

RUP

- učitelný, a cíle učitelství
- klíčové kompetence
- vzdělávací oblasti

ICT a škola

• součást všech RUP

- digitální gramotnost / kompetence

• film, dia pozitivity, rozhlas / rádio, TV

• PC, projektor

• Smartboardy (interaktiv. tabule), Magic box

• elektronické učebnice

ICT → informatika

• psma hat žákům orientovat se v digitálním prostředí

• věst k bezpečnému, etyickému, kritickému a tvůrčímu využívání dig. tech.

- při práci
- při učení
- ve volném čase
- při zapojování do společnosti a občanského života

— nástěnkové mapy, grafy, časová osa,

Klíčové kompetence

Digitální kompetence

- proměněné klíčové kompetence
- aplikace - využít při vyvíjení svých činnostech
- proměnlivá učiva
- ovládat běžné používání dig. zařízení, aplikace a služby
- využívá je při učení i při rozvoji svého života
- samostatně rozhoduje, kvoli technologii pro jakou činnost či řešení problémů použít
- vyhledává, kriticky posuzuje, správně, vytváří
 - aby mohl efektivně řídit rozhodnutí a práci a zvládnout vyžadované práci
- chápe význam digitálních technologií
- reflektuje rizika jejich používání
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat
 - malware
 - hesla
 - mechanická poškození (káfe na klávesnici)

Mediační výchova

a'l - elementární poznatky a dovednosti týkající se mediální komunikace a práce s médii

media - zdroj zkušenosti, přížitku, poznatku a více

Sbírký - jaké informace potřebuje vidět?

media dnes - důležitým socializačním faktorem, mají výrazný vliv na:

- charakter jedince
- popularita
- utváření životního stylu
- kvalita života vůbec

Vzdělávací oblast informatika

Informační gramotnost

- kde informace najít
- jak je sdílet eticky a bezpečně