

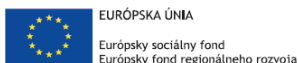


Gymnázium Štefana Moysesa, Školská 13, Moldava nad Bodvou

Program digitálnej transformácie školy 2021-2024



V Moldave nad Bodvou, dňa 01.07.2021



Tento projekt sa realizuje vďaka podpore z Európskeho sociálneho fondu a Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci Operačného programu Ľudské zdroje

www.minedu.sk www.employment.gov.sk/sk/esf/ www.itakademia.sk

Vytvorené s podporou Národného projektu IT Akadémia - Vzdelávanie pre 21. storočie.

Vízia digitálnej školy

Formulácia vízie

Digitálnou transformáciou k rozvíjaniu digitálnych kompetencií všetkých aktérov našej školy.

Stav, vyhodnocovanie a aktualizácia vízie

- Stav:** pracujeme
- Začiatok realizácie:** 1.9.2021
- Najbližšia aktualizácia:** 1.7.2022
- Spôsob priebežného vyhodnocovania:**
- SELFIE (vždy v januári školského roka),
 - IT Fitness test (vždy v máji-júni školského roka),
 - interné dotazníky,
 - systém hospitácií a záznamov z nich (priebežne počas školského roka),
 - záverečná správa digitálneho koordinátora (vždy v júli školského roka)

Tvorba a komunikácia vízie

- Zapojení do tvorby:**
- RNDr. Gabriela Kövesiová / digitálny koordinátor, vedúca PK MI
 - RNDr. Csilla Nagyová / riaditeľka školy
 - Mgr. Gabriela Graffy / vedúca oddelenia pre JŠ
 - Mgr. Iveta Bradová / vedúca PK PP
 - Mgr. Katarína Kiššová / vedúca PK CJ
 - PaedDr. Stanislava Ballaschová / vedúca PK SJL
 - Mgr. Adrián Eštok / vedúci PK HaVP

	Bude im vízia komunikovaná?	Ako im bude vízia komunikovaná?
Učitelia	áno	pedagogická rada, MS Teams
Žiaci	áno	webstránka školy, fb stránka školy
Rodičia	áno	webstránka školy, EduPage
Zriadovateľ	áno	webstránka školy, email
Ďalší partneri školy	áno	webstránka školy

Analýza predpokladaných prínosov a rizík

	Očakávané prínosy:	Možné riziká:
Vedenie	1. prehľad o miere digitalizácie na škole, 2. zlepšenie plánovania procesov, 3. plánovanie rozpočtových nákladov na zaobstaranie digitálnej techniky, 4. príprava učiteľov na plnenie plánu digitalizácie	1. nedostatočné finančné zdroje, 2. administratívna náročnosť vyhodnocovania, 3. časové sklzy v plnení plánu digitalizácie, 4. personálne zabezpečenie na napĺňanie vízie
Učitelia	1. rozvoj digitálnych kompetencií učiteľov, 2. ďalšie možnosti osobnostného a profesijného rastu učiteľov, 3. zabezpečenie modernizácie vyučovacieho procesu prostredníctvom digitálnej techniky a aktivizačných foriem výučby	1. časová náročnosť prípravy učiteľov, 2. administratívna náročnosť zhromažďovania výstupov niektorých aktivít z plánu digitalizácie
Žiaci	1. zvýšenie digitálnych kompetencií žiakov, 2. osobnostný rozvoj žiakov s dôrazom na požiadavky modernej spoločnosti, 3. aktivizácia žiakov, podpora ich schopnosti pracovať v tímoch, komunikovať, učiť sa, kriticky myslieť, využívať digitálne technológie, spolupracovať pri riešení problémov	1. slabá motivácia žiakov pracovať na svojom sebarozvoji, 2. neochota žiakov pracovať v skupinách (nadmerná individualizácia jedincov), 3. časový stres na hodinách v rámci vyučovacieho procesu

		Teraz	O 4 r
Vízia	Tvorba vízie digitálnej školy	2	4
	Akčný plán a aktualizácia vízie	1	4
	Vlastníctvo a komunikácia vízie	1	4
Žiaci	Digitálne kompetencie	2	4
	Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie	3	4
	Príprava pre prax	2	3
	Personalizácia	2	4
	Aktívni účastníci (školskej) komunity	3	4
Učitelia	Digitálne kompetencie pedagógov	2	4
	Konstruktivistický prístup k vzdelávaniu	3	4
	Profesijné komunity na škole	3	4
	Sieťovanie s inými učiteľmi a vzdelávanie	2	3
	Využívanie národnej podpory	2	3
Vedenie	Lídorské kompetencie	3	4
	Manažment školy	2	3
	Spolupráca s rodičmi	2	3
	Sieťovanie školy	2	3
	Pripravenosť na krízový stav	1	3
Obsah	Podpora aktívneho učenia	2	4
	Digitálne zdroje	2	4
Prostredie	Fyzické vzdelávacie prostredie	3	4
	Virtuálne vzdelávacie prostredie	3	4
Dig. infraštruktúra	Vybavenie DT	3	4
	LAN a internet	3	4
	Technická podpora	2	3
	Licencie	2	3

