, sú:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- učители a ďalší pedagogickí zamestnanci sa vnímajú ako tím,</li> <li>- v rámci tohto tímu sa pravidelne stanovujú špecifické, merateľné, dosiahnuteľné, relevantné a sledovateľné ciele,</li> <li>- spoločne hľadajú najlepšie možnosti pre dosiahnutie cieľov s konkrétnymi triedami,</li> <li>- učители vyžadujú a dostávajú kvalitnú spätnú väzbu od kolegov a vedenia,</li> <li>- cieľom navštevovania externých vzdelávacích aktivít nie je len budovanie portfólia konkrétneho zamestnanca, ale aj rast celého tímu a naplnenie stanovených cieľov.</li> </ul>				
<b>Kde sme:</b>		<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>		<b>4</b>

## Vízia

		<b>Sieťovanie s inými učiteľmi a vzdelávanie</b>	Väčšina učiteľov nie je aktívnou súčasťou žiadnej siete učiteľov mimo vlastnej školy. Učitelia chodia na vzdelávania z nutnosti, obsah vzdelávaní nie je strategicky vybraný.	Učitelia sa individuálne a viacmenej sporadicky zapájajú do komunikácie v rámci komunitných skupín, v pozícii účastníkov.	Na škole sú učitelia, ktorí sa aktívne zapájajú do pravidelnej komunitnej spolupráce, častokrát aj sami iniciujú nové témy. Dobré skúsenosti prenášajú do práce na škole a inšpirujú kolegov.	Väčšina učiteľov sa sieťuje s inými učiteľmi v regióne, z tejto siete čerpajú inšpirácie pre svoje vyučovanie a tiež sú inšpiráciou pre iných učiteľov. Formálne vzdelávacie aktivity sú zdrojom pre všetkých relevantných učiteľov na škole a sú vyberané strategicky. Na škole sú učitelia, ktorí sú lídrami komunitných skupín a predkladajú vlastné riešenia ostatným.	
			Učitelia z rôznych "digitálnych škôl" v rovnakom regióne riešia podobné problémy a mnohí z nich našli dobré riešenia, ktoré by mohli byť implementované aj na iných školách. Preto okrem profesionálnej komunity učiteľov na konkrétnej škole má zmysel sieťovanie medzi učiteľmi v danom regióne. Pre regionálne sieťovanie učiteľov sa očakáva podpora tých vysokých škôl, ktoré zabezpečujú prípravu budúcich učiteľov (je dôležité, aby sa príklady dobrej praxe stali zdrojom poznatkov aj pre budúcich učiteľov). Ide o vytváranie tzv. Klubov učiteľov.				
			<b>Kde sme: 2</b>		<b>Kde chceme byť: 3</b>		
					<b>Využívanie národnej podpory</b>	Niektorí učitelia sa ojedinele zapájajú do externých vzdelávacích aktivít a do využívania národných platforiem. Ponúkanú podporu z poradenských a metodických centier využívajú len nárzovo.	Viacerí učitelia využívajú možnosti zapojenia sa do extérnych vzdelávacích aktivít a pravidelne pracujú s niektorými národnými platformami a podľa potreby využívajú podporu z poradenských a metodických centier.
Podpora učiteľov má zahŕňať prístup k externým vzdelávacím aktivitám, k vytvoreným národným platformám zastrešených kvalitným online portálom, cez ktorý by učitelia mali prístup k sebahodnotiacim testom, databáze digitálnych výučbových materiálov. Súčasťou podpory je aj zintenzívnenie práce odborníkov z poradenských a metodických centier v odboroch pedagogika, psychológia, špeciálna pedagogika, a predmetová didaktika priamo na školách.							
<b>Kde sme: 3</b>		<b>Kde chceme byť: 4</b>					



Vízia

<b>Vedenie</b>	<b>Lídorské kompetencie</b>	Vedenie školy je nutnou súčasťou práce vybraných učiteľov. Chýbajú manažérske zručnosti, učíme sa za pochodu, bez profesionálnej prípravy. Veríme, že v každom ďalšom roku to zvládeme lepšie.	Vedenie školy je schopné zabezpečiť chod školy, úspešne riešiť všetky vznikajúce situácie. Pre inovácie a nové impulzy využíva najmä vonkajšie podnety.	Vedenie školy sa operia o iniciatívnych učiteľov a spoločne hľadá a realizuje nové námety pre skvalitnenie vzdelávania a školského prostredia. Svoje líderské kompetencie si priebežne zvyšuje vzdelávaním.	Vedenie školy je spolupracujúcim tímom, vzájomne sa dopĺňajúcim svojimi individuálnymi zručnosťami, cielene vedie celý kolektív na škole, vytvára priestor pre realizáciu sa každého učiteľa a žiaka, ponúka priestor pre spoluprácu rodičom a partnerom.
		Vedením školy je poverený tím uznávaných učiteľov, avšak bez alebo iba s minimálnou profesionálnou manažérskou prípravou a priebežnou podporou. Očakávame výraznejšiu pomoc pri podpore rozvoja líderských kompetencií školských manažmentov. Byť lídrom je viac ako byť manažérom. Pre úspešné vedenie digitálnej školy a najmä pre úspešnú implementáciu transformácie (digitálnej aj akékoľvek inej), by riaditeľ nemal byť iba manažérom ale aj lídrom.			
		<b>Kde sme:</b>	<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>
	<b>Manažment školy</b>	Riadenie procesov a organizácia školy sa realizuje bez cieľného využívania dostupných informačných systémov (IS), časť komunikácie medzi aktérmi vzdelávania a vo vzťahu k rodičom prebieha cez e-mail.	Pre riadenie časti procesov a organizáciu školy sa využívajú aspoň základné funkcionality dostupných IS, väčšina komunikácie medzi aktérmi vzdelávania a vo vzťahu k rodičom prebieha cez e-mail alebo v rámci IS.	Manažment školy sa realizuje využívaním väčšiny funkcionalít dostupných IS, štandardná komunikácia s rodičmi prebieha cez IS.	Škola má prepracovaný systém manažmentu s podporou moderných IS vybavených analytikou - pre každý úsek riadenia je vytvorený vlastný mikropriestor, procesy sú automatizované, opierajú sa o systematicky zbierané a ukladané dáta a ich analyticky spracovanie do informácii. Administratívna záťaž zamestnancov je minimalizovaná.
Efektívne nastavenie riadenia procesov a organizácie školy je súčasťou digitálnej transformácie. Štandardom je využívanie školských informačných systémov s týmito hlavnými funkciami: - podpora riadenia a organizácie vzdelávacieho procesu - evidencia žiakov, triedna kniha, tlač vysvedčení, tvorba rozvrhov, zastupovania, prijímacie konanie, zápis do prvých ročníkov, plán akcií - kalendár, vzdelávacie poukazy, správa knižnice a knižničných výpožičiek, - evidencia hodnotenia vzdelávacieho procesu - elektronická žiacka knižka dostupná online rodičom, online dotazníky a ankety na spätnú väzbu o pedagogickom procese, - logistická podpora školy - hospodárenia školskej jedálne, správa majetku, dochádzka, vedenie správnych konaní, platobný styk, elektronická registratúra s prepojením na ÚPVS.					
<b>Kde sme:</b>		<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>	

