

Jsem moc ráda, že digitální dovednosti a základy programování přijdou ve velkém do škol. Bez informatiky se brzy neobejdou ani holky, ani kluci. Je skvělé, že OP VVV podpoří systémové změny ve školách a že všechny děti dostanou šanci naučit se informaticky myslet.

”

Dita Příkrylová, která vystudovala informatiku, pracuje jako datová analytička a vede neziskovou organizaci Czechitas.



Smyslem strategie je především:

- otevření vzdělávání novým metodám a způsobům učení prostřednictvím digitálních technologií
- zlepšení kompetence dětí a žáků v oblasti práce s informacemi a digitálními technologiemi
- rozvíjení informatického myšlení dětí a žáků

Strategie digitálního vzdělávání do roku 2020

- vznikla na Ministerstvu školství, mládeže a tělovýchovy
- byla schválena vládou v r. 2014
- počítá se zapojením digitálních technologií do výuky
- připravuje podmínky a metodickou podporu pro výuku informatického myšlení
- připravuje podmínky a metodickou podporu pro rozvíjení digitální gramotnosti průřezově v různých oborech školní výuky
- podporuje vznik, rozvoj a hodnocení otevřených vzdělávacích zdrojů

Implementace Strategie digitálního vzdělávání je také realizována prostřednictvím jednotlivých výzev a projektů OP VVV.

Více informací o vyhlášených výzvách a SDV se dozvíte na:

<http://opvv.msmt.cz>

<http://sdv.msmt.cz>

Vzdělání je nejlepší cesta k tomu, aby používala **digitální technologie** efektivně a smysluplně.

Bude to potřebovat.



Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání (OP VVV) podporuje Strategii digitálního vzdělávání



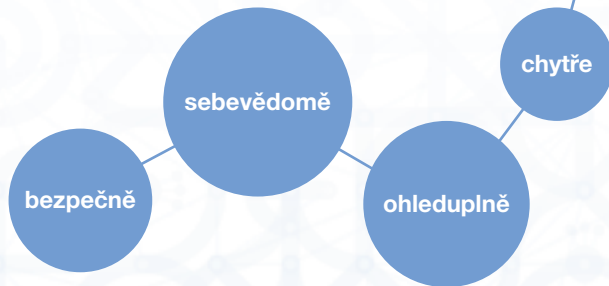
Digitální gramotnost

- pohybovat se v digitálním světě chytře, sebevědomě, bezpečně a ohleduplně
- chápat, jak funguje internet a digitální média
- brát v úvahu, zda služba, kterou využívám, vydělává někomu peníze a jak
- ověřovat informace
- myslet kriticky
- vnímat kontext obsahu
- získávat ji postupně od začátku školy

Informatické myšlení

- rozvíjí myšlení, učí hledat a porovnávat různá řešení
- učí analyzovat, popsat a efektivně vyřešit problém
- je oceňované, užitečné i mimo IT sektor
- umožňuje vzít IT v úvahu jako obor dalšího studia nebo jako koníček
- je to radost a tvůrčí činnost

Dejme mladým lidem šanci pohybovat se ve světě **informačních technologií**



Digitální vzdělávání má dva pilíře

Digitální gramotnost

Informatické myšlení