Naše priority

1. Digitálne kompetencie
2. Digitálne kompetencie pedagógov
3. Podpora aktívneho učenia
4. Fyzické vzdelávacie prostredie
5. Vybavenie DT

Aktuálny a želaný stav našej školy



Na zistenie súčasného stavu miery digitalizácie našej školy sme v marci 2021 realizovali prieskum SELFIE 2021. Do prieskumu sa zapojili všetci žiaci školy (102), 11 pedagogických zamestnancov (iba jeden pedagóg na čiastočný úväzok dotazník nevyplnil) a dve osoby z vedenia školy (riaditeľka školy, vedúca oddelenia pre jazykovú školu). Výsledky SELFIE prieskumu sú v samostatnej prílohe akčného plánu. Na základe zistenia tohto stavu sme pomocou rubrik digitálnej excelencie vypracovali na hárku TerazAPotom víziu, kam by sme sa zo súčasného stavu chceli po štyroch rokoch dopracovať. Jej grafická vizualizácia je v tabuľke a na diagrame vyššie. V pruhovom diagrame nižšie sú zachytené súhrnné výsledky SELFIE 2021 za našu školu.

Pred aplikovaním akýchkoľvek opatrení a ešte pred začiatkom realizácie tohto akčného plánu sa všetci žiaci školy zapojili do IT fitnes testu 2021 (jún 2021), za účelom zistenia digitálnych kompetencií žiakov v súčasnosti. Do tohto testu sa zapojili i učitelia (júl 2021). Výsledky sú zaznamenané v prílohe akčného plánu.

Na zistenie stavu digitálnych kompetencií učiteľov všetci učitelia i vedenie školy vyplnili dotazník, kde sa podľa Európskeho rámca digitálnych kompetencií pedagógov (DigiCompEdu) zaradili do kategórií: A1 (Nováčik), A2 (Objaviteľ), B1 (Praktik), B2 (Odborník), C1 (Líder), C2 (Priekopník) v rôznych oblastiach podľa tohto rámca. Výsledky sú v prílohe akčného plánu.

Tieto výsledky budú východiskovým bodom a podkladom na zhodnotenie pokroku v oblasti rozvíjania digitálnych kompetencií žiakov a učiteľov našej školy, čo je nevyhnutný predpoklad na transformáciu našej školy na digitálnu. Informácie o priebehu digitalizácie po jednotlivých rokoch budú uvedené v záverečnej správe digitálneho koordinátora, ktorú vypracuje vždy po ukončení školského roka (v mesiaci júl).