## Vízia

	Spolupráca s rodičmi	Škola spolupracuje s rodičmi na nutnej úrovni, komunikácia s nimi je vnímaná skôr ako spôsob riešenia aktuálnych problémov.	Škola poskytuje rodičom spätnú väzbu o priebehu vyučovania a výsledkoch žiaka aj elektronicky, väčšinou nárazovo za hodnotiace obdobie. Rodičia sú nárazovo prizývaní k riešeniu problémov.	Škola poskytuje rodičom online spätnú väzbu o priebehu vyučovania a výsledkoch žiaka, administratívne procesy spojené s výučbou zo strany školy (odchod, príchod,...) a zo strany rodiča (ospravedlnenky, platby,...) prebiehajú elektronicky. Rodičia sú systematicky prizývaní k riešeniu problémov.	Rodičia sú súčasťou školskej komunity, majú priestor aktívne prispievať k žiackemu učeniu, ich poznatky a skúsenosti sú chápene ako zdroj, ktorým škola disponuje. V prípade problémov vie škola poskytnúť možnosti riešenia.
		Moderné výučbové postupy sú nepredstaviteľné bez komunikácie so širším okolím školy. Cieľom je vyvolať aktívny záujem rodičov o dianie v škole a zapojenie do výučbových aktivít. Ak presvedčenia rodičov o tom, ako má byť vzdelávané ich dieťa, nebudú v súlade s nastavením školy, bude náročné pracovať so žiakmi. Práca na presvedčeníach rodičov vyžaduje predovšetkým rešpekt voči nim, porozumenie ich zázemia, pravidelnú komunikáciu s nimi založenú skôr na partnerstve než na direktívnom prístupe. Digitálne technológie môžu v mnohých ohľadoch zefektívniť obojsmernú komunikáciu medzi rodičmi a školou.			
		<b>Kde sme:</b>	<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>
	Sieťovanie školy	Škola je uzavretá na spoluprácu s inými subjektmi.	Škola spolupracuje s inými subjektmi nárazovo len v prípade, že je to aktuálne potrebné.	Škola sa zapája do krátkodobých projektov. Vznikajú partnerstvá ad hoc.	Škola vstupuje do spolupráce a sietí, ktoré sú dlhodobé a stabilné. Je aktívnou súčasťou danej siete.
		Digitálna škola má byť otvorená spolupráci a aktívnej podpore pre budovanie kvalitného vzdelávacieho prostredia. Znamená to začleňovanie do rozsiahlejších systémov: - Zapojenie do projektov na spájanie škôl medzi sebou a vytváranie mnohých vzťahov aj na medzinárodných úrovniach, napr.: Školy podporujúce zdravie, Zelená škola, Erasmus+ projekt - Rozšírenie sietí o profesijné združenia, zamestnávateľov, občianske združenia a ďalších aktérov vo vzdelávaní, ktoré posúva vzdelávanie smerom k vytváraniu priestoru na podporu inovácie vzdelávania, jeho prepojenie s potrebami trhu práce, napr. Lokálne siete SŠ, ZŠ s podporou VŠ a firiem v rámci národného projektu IT Akadémia s orientáciou mladých ľudí pre štúdiám STEM odborov, Sieťová akadémia na SŠ.			
		<b>Kde sme:</b>	<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>
	Pripravenosť na krízový stav	Vedenie školy nemá pripravené krízové scenáre okrem tých, ktoré sú povinné (napr. požiar na ochranu).	Škola má vypracovaný základný rámec ako reagovať na krízovú situáciu.	Škola má nastavené procesy, zdroje a personál aby v prípade krízovej situácie dokazala zabezpečiť fungovanie vzdelávania.	Bežné fungovanie školy je relatívne odolné voči rôznym krízam. Škola využíva a testuje rôzne formy jej fungovania, aby overila a udržala svoju odolnosť.
		Pretrvávajúca situácia počas pandémie ukázala, že učitelia, ktorí sú digitálne zdatní a vedia využívať potenciál digitálnych technológií vo vzdelávaní, ľahšie zvládajú problémy dištančného vzdelávania a sú schopní realizovať online vzdelávanie, a to v prostredí školy, ktorá má pripravené krízové scenáre, ktorých súčasťou sú krízové plány pre vedenie školy, pre učiteľa, pre žiaka a pre rodiča.			
		<b>Kde sme:</b>	<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>

