



Program podpory rozvoje digitální gramotnosti pro základní školy

Anotace

Workshopy jsou zaměřeny na tři oblasti moderních digitálních technologií, jejich vlivu na vzdělávání ve školách, trávení volného času a vliv technologií na budoucí povolání dnešních dětí a adolescentů. Workshopy jsou určeny pro žáky 2. stupně základních škol.

Co je našim cílem?

Cílem workshopu je ukázat žákům i pedagogům, že moderní technologie mají potenciál pro rozvoj myšlení, vzdělávání i kreativity, pokud se využívají správným způsobem.

Témata workshopů

- Workshop rozvoje digitálních kompetencí v oblasti využití umělé inteligence a rozšířené reality (4x 45 min)
- Workshop rozvoje digitálních kompetencí v oblasti 3D tisku a virtuální reality a jejich využití ve vzdělávání a kreativitě (4x 45 min)
- Workshop rozvoje digitálních kompetencí v oblasti audio, video, streaming a animace (4x 45 min)
- Interaktivní workshop kariérní poradenství s využitím virtuální reality (4x 45 min)

Co se na workshopu děje?

Každý workshop na výše uvedené téma je dimenzován na časovou dotaci 4 vyučovací hodiny, tedy 3 hodiny čistého času.

Školy mohou absolvovat celý program nebo pouze vybraný workshop na téma, které žáky zajímá.

Workshopy mají následující strukturu:

- Přivítání žáků a pedagogů v hale 40
- Prohlídka prostoru labu a představení daných technologií
- Uvedení do tématu
- Využití technologií v praxi
- Potenciál technologií v budoucnu



- Negativní vliv technologie
- Praktická ukázka práce s technologií expertem z Art&Digital lab
- Přímá práce žáků s technologií
- Společná diskuze, zpětná vazba, otázky na experta a podněty

Co se žáci naučí?

Žáci budou otevřeni novým digitálními technologiím a zlepšování se v jejich využívání užitečným a účelným způsobem. Včetně vnímání negativního vlivů a důsledků využívání technologií.

Program naplňuje RVP ZV pro 2. stupeň v oblasti rozvoje digitálních gramotnosti. Jedná se především o naplnění následujících výstupů:

INFORMATIKA

- ukládá a spravuje svá data ve vhodném formátu s ohledem na jejich další zpracování či přenos
- dokáže usměrnit svoji činnost tak, aby minimalizoval riziko ztráty či zneužití dat; popíše fungování a diskutuje omezení zabezpečovacích řešení

FILMOVÁ A AUDIOVIZUÁLNÍ VÝCHOVA

- pracuje samostatně s jednoduchou kamerou / fotoaparátem a ovládá jeho základní funkce pro svůj tvůrčí záměr
- na základě zkušeností získaných při práci s kamerou a fotoaparátem rozeznává základní rozdíly mezi zřetelným vjemem jasové reality a její reprodukcí a uplatňuje je ve vlastní tvorbě
- uplatňuje jednoduché skladebné postupy a jednoduchý stříhový program pro jednoduché filmové vyprávění, využívá při tom materiál vlastní i zprostředkovaný
- zhodnotí význam základních sdělovacích funkcí a estetických kvalit obrazové i zvukové složky audiovize a záměrně s nimi pracuje při natáčení i skladebném dokončování vlastního projektu
- rozeznává základní výrazové druhy filmové tvorby (dokument, fabulace, animace) a chápe podstatu jejich výrazových prostředků

MEDIÁLNÍ VÝCHOVA

- rozvíjí citlivost vůči stereotypům v obsahu médií i způsobu zpracování mediálních sdělení
- vede k uvědomování si hodnoty vlastního života (zvláště volného času) a odpovědnosti za jeho naplnění
- napomáhá k uvědomění si možnosti svobodného vyjádření vlastních postojů a odpovědnosti za způsob jeho formulování a prezentace



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



VÝTVARNÁ VÝCHOVA

- využívání digitálních médií (počítačová grafika, fotografie, video a animace) v současném výtvarném umění

ČLOVĚK A SVĚT PRÁCE

- orientuje se v pracovních činnostech vybraných profesí
- posoudí své možnosti při rozhodování o volbě vhodného povolání a profesní přípravy
- využije profesní informace a poradenské služby pro výběr vhodného vzdělávání
- prokáže v modelových situacích schopnost prezentace své osoby při vstupu na trh práce

S kým se na workshopu potkáte?

S lektory a experty přímo z Art&Digital labu, kteří ve spolupráci s metodikem a psychologem vytvořili praktické workshopy a budou se snažit žákům představit technologie zajímavě a prakticky, s respektem k učebním osnovám.

Kdy můžete do haly dorazit?

Kapacita workshopu je max. 25 žáků. Workshopy mohou probíhat ve dnech úterý, středa a čtvrtek v časovém bloku 9.00 – 15.00, vždy po rezervaci workshopu ze strany školy na níže uvedeném kontaktu.

Kde se workshopy konají?

Workshopy probíhají přímo v Art&Digital lab, Hala 40, Pražská tržnice, Bubenské nábřeží 306/13, 170 00 Praha 7. Zastávka tramvaje Pražská tržnice (1, 12, 14, 25) nebo zastávka metra Vltavská (C). Hala má bezbariérový přístup.

Jak rezervovat workshop nebo získat další informace?

V případě zájmu o rezervaci workshopu, více informací nebo prohlídku H40 nás prosím kontaktujte Renátu Bílkovou na renata.bilkova@h40.cz nebo telefonu +420 774 599 589. Domluvíme se na termínu, času a tématu workshopu.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



A co COVID?

Program je možné absolvovat také online s jednou komplexní návštěvou H40 ve chvíli, kdy to situace dovolí nebo se domluvit na jiné hybridní variantě. Nejraději samozřejmě budeme, když dorazíte do haly a potkáte se s námi osobně.

V hale 40 dbáme na bezpečnost stejně jako u vás ve škole. Zaměstnance i externí kolegy testujeme každý týden. Pravidelně intenzivně větráme, denně desinfikujeme povrchy a máme pro vás připravenou také desinfekci na ruce.

Kdo projekt realizuje?

Nezisková organizace OSE Czech Republic z.s., Hala 40, Bubenské nábřeží 306/13, 170 00 Praha 7, IČO: 72561254. Web: www.h40.cz

Kdo nám pomáhá?

Jsme partnerem projektu Implementace krajského akčního plánu - iKAP II Inovace ve vzdělávání pro oblast rozvoje digitální gramotnosti.

Spolu se spoustou zajímavých partnerů jsme připravili pro pražské školy programy pro podporu žáků, studentů, pedagogů i ředitelů škol. Pro více informací navštivte web Pražského inovačního institutu, který drží nad projektem vedoucí ruku <https://www.prazskyinovacniinstitut.cz/projekty/ikap2>.

Projekt je financován z fondů EU prostřednictvím Operačního programu Výzkum, vývoj a vzdělávání (MŠMT).

Registrační číslo projektu: CZ.02.3.68/0.0/0.0/19_078/0021106