Vízia

Vízia	Tvorba vízie digitálnej školy	Škola nemá vytýčenú víziu. Väčšina rozhodnutí je robená na základe minulosti alebo iba aktuálnej situácie.	Vedenie školy má predstavu o tom, kam by škola mala smerovať. Chýba jasná formulácia vízie.	Víziu školy vytvára úzke vedenie školy, je formulovaná jasne, do procesu tvorby nie sú zapojení ďalší aktéri.	Tvorba vízie je jednou z priorít vedenia, do procesu sú zapojení všetci relevantní aktéri vzdelávania.
		Vízia zameriava školu na budúcnosť. Je to vzťažný bod, na základe ktorého sa v organizácii robia strategické rozhodnutia. Má potenciál zjednocovať členov organizácie. Ak ju škola alebo iná organizácia nemá, často funguje na princípe "vždy sme to tak robili" alebo "všetci to tak robia". Čo sa týka digitálnej školy, je potrebné mať vypracovanú víziu pre oblasti, ktoré sú obsahom ďalších rubriek.			
		Kde sme: 2	Kde chceme byť: 4		
	Akčný plán a aktualizácia vízie	Škola nemá sformulovaný akčný plán naplňania vízie.	Niektoré kroky budúceho akčného plánu sú súčasťou iných školských plánov činností	Vytvárame akčný plán, vybrané časti už majú jasnú a konkrétnu formu, chýba kompletizácia celého akčného programu.	Naplňanie vízie je pravidelne vyhodnocované, vízia a akčný plán sú priebežne aktualizované.
		Aby bola vízia funkčná, je potrebné pretaviť ju do konkrétneho a realizovateľného akčného plánu. Akčný plán má jasne určovať priority a úlohy, časový harmonogram, kompetencie jednotlivých členov školy. Akčný plán spolu s víziou majú byť pravidelne vyhodnocované a aktualizované tak, aby sa zabezpečil kontinuálny rast školy.			
		Kde sme: 1	Kde chceme byť: 4		
	Vlastníctvo a komunikácia vízie	Vedenie školy sa necíti kompetentné formulovať víziu školy.	Vízia je záležitosťou vedenia školy, ostatní členovia o vízii nevedia.	Vízia je záležitosťou vedenia a väčšiny učiteľov. Každý z nich dokáže jednoducho formulovať víziu školy. Väčšina zamestnancov je s víziou stotožnená a podporuje jej naplňanie.	Vízia je záležitosťou vedenia, väčšiny učiteľov, každý ju dokáže jednoducho formulovať, je komunikovaná žiakom, rodičom a ďalším zúčastneným stranám. Tie sú zároveň súčasťou vízie.
		Byť vlastníkom vízie znamená vnútorné presvedčenie, že vízia organizácie je aj mojou vlastnou víziou, že jej rozumiem a cítim vnútorný záväzok pracovať na jej naplnení. Je dôležité, aby sa všetci relevantní členovia organizácie stávali vlastníkmí vízie. Osobitný ohľad je tejto otázke potrebné venovať v procese tvorby vízie, pri jej aktualizácii a pri prijímaní nových členov.			
		Kde sme: 1	Kde chceme byť: 4		

Škola ako komunita aktérov	Žiaci	Digitálne kompetencie	Žiaci majú základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Nemajú však dostatočné digitálne kompetencie potrebné pre efektívnu prácu s informáciami a digitálnym obsahom, digitálnu komunikáciu a spoluprácu, vytváranie digitálneho obsahu, riešenie problémov a nerozumejú zásadám bezpečnosti.	Väčšina žiakov má základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Žiaci začínajú aktívne rozvíjať svoje digitálne kompetencie a v tomto smere sa zapájajú do rôznych podporných aktivít realizovaných na škole aj mimo školy (ICDL, IT Fitness test,...). Zároveň si uvedomujú, že pre efektívnu a bezpečnú prácu s počítačom a internetom je potrebné uplatňovať určité zásady.	Žiaci uplatňujú rozvíjané kompetencie pri práci s digitálnym obsahom a informáciami, digitálnej komunikácii a spolupráci, vytváraní digitálneho obsahu, riešení problémov a dbajú na bezpečnosť pri práci s počítačom a internetom. Ich digitálne kompetencie však nie sú plne rozvinuté v každej z daných oblastí.	Žiaci pri práci s počítačom a internetom aktívne využívajú rozvíjané digitálne kompetencie, ktoré uplatňujú pri práci s informáciami a digitálnym obsahom, digitálnej komunikácii a spolupráci, vytváraním digitálneho obsahu vrátane rešpektovania autorských práv a licencií, dokážu riešiť technické problémy a využívať digitálne technológie kreatívne pri riešení problémov, uvedomujú si riziká a dodržia zásady bezpečnosti.	
			Digitálne kompetencie sú považované za základ pre úspech v 21. storočí, preto sú spolu s ďalšími kompetenciami radené aj ku kompetenciám 21. storočia. Digitálne kompetencie občanov, a teda aj žiakov, vymedzuje dokument DigCom 2.1., ktorý digitálne kompetencie rozdeľuje do 5 hlavných oblastí: informačná a dátová gramotnosť, komunikácia a spolupráca, vytváranie digitálneho obsahu, bezpečnosť a riešenie problémov.				
			Kde sme:	2	Kde chceme byť:	4	
		Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie	Žiaci sú prevažne pasívnymi prijímateľmi informácií, nie sú na nich kladené reálne očakávania ohľadom veku, primeranej samostatnosti a zodpovednosti. Učitelia sú v role garanta poznania.	Nadaní žiaci sú podporení pri preberaní zodpovednosti za vlastné učenie na niektorých predmetoch.	Väčšina žiakov preberá zodpovednosť za svoje vlastné učenie, žiaci nie sú aktívni v učení svojich spolužiakov. Žiaci sa bežne stretávajú s bádanim alebo s prácou s otvoreným prístupom k informáciám. Formatívne hodnotenie je záležitosťou iba niektorých predmetov.	Žiaci sú aktívni vo vlastnom učení aj v učení svojich spolužiakov. Učiteľ je predovšetkým v role facilitátora a sprievodcu. Na všetkých predmetoch je bežné bádanie, práca s otvoreným prístupom k informáciám, formatívne hodnotenie (vrátane sebahodnotenia a rovesníckeho hodnotenia). Žiaci sú reálni spolutvorcovia vzdelávacieho obsahu, ich záujmy sú reflektované v školskom vzdelávacom programe.	
			Preberanie adekvátnej zodpovednosti žiaka za svoje učenie sa je podmienené tým, že vo všetkých predmetoch sa realizuje bádateľsky orientované vyučovanie, pracuje sa s otvoreným prístupom k infomáciám a vytvára sa priestor pre formatívne hodnotenie.				
			Kde sme:	3	Kde chceme byť:	4	