Vízia

Škola ako vzdelávacie prostredie	Vzdelávací obsah	Podpora aktívneho učenia	Učitelia nemajú k dispozícii pripravený vzdelávací obsah, ktorý by podporoval aktívne žiacke učenie. Väčšinou preto využívajú staršie učebnice.	Učitelia nemajú k dispozícii pripravený vzdelávací obsah, ktorý by podporoval aktívne žiacke učenie. Časť učiteľov si pripravuje vlastné materiály, ktoré žiakom umožnia aktívne učenie.	Učitelia majú k dispozícii kvalitný vzdelávací obsah, ktorý podporuje žiacke bádanie.	Učitelia majú k dispozícii kvalitný vzdelávací obsah, ktorý podporuje žiacke bádanie. Vedia si z neho vybrať a prispôsobiť ho aktuálnej triede na základe formatívneho hodnotenia.	
		Vzdelávací obsah, ktorý učitelia bežne využívajú, veľa hovorí o tom, ako sa na škole vyučuje. Veľmi ťažké je od všetkých učiteľov požadovať konštruktivizmus, ak nemajú k dispozícii vzdelávací obsah, ktorý podporuje aktívne žiacke učenie.					
		Kde sme: 2			Kde chceme byť: 3		
		Digitálne zdroje	Učitelia nepoužívajú digitálny vzdelávací obsah ani k nemu neprispievajú.	Učitelia majú zásobu overených nekomerčných či komerčných digitálnych učebných materiálov k podpore výučby a opakovane ich používajú.	Učitelia priebežne vyhľadávajú nové materiály a obsah výučby sa pomocou nich dynamicky mení.	Učitelia používajú kvalitné digitálne zdroje, ktoré vedia prispôsobiť aktuálnej situácii. Svoje prispôsobenia a nové zdroje zdieľajú so svojimi kolegami.	
		Činnosť digitálnej školy môže a má byť podporená aj tým, že naplno využíva digitálny vzdelávací obsah. Jeho kvalita je obsahom predchádzajúcej rubriky. Tu sa chceme zamerať na to, že škola neostáva uzavretá sama do seba ani čo sa týka vzdelávacieho obsahu - inšpiruje sa a je inšpiráciou.					
	Kde sme: 2			Kde chceme byť: 3			
	Vzdelávacie prostredie	Fyzické vzdelávacie prostredie	Usporiadanie tried je tradičné a málo flexibilné. V škole nie je okrem učební žiaden iný priestor pre žiacke učenie ani tzv. oddychové zóny.	Usporiadanie tried je tradičné a málo flexibilné. V škole je zopár priestorov, ktoré sú prispôbolené pre žiacke učenie alebo oddych.	Usporiadanie tried je flexibilné. V škole je zopár priestorov, ktoré sú prispôbolené pre žiacke učenie alebo oddych.	Takmer celá budova školy je vzdelávacím prostredím, usporiadanie tried je flexibilné, hybridne sa prelínajú s virtuálnym vzdelávacím prostredím.	
		Fyzickým vzdelávacím prostredím máme na mysli školu ako budovu, jej vybavenie (nie technologické), usporiadanie tohto vybavenia. Fyzické vzdelávacie prostredie má vytvárať vhodné podmienky na aktívne žiacke učenie, ktoré je charakteristické skupinovú prácou, prácou na projektoch, medzipredmetovosťou.					
		Kde sme: 2			Kde chceme byť: 3		
	Vzdelávacie prostredie	Virtuálne vzdelávacie prostredie	Učenie žiakov neprebíha v žiadnom virtuálnom prostredí, učenie je úzko naviazané na prítomnosť žiaka v škole.	Niektorí učitelia používajú virtuálny priestor vo vyučovaní, avšak ten nie je vytvorený na úrovni školy. Bezpečnosť virtuálneho priestoru nie je riešená.	Virtuálne vzdelávacie prostredie (VVP) je využívané a vychádza z potrieb vzdelávacieho procesu, je zjednocované, štandardizované a zdieľané prevážnou väčšinou učiteľov. Bezpečnosť VVP je zabezpečená na základnej úrovni.	Škola má vytvorené bezpečné virtuálne vzdelávacie prostredie, ktoré používajú všetci učitelia v primeranej miere tak, aby bolo podporené aktívne žiacke učenie. Virtuálne prostredie súčasne podporuje hybridnú výučbu a sociálne učenie.	

