**Webinář projektu DigiMe**

*Webinář nenahrazuje Úvodní setkání původně plánované na 25.3. 2020, toto proběhne v náhradním termínu*

**Termín: 30. 3. 2020** [**https://join.skype.com/mRudwDAEZcsS**](https://join.skype.com/mRudwDAEZcsS)

**Téma: Rozvoj digitálních kompetencí ve školách**

**Čas: od 13.00**

**Délka: 30-60 minut**

**Lektor: PhDr. Ondřej NEUMAJER, Ph.D.,** [**http://ondrej.neumajer.cz/**](http://ondrej.neumajer.cz/)

Webinář bude koncipován jako diskuze k úvodní videopřednášce, případně k odkazům, které se ve videu objevují. ¨

Technické zabezpečení: Je nutné mít nainstalovaný Skype, je nutné mít zvuk z počítače

**Program:**

1. Účastníci se podívají na úvodní videopřednášku <https://youtu.be/diYAM91rNc8>
2. Po shlédnutí úvodního videa prosím zodpovězte otázky, kde si ověříte, že jste se pozorně dívali a poslouchali - níže, pod textem tohoto programu
3. V případě, že účastníci chtějí, mohou poslat otázky pro lektora e-mailem do 26.3. 2020
4. Do 26.3. 2020 prosím zapojené školy v projektu DigiMe, aby potvrdily, že se minimálně 1 osoba 30.3.2020 připojí k webináři
5. 27.3. 2020 od 9.30 do 10.30 bude zaměstnanec Vysočina Education na výše uvedeném odkazu Skype, mohli bychom si ověřit, že se dokážeme spojit, tedy nabízím a navrhují vyzkoušet spojení
6. V pondělí 30.3. 2020 od 12.50 se bude možné připojit k webináři, který bude od 13.00 v délce 30 – 60 minut

***V případě jakýchkoli dotazů neváhejte kontaktovat Markétu Metelkovou (***[***metelkova@vys-edu.cz***](mailto:metelkova@vys-edu.cz)***)***

***Těšíme se na Vás 27.3.2020 ale zejména 30.3. 2020.***

***.***

**Otázky na porozumění úvodní videopřednášce projektu DigiMe k tématu rozvoje digitální gramotnosti ve školách**

Videopřednáška: <https://youtu.be/diYAM91rNc8>

1. Vyberte variantu, která zahrnuje všechny hlavní oblasti digitálních kompetencí podle evropského rámce DigComp, do kterého se odvíjí česká definice:
   1. Zpracování informací, Hraní vzdělávacích počítačových her, Vytváření digitálního obsahu, Bezpečnost, Řešení problémů
   2. Komunikace a spolupráce, Vytváření digitálního obsahu, Bezpečnost, Řešení problémů, Historie internetu
   3. Zpracování informací, Komunikace a spolupráce, Vytváření digitálního obsahu, Bezpečnost, Řešení problémů
   4. Hraní vzdělávacích počítačových her, Komunikace a spolupráce, Vytváření digitálního obsahu, Bezpečnost, Historie internetu
2. Jaké jsou hlavní problémy současného pojetí vzdělávací oblasti ICT v RVP pro základní vzdělávání?
   1. Nedostatek možností praxe studentů v IT firmách a malý zájem studentů.
   2. Extrémně nízká hodinová dotace vzdělávací oblasti ICT v RVP a orientace především na uživatelské dovednosti místo podpory rozvoje informatického myšlení.
   3. Nedostatečné připojení škol k internetu a nedostupnost optických kabelů po celé ČR.
   4. Nedostatek vzdělávacích zdrojů, digitálních vzdělávacích a učebních materiálů pro oblast ICT, které jsou v souladu s RVP.
3. ČŠI stanovila podmínky, jejichž dodržování podporuje rozvoj digitální gramotnosti ve školách. Které doporučení mezi nimi NEnajdeme?
   1. Vlastní pracovní počítač by měla mít minimálně polovina učitelů.
   2. Škola by měla disponovat aktuálním ICT plánem, který shrnuje, jaký stav ve škole je a jaké jsou další priority školy v oblasti digitálních technologií.
   3. Investovat minimálně 15 % rozpočtu do digitální infrastruktury a vzdělávání učitelů.
   4. Mít zajištěnu správu digitální infrastruktury prostřednictvím školního správce ICT.
4. Jaké byly výsledky českých patnáctiletých žáků v mezinárodním šetření počítačové a informační gramotnosti ICILS 2018?
   1. ČR se do šetření v roce 2018 nezapojila.
   2. Čeští žáci skončili ze srovnávaných zemí v roce 2018 na prvním místě.
   3. Čeští žáci nebyli schopni rozpoznat spam od vyžádané korespondence.
   4. České dívky předčily v počítačové a informační gramotnosti chlapce.