	Príprava pre prax	Školské kurikulum nereflektuje zvýšené nároky pracovného trhu na digitálne, informatické, jazykové, matematické kompetencie a mäkké zručnosti. Hlavnou funkciou sumatívneho hodnotenia je motivácia (negatívna aj pozitívna).	Školské kurikulum len málo (nárazovo) reflektuje zvýšené nároky pracovného trhu na digitálne, informatické, jazykové, matematické kompetencie a mäkké zručnosti. Hlavnou funkciou sumatívneho hodnotenia je pozitívna motivácia. Rozvíjanie digitálnych kompetencií je záležitosťou predovšetkým informatiky.	Školské kurikulum vo väčšine predmetov reflektuje zvýšené nároky pracovného trhu na digitálne, informatické, jazykové, matematické kompetencie a mäkké zručnosti. Sumatívne hodnotenie napomáha profesijnej orientácii žiaka. Rozvíjanie digitálnych kompetencií je záležitosťou viacerých predmetov. Žiaci sa občas stretávajú s riešením úloh z praxe.	Školské kurikulum je postavené tak, aby cielene a systemticky rozvíjalo informatické myslenie, matematické, jazykové myslenie, kompetencie žiakov a ich mäkké zručnosti naprieč všetkými predmetmi. Sumatívne hodnotenie je tzv. autentické, kde je žiak hodnotený za výkon, ktorý sa podobá na to, čo sa od neho bude vyžadovať v praxi (napr. rôzne študentské firmy, písanie projektov, riešenie reálnych problémov a ich následná prezentácia. Škola aktualizuje požiadavky praxe a inovuje svoj vzdelávací program.
		Pre prípravu žiaka pre potreby praxe je potrebné: v predmete informatika rozvíjať informatické myslenie, klásť dôraz na rozvoj matematických kompetencií, pripraviť žiakov komunikovať v niektorom z cudzích jazykov, v rámci všetkých predmetov rozvíjať digitálne kompetencie a mäkké zručnosti (soft skills), sumatívne hodnotenie využívať pre objektívne posúdenie žiakov s vopred danou referenčnou hodnotou.			
		Kde sme: 2		Kde chceme byť: 3	
	Personalizácia	Ideálom žiaka je "jednotkár". Nie sú vytvárané príležitosti, kde by sa mohli prejavovať rôzne silné stránky žiakov. Slabné stránky žiaka sú chápané negatívne. Žiak, ktorý má špeciálne výchovno vzdelávacie potreby je chápaný ako "ťažkosť".	Žiaci majú možnosť čast' hodnotenia vo vybraných predmetoch získať za dobrovoľné aktivity. Je prítomná snaha pomenovať silné stránky žiakov. Učitelia podnecujú žiakov k zapájaniu sa do súťaží a voľnočasových aktivít naviazaných na školské vzdelávanie.	Na viacerých predmetoch majú žiaci vlastné portfóliá s vymedzeným rozsahom hodnotených vzdelávacích aktivít. Učitelia podporujú viaceré cesty k dosiahnutiu vzdelávacích cieľov. Je prítomná snaha pomenovať silné stránky žiakov, slabé stránky žiaka sa chápu ako výzva, ktorú je potrebné zvládnuť.	Žiaci sú vnímaní ako osobnosti, vo vzdelávaní sa pracuje s ich silnými aj slabnými stránkami, žiaci so špeciálnymi výchovno vzdelávacími potrebami sú inkluzívne začlenení do tried. Záujmy žiakov sú dôležitou informáciou, s ktorou sa pracuje. Personalizácia vzdelávania je intenzívne podporovaná digitálnymi technológiami.
Žiaci sa majú vzdelávať v súlade s ich osobnostnými danosťami a v súlade s ich aktuálnymi možnosťami a obmedzeniami, a to tým, že spoločne pracujeme na porozumení jeho silných a slabých stránok, kladieme dôraz na interdisciplinaritu a tímovú spoluprácu, v prípade neprítomnosti žiaka využívame potenciál hybridnej výučby.					
		Kde sme: 2		Kde chceme byť: 4	