## Vízia

Digitálna infraštruktúra		Virtuálne vzdelávacie prostredie je online priestor, kde učiteľ zdieľa výučbové materiály, žiaci k nim majú prístup, umožňuje interakciu (synchronnú alebo asynchronnú) medzi žiakmi navzájom a medzi žiakmi a učiteľmi. Jednou z významných charakteristík virtuálneho vzdelávacieho prostredia je jeho bezpečnosť.			
		<b>Kde sme:</b>	<b>2</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>3</b>
	<b>Vybavenie DT (digitálnymi technológiami)</b>	Škola pre výukové účely používa hlavne špecializovanú počítačovú učebňu.	Okrem špecializovanej učebne sú počítačmi, dataprojektormi či interaktívnymi tabuľami a internetom vybavené aj niektoré ďalšie triedy.	Minimálne jedným pripojeným počítačom s dataprojektorom, resp. interaktívnou tabuľou je vybavená väčšina učební. Škola aspoň obmedzeným spôsobom umožňuje pripojenie žiackych mobilných zariadení.	Prenikanie DT do života školy smeruje k všadeprítomnému využívaniu prezentačných aj mobilných zariadení učiteľmi i žiakmi.
		Realitou je, že vybavenie 1: 1 (každý žiak má k dispozícii počítač) sa stáva pomaly samozrejmosťou. Je mimoriadne dôležité si uvedomiť, že je tiež veľa výučbových aktivít, ktoré nevyžadujú využitie technológií všetkými žiakmi.			
		<b>Kde sme:</b>	<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>
	<b>LAN a internet</b>	Iba niektoré časti školy sú pripojené k lokálnej sieti, internet je prístupný ich prostredníctvom.	Väčšina priestorov škôl a počítačov je pripojená k školskej sieti, ktorá umožňuje prístup k súkromným a spoločným súborom a rieši napojenie na internet.	Všetky priestory školy a všetky počítače sú pripojené do lokálnej siete a jej prostredníctvom na internet. Zároveň je tu riešený prístup k výučbovým materiálom a sieťovým zdrojom vo vnútri i mimo školu.	Všetky údaje súvisiace s výučbou (napr. E-portfólio) sú k dispozícii z ľubovoľného počítača/zariadenia kdekoľvek na internete v prípade, že užívateľ je oprávnený ku nim pristupovať/nakladať. Nie je relevantné, kde sú údaje fyzicky uložené (cloud).
		Správa školskej počítačovej siete sa stále viac sústreďuje len na zabezpečenie vysokorychlostného (giga) prístupu do internetu a robustného WIFI -6 pokrytia vnútorných priestorov. S rozvojom mobilných zariadení sa presadzuje tzv. „Cloud computing“.			
		<b>Kde sme:</b>	<b>3</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>
	<b>Technická podpora</b>	Technická podpora je vykonávaná náhodne v prevažnej miere formou objednávky. Pracovník školy zabezpečuje iba technický dohľad.	Technická podpora je zaistená po celý rok formou pracovne alebo obchodne právneho vzťahu. Pritom sa technický dohľad sústreďuje na udržanie súčasného stavu.	Technická podpora je celoročne zabezpečená, zaisťuje stabilnú prevádzku a zaoberá sa tiež ďalším technickým rozvojom.	Technická podpora je riešená systémovo, zaisťuje stabilnú prevádzku infraštruktúry a je zameraná na jej koncepčný rozvoj v súlade so ŠkVP.
		Je dôležité rozlišovať medzi technickou podporou, ktorej úlohou je udržiavať zariadenie v chode a ktorá zabezpečuje, aby ďalší rozvoj bol možný, a metodickú podporou využitia technológií, ktorá je zameraná na výučbu všetkých predmetov. V prípade, že nie je možné tieto dve funkcie oddeliť, treba strážiť, aby boli obe napĺňované (správca siete a DT/digitálny koordinátor).			
	<b>Kde sme:</b>	<b>2</b>	<b>Kde chceme byť:</b>	<b>4</b>	

## Vízia

	Licencie	Nie je isté, či je v škole všetok využívaný software legálny.	Škola sa zaoberá legálnosťou svojho softvéru plánuje a nakupuje softwarové licencie spolu s nákupom hardvéru alebo samostatného softwaru.	Na všetkých školských počítačoch je k dispozícii potrebný software, a tento je legálny. Existuje systém evidencie softwaru pre prípadný softwarový audit.	Škola má prepracovanú politiku nákupu potrebných licencií pre použitie učiteľmi i žiakmi a to nielen v priestoroch školy.
		Etickú výchovu nemožno realizovať v škole, kde existuje na počítačoch nelegálny softvér. Je dôležité venovať mimoriadnu pozornosť tomu, či nie je možné pre výukové účely využívať ako voľne dostupný softvér tak voľne dostupné výukové materiály. Všetci by mali poznať licenčné pravidlá Open Source a Creative Commons.			
		<b>Kde sme: 3</b>		<b>Kde chceme byť: 4</b>	

# Škola ako komunita aktérov: Žiaci

## Žiaci

Ako budeme na rubrike pracovať

	priamo	nepriamo	vôbec
Digitálne kompetencie			
Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie			
Príprava pre prax			
Personalizácia			
Aktívni účastníci (školskej) komunity			

### Rubrika 1 Aktívni účastníci (školskej) komunity

Čiastkový cieľ 1				
<b>Zvyšiť úroveň školského časopisu na 2. stupni ZŠ</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. realizovať s redakčnou radou (RR) podporné aktivity súvisiace s propagáciou časopisu vo forme pravidelného informovania (1x za štvrtrok).			koordinátorka šk. časopisu; členovia RR	zrealizované
2. zapájať sa počas školského roka do žurnalistických súťaží, využívať možnosti webinárov, sledovať sociálne siete a webstránky venované žurnalistickej tvorbe na ZŠ, napr. <a href="http://www.skolskycasopis.sk">www.skolskycasopis.sk</a> , <a href="http://www.ulet.sk/perohryz">www.ulet.sk/perohryz</a> , zabezpečiť vzdelávanie členov RR v oblasti kybernetickej bezpečnosti a netikety				zrealizované
3. zveriť starostlivosť o nástenku školského časopisu na chodbe ZŠ mladším žiakom RR (5. - 7. ročník) a aktualizáciu webovej stránky časopisu starším žiakom (8. - 9. ročník)				zrealizované
4. vytvoriť archív online formátov všetkých vydaných čísel od jeho začiatku				zrealizované
5. previesť natrvalo časopis z tlačenej verzie aj do online verzie				zrealizované

