

**Základní škola a Mateřská škola Březová, okres Opava,
příspěvková organizace**

Plán podpory digitální gramotnosti – školní rok 2025/2026

Digitální gramotnost je soubor kompetencí nutných k identifikaci, pochopení, interpretaci, vytváření, komunikování a účelnému a bezpečnému užití digitálních technologií za účelem udržení či zlepšení své kvality života a kvality života svého okolí.

V základním vzdělávání je digitální vzdělávání vymezeno v platném RVP ZV jako vzdělávací obor „Informatika“. Je rozdělen na 4 tematické okruhy: Data, informace a modelování, Algoritmizace a programování, Informační systémy a Digitální technologie.

Předmět informatika dává žákům prostor 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 rovněž 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.

Škola klade důraz na rozvíjení digitální gramotnosti také v ostatních předmětech.

Na podporu digitální gramotnosti na naší škole plánujeme:

<u>konkretizace</u>	<u>termín</u>	<u>garant</u>
Kybersoutěž (5. – 9. r.)	9-10/25	Vích, Wag
Logická olympiáda (1. – 9. r.)	10/25	Vích
Olympiáda mediální gramotnosti (5. – 9. r.)	10/25	Vích, Wag
Bobřík informatiky (4. – 9. r.)	11/25	Hrb, Vích, Wag
IT-SLOT (8. – 9. r.)	11/25	Wag
Bajtík (4. – 9. r.)	4-5/26	Hrb, Vích, Wag