	Učiteľia	Aktívni účastníci (školskej) komunity	Na škole nie sú vytvárané možnosti pre zapojenie žiakov do budovania školskej komunity. Žiaci trávajú iba nutný čas v škole, nespolupracujú so žiakmi z iných ročníkov ani v rámci svojich tried.	Žiaci v rámci svojich tried spolupracujú nad rámec vyučovania. Aktivity sú zamerané na vlastnú triedu.	Žiaci bežne spolupracujú v tímoch aj nad rámec vlastných tried. Tímy sú zamerané na fungovanie školy a budovanie školskej komunity.	Na škole je vypracovaný systém zapájania žiakov do školskej komunity, školská komunita má presah do občianskej komunity cez rôzne prosociálne, environmentálne a iné aktivity. Vznikajú a sú podporené spontánne žiacke aktivity smerom dovnútra aj vonok.
		Žiaci sa stávajú aktívnou súčasťou (školskej) komunity tým, že im umožníme pracovať v tímoch aj mimo vyučovacích hodín, napr. tímová práca pri tvorbe školského podcastu, napĺňanie školského youtube kanálu v rámci "školského novinárskeho tímu", rôzne prosociálne aktivity a pod. Takto škola zastreší aj informálne vzdelávanie svojich žiakov.				
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4		
		Digitálne kompetencie pedagógov	Učiteľia majú základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Nezúčastňujú sa vzdelávania zameraného na rozvoj špecifických digitálnych zručností pedagógov.	Väčšina učiteľov má základné zručnosti potrebné pre prácu s počítačom a internetom. Na škole je niekoľko učiteľov, ktorí majú nadštandardné zručnosti, ostatní ich vnímajú ako "garantov" digitálnych kompetencií. Väčšina učiteľov nemá potrebu systematicky rozvíjať svoje digitálne kompetencie, v prípade potreby sa radia so skúsenejšími kolegami.	Učiteľia školy rozvíjajú svoje digitálne kompetencie, potrebujú sa však naučiť pravidelne ich vyhodnocovať pre dosiahnutie čo najvyššej úrovne v každej oblasti. V tomto smere sa zapájajú do aktivít typu certifikát ICDL, IT Fitness test a iné.	Učiteľia systematicky pracujú na rozvíjaní digitálnych zručností pedagógov. Digitálne technológie a kompetencie využívajú vhodne a efektívne pre profesijné zapojenie, pri práci s digitálnymi zdrojmi, vo vyučovaní, pri digitálnom hodnotení, podpore žiakov a ich digitálnych kompetencií. Učiteľia dokážu vyhodnotiť úroveň svojich vlastných digitálnych kompetencií a naplánovať kroky pre kontinuálne zlepšovanie sa.
		Okrem všeobecných digitálnych zručností, ktoré vymedzuje dokument DigCom 2.1, potrebujú učiteľia rozvíjať špecifické digitálne kompetencie pre rozvíjanie digitálnych zručností žiakov a efektívne využívanie digitálnych technológií vo vzdelávaní. Digitálne kompetencie pedagógov opisuje a klasifikuje dokument DigComEdu ktorý 22 digitálnych kompetencií pedagógov zaraďuje do 6 hlavných oblastí: profesijné zapojenie, digitálne zdroje, výučba, digitálne hodnotenie, podpora žiakov, podpora digitálnych kompetencií žiakov.				
		Kde sme: 2	Kde chceme byť: 4			