Čiastkový cieľ 2				
<b>Previesť kompetencie na školskom časopisom na členov RR</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Určiť v RR žiakov vyšších ročníkov (8./ 9.roč.) podieľajúcich sa na tvorbe časopisu 2 a viac rokov, za mentorov žiakov nižších ročníkov (5. - 7.roč.) začínajúcich svoju činnosť			koordinátorka šk. časopisu; členovia RR	zrealizované
2. Zrealizovať webinár s členmi RR a určiť funkciu grafika/kov zodpovedného/ných za komplexnú realizáciu časopisu v programe Scribus				zrealizované
3. Zrealizovať webinár(e) pre zvoleného žiaka/kov zameraný na oboznámenie sa s programom na tvorbu časopisu Scribus a ďalšími grafickými programami na úpravu fotografií				zrealizované
4. Pravidelne realizovať webináre (v prípade priaznivej pandemickej situácie aj prezenčnou formou) s RR zamerané na konzultáciu k pripravovanému číslu				zrealizované

## Akčný plán

<b>Čiastkový cieľ 3</b>				
<b>Zvýšiť úroveň školského časopisu na 1. stupni ZŠ</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. ponúknuť učiteľom na 1. stupni ZŠ možnosť zapájať sa počas školského roka do žurnalistických súťaží, využívať možnosti webinárov venovaných žurnalistickej tvorbe na ZŠ spoločne s RR žiakov z 2.stupňa ZŠ			koordinátorky šk. časopisu, digitálny koordinátor	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. vytvoriť archív online formátov všetkých vydaných čísel od jeho začiatku				v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
3. previesť natrvalo časopis z tlačeneho formátu aj do online verzie				zrealizované

<b>Čiastkový cieľ 4</b>				
<b>Zriadiť na TEAMS tím pod názvom NÁPADNÍČEK pre zber príspevkov do školských časopisov</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. vytvoriť na TEAMS tím pod názvom NÁPADNÍČEK, kde budú žiaci a pedagógovia počas školského roka nahrávať svoje príspevky, fotky, kresby ... ktoré sa použijú v školských časopisov Čordáčik a Jabĺčko.			digitálny koordinátor	zrealizované
2. informovanie o tejto aktivite prostredníctvom "informačníka" v školskom rozhlase			členovia žurnalistic. krúžku, koordinátor školského časopisu	zrealizované

<b>Čiastkový cieľ 5</b>				
<b>Opätovne zaviesť na škole "školský informačník" prostredníctvom školského rádia</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
Raz za štvrtrok - príprava materiálu do "školského informačníka" a jeho odovyslanie cez 3minútovú "reláciu" prostredníctvom školského rozhlasu			členovia žurnalistic. krúžku, koordinátor školského časopisu	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024

## Rubrika 2 Digitálne kompetencie

<b>Čiastkový cieľ 1</b>				
<b>Zaviesť pravidelné testovanie rozvíjania digitálnych kompetencií</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. urobiť analýzu SELFIE a výsledkov z testovania NUCEM - IKT			digitálny koordinátor	zrealizované
2. vytvorenie a realizácia návrhov riešení (webinäre pre pedagógov - nástroje MS Office, úprava tematických plánov) - zameraná na riešenie úloh zo SELFIE na niektorých hodinách informatiky pre žiakov)			digitálny koordinátor, učiteľia INF	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024

**Rubrika 3** Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie

<b>Čiastkový cieľ 1</b>				
<b><i>Zapájať žiakov do vzdelávania v oblasti programovania</i></b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. realizovať výučbu programovania prostredníctvom dostupných platforiem Hour of Code, LearnToCode			učitelia INF	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. zúčastňovať sa IT prezentácií, prednášok, súťaží v oblasti programovania: Minecraft na školy, Legoprogramovanie, Scratch, Pyton; akcie: Namakaný deň (IT akadémia), Festival IT show (Datacom)				



# Škola ako komunita aktérov: Učitelia

## Učitelia

Ako budeme na rubrike pracovať

	priamo	nepriamo	vôbec
Digitálne kompetencie pedagógov			
Konstruktivistický prístup ku vzdelávaniu			
Profesijná komunita učiteľov			
Sieťovanie s inými učiteľmi a vzdelávanie			
Využívanie národnej podpory			

### Rubrika 1 Digitálne kompetencie pedagógov

Čiastkový cieľ 1				
<i>Zaviesť na škole tím lídrov komunitnej skupiny zodpovedných za funkčný a prehľadný digitálny zdroj aktivít z rôznych vzdelávacích aktivít na škole zdroja pre strategické formálne vzdelávacie aktivity</i>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. určiť tím 2-3 učiteľov s rôznou aprobáciou + digitálny koordinátor, ktorí budú lídrami komun. skupiny			učitelia, vedenie školy, digitálny koordinátor	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. Urobiť analýzu aktuálneho stavu existujúcich digitálnych zdrojov				
3. Spracovať zistené skutočnosti, odhaliť problematické miesta, predložiť návrhy na zlepšenie cez predsedov jednotlivých predmetových komisií prezenčne alebo dištančne (aplikácia TEAMS, Edupage)				
4. Realizovať pravidelné stretnutia lídrov KS s vedením školy prezenčnou alebo dištančnou formou (aplikácia TEAMS, Edupage, mail komunikácia cez školské office kontá) a oboznamovať ich so zistenými problémami a návrhmi na zlepšenie				

### Rubrika 2 Profesijná komunita učiteľov

Čiastkový cieľ 1				
<i>Zdigitalizovať „inventarizáciu“ IKT vo všetkých miestnostiach školy</i>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. vykonať analýzu aktuálneho stavu IKT. Podľa mapy miestností školy zistiť vybavenie tried IKT			správca IT	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. zaviesť digitálnu evidenciu zariadení na Sharepoint			digitálny koordinátor, správca IT	
3. vytvoriť v aplikácii TEAMS v skupine UČITELIA e-formulár na zapisovanie incidentov (poruchové zariadenie, chýbajúce zariadenie, výpožička zariadenia, ...)			digitálny koordinátor, správca IT	
4. pravidelne sledovať zoznam incidentov a naplánovať termín riešenia problémov podľa priority			správca IT	dlhodobo