	Konštruktivistický prístup k vzdelávaniu	Väčšina učiteľov preferuje transmisívny prístup k vzdelávaniu, kde sú v role garanta poznania. Prevažujú presvedčenia o žiakoch ako o nedostatočne kompetentných pre iné spôsoby vyučovania, resp. o tom, že v aktuálnych podmienkach je transmisívny prístup jediný možný.	Učitelia občas experimentujú s konštruktivistickým prístupom, vnímajú ho ako prístup vhodný predovšetkým pre nadaných žiakov. Učitelia sú zameraní predovšetkým na náročnosť tohto prístupu a jeho neuskutočniteľnosť v daných podmienkach.	Časť učiteľov stabilne preferuje konštruktivistický prístup k vzdelávaniu, kde sú v role facilitátora a sprievodcu. Začínajú oceňovať jeho benefity aj pre žiakov, ktorých nevnímajú ako nadaných. Podmienky sa nijako zvlášť neriešia.	Väčšina učiteľov preferuje konštruktivistický prístup k vzdelávaniu, kde sú v role facilitátora a sprievodcu. Prevažujú presvedčenia o žiakoch ako o kompetentných a motivovaných pre takýto spôsob vyučovania. Hľadajú sa spôsoby, ako upraviť podmienky, aby sa takýto spôsob uplatňoval ľahšie.
	Konštruktivistický prístup k vzdelávaniu je pojem, ktorý zastrešuje rôzne pedagogické prístupy a metódy, ktoré vychádzajú z konštruktivistického učenia. Môžeme ju charakterizovať takto: - človek sa učí tým, že svoje poznanie konštruuje vlastnou aktivitou, - nie je možné preniesť poznanie od jedného človeka k druhému bez aktívneho zapojenia toho, ktorý poznáva, - pre trvalé učenie je potrebné konštruovať nový poznatok tak, aby zmysluplne zapadol a prepoil sa s poznatkami, ktoré daný človek už má. Podmienky, ktoré učitelia uvádzajú ako obmedzujúce takýto prístup na hodinách, sú veľký počet žiakov v triede, nedostatočné materiály, krátka časová dotácia, množstvo preberaného učiva.				
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4	
	Profesijné komunity na škole	Spolupráca medzi učiteľmi sa vyskytuje iba sporadicky, je zameraná skôr na administratívne veci, žiacke učenie sa spoločne rieši takmer výhradne na klasifikačných poradách.	V rámci predmetových komisií je spolupráca okrem administratívy zameraná aj na vzdelávacie ciele a ich naplnenie. Vedúci PK koordinuje s vedením školy riešenia v oblasti vzdelávania.	Okrem fungujúcej spolupráce v predmetových komisiách aktívnu úlohu zohráva triedny učiteľ. Sleduje a komunikuje ciele pôsobenie učiteľov v jeho triede. Na škole je rozvinutá odborná spolupráca medzi predmetovými komisiami.	Učitelia majú medzi sebou funkčné vzťahy, spoločne vytvárajú školské kurikulum, uprostred ich profesionálneho záujmu sú žiaci, vo vzťahu k nim si spoločne vytyčujú ciele a pracujú na ich naplnení. Bežné sú vyžiadane kolegiálne hospitácie. Budovanie profesijnej komunity na škole je podporené digitálnymi technológiami.
	Jednou z efektívnych ciest vzdelávania učiteľov je budovanie profesionálnych komunit na škole (ďalej iba PKŠ). Znaky školy, kde je PKŠ, sú nasledovné: - učitelia a ďalší pedagogickí zamestnanci sa vnímajú ako tím, - v rámci tohto tímu sa pravidelne stanovujú špecifické, merateľné, dosiahnuteľné, relevantné a sledovateľné ciele, - spoločne hľadajú najlepšie možnosti pre dosiahnutie cieľov s konkrétnymi triedami, - učitelia vyžadujú a dostávajú kvalitnú spätnú väzbu od kolegov a vedenia, - cieľom navštevovania externých vzdelávacích aktivít nie je len budovanie portfólia konkrétneho zamestnanca, ale aj rast celého tímu a naplnenie stanovených cieľov.				
	Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4		

		Sieťovanie s inými učiteľmi a vzdelávanie.	Väčšina učiteľov nie je aktívnou súčasťou žiadnej siete učiteľov mimo vlastnej školy. Učitelia chodia na vzdelávania z nutnosti, obsah vzdelávaní nie je strategicky vybraný.	Učitelia sa individuálne a viacmenej sporadicky zapájajú do komunikácie v rámci komunitných skupín, v pozícii účastníkov.	Na škole sú učitelia, ktorí sa aktívne zapájajú do pravidelnej komunitnej spolupráce, častokrát aj sami iniciujú nové témy. Dobré skúsenosti prenášajú do práce na škole a inšpirujú kolegov.	Väčšina učiteľov sa sieťuje s inými učiteľmi v regióne, z tejto siete čerpajú inšpirácie pre svoje vyučovanie a tiež sú inšpiráciou pre iných učiteľov. Formálne vzdelávacie aktivity sú zdrojom pre všetkých relevantných učiteľov na škole a sú vyberané strategicky. Na škole sú učitelia, ktorí sú lídrami komunitných skupín a predkladajú vlastné riešenia ostatným.
			Učitelia z rôznych "digitálnych škôl" v rovnakom regióne riešia podobné problémy a mnohí z nich našli dobré riešenia, ktoré by mohli byť implementované aj na iných školách. Preto okrem profesionálnej komunity učiteľov na konkrétnej škole má zmysel sieťovanie medzi učiteľmi v danom regióne. Pre regionálne sieťovanie učiteľov sa očakáva podpora tých vysokých škôl, ktoré zabezpečujú prípravu budúcich učiteľov (je dôležité, aby sa príklady dobrej praxe stali zdrojom poznatkov aj pre budúcich učiteľov). Ide o vytváranie tzv. Klubov učiteľov.			
			Kde sme: 2		Kde chceme byť: 3	
		Využívanie národnej podpory	Niektorí učitelia sa ojedinele zapájajú do externých vzdelávacích aktivít a do využívania národných platforiem. Ponúkanú podporu z poradenských a metodických centier využívajú len narázovo.	Viacerí učitelia využívajú možnosti zapojenia sa do externých vzdelávacích aktivít a pravidelne pracujú s niektorými národnými platformami a podľa potreby využívajú podporu z poradenských a metodických centier.	Väčšina učiteľov sa aktívne zapája do externých vzdelávacích aktivít a do využívania národných platforiem. V svojej činnosti zároveň cielene využíva podporu z poradenských a metodických centier.	Škola má vypracovaný systém využívania národnej podpory pre ďalšie vzdelávanie učiteľov a budovanie profesionálnej komunity na škole. Učitelia vstupujú aj do väčších, aj interdisciplinárnych projektov nevynímajúc zahraničnú účasť (napr. eTwinning alebo Erasmus+).
			Podpora učiteľov má zahŕňať prístup k externým vzdelávacím aktivitám, k vytvoreným národným platformám zastrešených kvalitným online portálom, cez ktorý by učitelia mali prístup k sebahodnotiacim testom, databáze digitálnych výučbových materiálov. Súčasťou podpory je aj intenzívnenie práce odborníkov z poradenských a metodických centier v odboroch pedagogika, psychológia, špeciálna pedagogika, a predmetová didaktika priamo na školách.			
			Kde sme: 2		Kde chceme byť: 3	
Vedenie		Lídorské kompetencie	Vedenie školy je nutnou súčasťou práce vybraných učiteľov. Chýbajú manažérske zručnosti, učíme sa za pochodu, bez profesionálnej prípravy. Veríme, že v každom ďalšom roku to zvládeme lepšie.	Vedenie školy je schopné zabezpečovať chod školy, úspešne riešiť všetky vznikajúce situácie. Pre inovácie a nové impulzy využíva najmä vonkajšie podnety.	Vedenie školy sa operia o iniciatívnych učiteľov a spoločne hľadá a realizuje nové námety pre skvalitnenie vzdelávania a školského prostredia. Svoje líderské kompetencie si priebežne zvyšuje vzdelávaním.	Vedenie školy je spolupracujúcim tímom, vzájomne sa dopĺňajúcim svojimi individuálnymi zručnosťami, cielene vedie celý kolektív na škole, vytvára priestor pre realizáciu sa každého učiteľa a žiaka, ponúka priestor pre spoluprácu rodičom a partnerom.