# Škola ako komunita aktérov: Vedenie

## Vedenie

Ako budeme na rubrike pracovať

	priamo	nepriamo	vôbec
Lídorské kompetencie			
Manažment školy			
Spolupráca s rodičmi			
Sieťovanie školy			
Pripravenosť na krízový stav			

### Rubrika 1 Manažment školy

Čiastkový cieľ 1				
<b>Zmodernizovať IT v oblasti HW na všetkých zložkách školy</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. vybrať vhodnú firmu zaoberajúcu sa vykonávaním analýzy IT so zabezpečením: <ul style="list-style-type: none"> <li>• produktové IT riešenia</li> <li>• príprava a realizácia projektových IT riešení</li> <li>• profesionálna správa a manažment IT infraštruktúry</li> <li>• profesionálny servis IT výrobkov</li> </ul>			vedenie školy, správca IT	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. zrealizovať analýzu existujúcich IT, ich funkčnosti a konektivity			externá firma	
3. na základe výsledkov vykonanej analýzy, predloženej cenovej ponuky firmou a reálnych finančných možností školy rozhodnúť sa pre tie IT riešenia, ktoré sú prioritné.			vedenie školy, správca IT	
4. zrealizovať vybrané projektové IT riešenia			externá firma, správca IT	
AKTUÁLNE: Sme zapojení do PLÁNU OBNOVY A DIGITALIZÁCIE ŠKÔL				2023

### Rubrika 2 Líderské kompetencie

Čiastkový cieľ 1				
<b>Zabezpečiť pre lídrov vo vedení školy pravidelnú manažérsku prípravu a podporu</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. zostaviť harmonogram manažérskej prípravy a vybrať vhodnú formu podľa požiadaviek vyplývajúcich z funkčného zaradenia jednotlivých lídrov . Napr. webinára, trenažéry a pod.			vedenie školy	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. absolvovať 1x ročne 1 webinár/trenažér zameraný na manažérsku prípravu				
AKTUÁLNE: na škole máme mentorku - Mgr. Marcelu Martončíkovú, ktorá je zapojená do projektu v rámci Regionálneho centra podpory učiteľov				

**Rubrika 4** Sieťovanie školy

<b>Čiastkový cieľ 1</b>				
<b>Rozvíjať spoluprácu s firmami z IT valley v Košiciach</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. rozvíjať naďalej spoluprácu s IT firmami formou prednášok, workshopov, webinárov. Aktuálne oslovení bývalí absolventi nášho gymnázia, ktorí pôsobia v IT firmách a prebieha komunikácia o možnej spolupráci). Exkurzie žiakov, absolvovanie vzdelávacích webinárov, SOČ (stredoškolská odborná činnosť)			vedenie školy, učiteľia INF	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. nadviazať spoluprácu s ďalšími IT firmami				

**Rubrika 5** Pripravenosť na krízový stav

<b>Čiastkový cieľ 3</b>				
<b>Zabezpečiť v triedach funkčnosť wifi pripojenia</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. zistiť stav routerov a funkčnosť Internetu existujúceho káblového pripojenia v triedach ZŠ a GYM			správca IT	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. dobudovať wifi sieť na chodbách 1. a 2. stupňa, aby sa učitelia mohli, v prípade dištančného vyučovania, pripojiť a vyučovať v priestoroch školy a nie doma				
3. zistiť stav učiteľských PC zariadení, na ktorých realizujú výučbu. V prípade zlyhania zariadenia, či nutnosti vypožičania funkčného zariadenia, mať vždy k dispozícii možnosť vypožičania si školského zariadenia				

# Škola ako vzdelávacie prostredie

	Ako budeme na rubrike pracovať		
	priamo	nepriamo	vôbec
Podpora aktívneho učenia			
Digitálne zdroje			
Fyzické vzdelávacie prostredie			
Virtuálne vzdelávacie prostredie			
Vybavenie DT			
LAN a internet			
Technická podpora			
Licencie			

## Rubrika 1 Vybavenie DT

Čiastkový cieľ 1				
Aktívne sa zapojiť do výzvy – súťaže GalaxyCodr 2021 zameranej na vybavenie počítačovej učebne				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Aktívne sa zapojiť do výzvy GalaxyCodr, s možnosťou výhry zahŕňajúcej vybavenie počítačovej učebne (notebooky pre žiakov, notebook pre učiteľa, projektor, wifi router) pre žiakov ZŠ.			digitálny koordinátor, učiteľia INF	úspešne zrealizované
2. Prostredníctvom emailovej komunikácie (digitálny koordinátor) oboznámiť rodičov s podmienkami súťaže a vyzvať ich na aktívnu spoluprácu.				
3. Prostredníctvom učiteľov informatiky predložiť túto výzvu žiakom cez vyučovaciu hodinu informatiky.				
4. V čase trvania výzvy (do 17.11.2021) budú učiteľia informatiky s deťmi na 2.stupni ZŠ preberať tématický blok „programovanie“ a aktívne sa tým zapoja do výzvy GalaxyCodr				
5. Prostredníctvom emailovej komunikácie budú rodičia a učiteľia, oboznamovaní s priebehom výzvy na našej škole. Bude im tiež ponúknutá možnosť, aby deti vo výzve pokračovali aj doma, najmä v prípade, že žiak/trieda zostane v karanténe a nebude tak možnosť prezenčného vyučovania.				

## Rubrika 2 Podpora aktívneho učenia

Čiastkový cieľ 1				
E-testovanie ako nástroj na podporu aktívneho učenia s možnosťou využitia existujúcej digibanky testov				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Zapájať sa do jesenných a jarných víziev využitia testovania cez portál E-testovanie.			digitálny koordinátor, učiteľia na 2.stupni	aktuálne podľa víziev

## Akčný plán

2. Využívať možnosti testovania cez portál E-testovanie. Informovanie pedagógov o možnostiach - tipy testov pre jednotlivé predmety (zostavenie zoznamu).			digitálny koordinátor	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
---	--	--	-----------------------	---

### Rubrika 3 Fyzické vzdelávacie prostredie

<b>Čiastkový cieľ 1</b>				
<b>Zriadiť "iPadovú učebňu" pre hybridnú výučbu humanitných (HP) a prírodovedných predmetov (PP)</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Vybrať jednu z kmeňových učební na 2.stupni (s najlepším dosahom WIFI) a vybaviť ju zabezpečeným odkladacím priestorom pre umiestnenie 15 ks iPadov, ktoré sa už nepoužívajú na gymnáziu.			digitálny koordinátor, správca IT, vedenie školy	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. Nakonfigurovať iPady podľa softvérových požiadaviek učiteľov a možností iPadov (staršie typy)				

### Rubrika 4 Digitálne zdroje

<b>Čiastkový cieľ 1</b>				
<b>Vytvoriť DIGIBANKU inovatívnych prístupov/nástrojov vo vyučovaní</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. v aplikácii MS TEAMS vytvoriť "zberný dokument" v tíme UČITELIA			digitálny koordinátor	zrealizované
2. vytvoriť sekcie podľa predmetov				
3. prostredníctvom e-mailu odprezentovať učiteľom vytvorený dokument s možnosťou aktívneho prispievania				

<b>Čiastkový cieľ 2</b>				
<b>Vytvoriť DIGIARCHÍV aktivít organizovaných školou</b>				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. vytvoriť v aplikácii MS TEAMS priestor na digitálny archív aktivít podľa predmetov.			digitálny koordinátor	v realizácii, pokračujeme v šk.roku 2023/2024
2. vytvoriť sekcie podľa predmetových komisií				
3. prostredníctvom e-mailu odprezentovať učiteľom vytvorený projekt				

## Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetov

68	<b>1. Informačná a dátová gramotnosť:</b>	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	14
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	54
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	0
43	<b>2. Komunikácia a spolupráca:</b>	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	39
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	0
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	0
		etiketa na internete	2
		manažment digitálnej identity	0
102	<b>3. Vytváranie digitálneho obsahu:</b>	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	54
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	33
		programovanie	15
53	<b>4. Bezpečnosť:</b>	ochrana zariadení	15
		ochrana osobných dát a súkromia	38
		ochrana zdravia a pohody	0
		ochrana životného prostredia	0
135	<b>5. Riešenie problémov:</b>	riešenie technických problémov	27
		identifikácia potrieb a technologických riešení	27
		kreatívne používanie digitálnych technológií	54
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	27

ročník

Téma

Okruh digitálnej kompetencie

Digitálna kompetencia

Digitálne nástroje

## Informatika

ZŠ

5. - 6. ročník

Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie OS Windows (Paint) a voľne dostupné aplikácie PaintNet, Gimp, ZonerCalisto, Photofiltre 7 a pod.
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – práca s textom	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácia Word, voľne dostupné textové editory OpenOffice (Writter) a pod.
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – práca s prezentáciami	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie PowerPoint, voľne dostupné aplikácie OpenOffice, PREZI
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Reprezentácie a nástroje – práca s tabuľkami	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie Excel, voľne dostupné aplikácie OpenOffice (Calk)
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Reprezentácie a nástroje – informácie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, aplikácie Word, Excel, PowerPoint a voľne dostupné aplikácie OpenOffice a pod.
		prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
autorské práva a licencie			
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Reprezentácie a nástroje – štruktúry	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie Excel, voľne dostupné aplikácie OpenOffice (Calk)
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	etiketa na internete	
návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu			
5. Riešenie problémov:	autorské práva a licencie		
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	



Komunikácia a spolupráca – práca s webovou stránkou	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia		
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Komunikácia a spolupráca – vyhľadávanie na webe	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, prehliadače
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia		
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Komunikácia a spolupráca – práca s nástrojmi na komunikáciu	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, emailový klient
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia		
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Algoritmické riešenie problémov – analýza problému	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	ukážky - Baltík, Emil. Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour of Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
ochrana osobných dát a súkromia			
		riešenie technických problémov	

analýza problému	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení kreatívne používanie digitálnych technológií	Code, Hour of Python
Algoritmické riešenie problémov – jazyk na zápis riešenia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	ukážky - Baltík, Emil. Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour of Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení kreatívne používanie digitálnych technológií	
Algoritmické riešenie problémov – pomocou postupnosti príkazov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	ukážky - Baltík, Emil. Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour of Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení kreatívne používanie digitálnych technológií	
Algoritmické riešenie problémov – pomocou cyklov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	ukážky - Baltík, Emil. Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour of Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení kreatívne používanie digitálnych technológií	
Algoritmické riešenie problémov – interpretácia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	ukážky - Baltík, Emil. Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour of Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení ochrana osobných dát a súkromia	

zápisu riešenia	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení kreatívne používanie digitálnych technológií	sa Code, Hour of Python
Algoritmické riešenie problémov – hľadanie, opravovanie chýb	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	ukážky - Baltík, Emil. Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení kreatívne používanie digitálnych technológií	
Softvér a hardvér – práca so súbormi a priečkami	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ucimeshardverom.sk">www.ucimeshardverom.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Softvér a hardvér – práca v operačnom systéme	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ucimeshardverom.sk">www.ucimeshardverom.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Softvér a hardvér – počítač a prídavné zariadenia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ucimeshardverom.sk">www.ucimeshardverom.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov	

		identifikácia potrieb a technologických riešení	
Softvér a hardvér – práca v počítačovej sieti a na internete	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.beznastrah.online">www.beznastrah.online</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
Softvér a hardvér – práca proti vírusom a špehovaniu	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>  hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
Informačná spoločnosť – bezpečnosť a riziká	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>  hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
Informačná spoločnosť –	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	

spoločnosť – digitálne technológie v spoločnosti	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu
		autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
	identifikácia potrieb a technologických riešení		
Informačná spoločnosť – legálnosť používania softvéru	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu  <a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
riešenie technických problémov			
	identifikácia potrieb a technologických riešení		

### 7. - 8. ročník

Reprezentácie a nástroje – práca s grafikou	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie OS Windows (Paint) a voľne dostupné aplikácie PaintNet, Gimp, ZonerCalisto, Photofiltre 7 a pod.
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Reprezentácie a nástroje – práca s textom	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácia Word, voľne dostupné textové editory OpenOffice (Writer) a pod.
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií		
	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Reprezentácie a nástroje – práca s	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie PowerPoint, voľne dostupné aplikácie OpenOffice
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

Nástroje – práca s prezentáciami	5. Vytváranie digitálneho obsahu:	autorské práva a licencie	dostupné aplikácie OpenOffice, PREZI
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – práca s multimédiami	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie OS Windows (Movie Maker) a voľne dostupné aplikácie Canva
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – práca s tabuľkami	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie Excel, voľne dostupné aplikácie OpenOffice (Calk)
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – informácie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, aplikácie Word, Excel, PowerPoint a voľne dostupné aplikácie OpenOffice a pod.
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – štruktúry	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie Excel, voľne dostupné aplikácie OpenOffice (Calk)
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií etiketa na internete	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Komunikácia a spolupráca –	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	

spolupráca – práca s webovou stránkou	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Komunikácia a spolupráca – vyhľadávanie na webe	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, prehliadače
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
		4. Bezpečnosť:	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Komunikácia a spolupráca – práca s nástrojmi na komunikáciu	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, emailový klient
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
		4. Bezpečnosť:	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		
Algoritmické riešenie problémov – analýza problému	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu programovanie	
		4. Bezpečnosť:	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

Algoritmické riešenie problémov – jazyk na zápis riešenia	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
		ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
kreatívne používanie digitálnych technológií			
Algoritmické riešenie problémov – pomocou postupnosti príkazov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
		ochrana osobných dát a súkromia	
5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov		
	identifikácia potrieb a technologických riešení		
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
Algoritmické riešenie problémov – pomocou cyklov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
		ochrana osobných dát a súkromia	
5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov		
	identifikácia potrieb a technologických riešení		
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
Algoritmické riešenie problémov – pomocou vetvenia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
		ochrana osobných dát a súkromia	
5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov		
	identifikácia potrieb a technologických riešení		
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
Algoritmické riešenie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine,
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	



Riešenie problémov – pomocou premenných	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
		ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
Algoritmické riešenie problémov – pomocou nástrojov na interakciu	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
	ochrana osobných dát a súkromia		
5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov		
	identifikácia potrieb a technologických riešení		
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
Algoritmické riešenie problémov – interpretácia zápisu riešenia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
	ochrana osobných dát a súkromia		
5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov		
	identifikácia potrieb a technologických riešení		
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
Algoritmické riešenie problémov – hľadanie, opravovanie chýb	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Offline aplikácie Imagine, Scratch. Online aplikácie Code.org, Hour od Code, Hour of Python
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		programovanie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
	ochrana osobných dát a súkromia		
5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov		
	identifikácia potrieb a technologických riešení		
	kreatívne používanie digitálnych technológií		
Softvér a hardvér – práca so súbormi a	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ucimeshardverom.sk">www.ucimeshardverom.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	

priečinkami	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Softvér a hardvér – práca v operačnom systéme	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ucimeshardverom.sk">www.ucimeshardverom.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Softvér a hardvér – počítač a prídavné zariadenia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ucimeshardverom.sk">www.ucimeshardverom.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
Softvér a hardvér – práca v počítačovej sieti a na internete	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.beznastrah.online">www.beznastrah.online</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
Softvér a hardvér – práca proti vírusom a špehovaniu	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>  hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	

Informačná spoločnosť – bezpečnosť a riziká		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
Informačná spoločnosť – digitálne technológie v spoločnosti	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	
Informačná spoločnosť – legálnosť používania softvéru	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	<a href="http://www.ovce.sk">www.ovce.sk</a>
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	hra INTERLAND - projekt Hrdinovia Internetu
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií riešenie technických problémov identifikácia potrieb a technologických riešení	

## 9. ročník

Reprezentácie a nástroje – práca s	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Aplikácie OS Windows (Movie Maker) a voľne dostupné

Nástroje – práca s multimédiami	5. Vytváranie digitálneho obsahu:	autorské práva a licencie	tvárky) a voľne dostupné aplikácie Canva
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – práca s tabuľkami	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Aplikácie Excel, voľne dostupné aplikácie OpenOffice (Calc)
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Reprezentácie a nástroje – informácie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, aplikácie Word, Excel, PowerPoint a voľne dostupné aplikácie OpenOffice.
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Komunikácia a spolupráca – práca s webovou stránkou	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, aplikácia VOKI, aplikácie na tvorbu webstránok
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti		

Ďalšie (aktualizované) predmety ZŠ nájdete na <https://gym.gkmke.sk/it-aktivity/digitalna-skola/>