Vedením školy je poverený tím uznávaných učiteľov, avšak bez alebo iba s minimálnou profesionálnou manažérskou prípravou a priebežnou podporou. Očakávame výraznejšiu pomoc pri podpore rozvoja líderských kompetencií školských manažmentov. Byť lídrom je viac ako byť manažérom. Pre úspešné vedenie digitálnej školy a najmä pre úspešnú implementáciu transformácie (digitálnej aj akékoľvek inej), by riaditeľ nemal byť iba manažérom ale aj lídrom.					
Kde sme:		3	Kde chceme byť:		4
Riadenie procesov a organizácia školy sa realizuje bez cieleného využívania dostupných informačných systémov (IS), časť komunikácie medzi aktérmi vzdelávania a vo vzťahu k rodičom prebieha cez e-mail.		Pre riadenie časti procesov a organizáciu školy sa využívajú aspoň základné funkcionality dostupných IS, väčšina komunikácie medzi aktérmi vzdelávania a vo vzťahu k rodičom prebieha cez e-mail alebo v rámci IS.	Manažment školy sa realizuje využívaním väčšiny funkcionalít dostupných IS, štandardná komunikácia s rodičmi prebieha cez IS.		Škola má prepracovaný systém manažmentu s podporou moderných IS vybavených analytikou - pre každý úsek riadenia je vytvorený vlastný mikropriestor, procesy sú automatizované, opierajú sa o systematicky zbierané a ukladané dáta a ich analyticke spracovanie do informácií. Administratívna záťaž zamestnancov je minimalizovaná.
Efektívne nastavenie riadenia procesov a organizácie školy je súčasťou digitálnej transformácie. Štandardom je využívanie školských informačných systémov s týmito hlavnými funkciami: - podpora riadenia a organizácie vzdelávacieho procesu - evidencia žiakov, triedna kniha, tlač vysvedčení, tvorba rozvrhov, zastupovania, prijímacie konanie, zápis do prvých ročníkov, plán akcií - kalendár, vzdelávacie poukazy, správa knižnice a knižničných výpožičiek, - evidencia hodnotenia vzdelávacieho procesu - elektronická žiacka knižka dostupná online rodičom, online dotazníky a ankety na spätnú väzbu o pedagogickom procese, - logistická podpora školy - hospodárenia školskej jedálne, správa majetku, dochádzka, vedenie správnych konaní, platobný styk, elektronická registratúra s prepojením na ÚPVS.					
Kde sme:		2	Kde chceme byť:		3
Škola spolupracuje s rodičmi na nutnej úrovni, komunikácia s nimi je vnímaná skôr ako spôsob riešenia aktuálnych problémov.		Škola poskytuje rodičom spätnú väzbu o priebehu vyučovania a výsledkoch žiaka aj elektornicky, väčšinou nárazovo za hodnotiace obdobie. Rodičia sú nárazovo prizývaní k riešeniu problémov.	Škola poskytuje rodičom online spätnú väzbu o priebehu vyučovania a výsledkoch žiaka, administratívne procesy spojené s výučbou zo strany školy (odchod, príchod,...) a zo strany rodiča (ospravedlnenky, platby,...) prebiehajú elektronicky. Rodičia sú systematicky prizývaní k riešeniu problémov.		Rodičia sú súčasťou školskej komunity, majú priestor aktívne prispievať k žiackemu učeniu, ich poznatky a skúsenosti sú chápene ako zdroj, ktorým škola disponuje. V prípade problémov vie škola poskytnúť možnosti riešenia.

prostredie	Vzdelávací obsah		Moderné výučbové postupy sú nepredstaviteľné bez komunikácie so širším okolím školy. Cieľom je vyvolať aktívny záujem rodičov o dianie v škole a zapojenie do výučbových aktivít. Ak presvedčenia rodičov o tom, ako má byť vzdelávané ich dieťa, nebudú v súlade s nastavením školy, bude náročné pracovať so žiakmi. Práca na presvedčení rodičov vyžaduje predovšetkým rešpekt voči nim, porozumenie ich zázemia, pravidelnú komunikáciu s nimi založenú skôr na partnerstve než na direktívnom prístupe. Digitálne technológie môžu v mnohých ohľadoch zefektívniť obojsmernú komunikáciu medzi rodičmi a školou.			
			Kde sme: 2		Kde chceme byť: 3	
		Sieťovanie školy	Škola je uzavretá na spoluprácu s inými subjektmi.	Škola spolupracuje s inými subjektmi nárazovo len v prípade, že je to aktuálne potrebné.	Škola sa zapája do krátkodobých projektov. Vznikajú partnerstvá ad hoc.	Škola vstupuje do spolupráce a sietí, ktoré sú dlhodobé a stabilné. Je aktívnou súčasťou danej siete.
			Digitálna škola má byť otvorená spolupráci a aktívnej podpore pre budovanie kvalitného vzdelávacieho prostredia. Znamená to začleňovanie do rozsiahlejších systémov: - Zapojenie do projektov na spájanie škôl medzi sebou a vytváranie mnohých vzťahov aj na medzinárodných úrovniach, napr.: Školy podporujúce zdravie, Zelená škola, Erasmus+ projekt - Rozšírenie sietí o profesijné združenia, zamestnávateľov, občianske združenia a ďalších aktérov vo vzdelávaní, ktoré posúva vzdelávanie smerom k vytváraniu priestoru na podporu inovácie vzdelávania, jeho prepojenie s potrebami trhu práce, napr. Lokálne siete SŠ, ZŠ s podporou VŠ a firiem v rámci národného projektu IT			
			Kde sme: 2		Kde chceme byť: 3	
		Pripravenosť na krízový stav	Vedenie školy nemá pripravené krízové scenáre okrem tých, ktoré sú povinné (napr. požiar na ochranu).	Škola má vypracovaný základný rámec ako reagovať na krízovú situáciu.	Škola má nastavené procesy, zdroje a personál aby v prípade krízovej situácie dokazala zabezpečiť fungovanie vzdelávania.	Bežné fungovanie školy je relatívne odolné voči rôznym krízam. Škola využíva a testuje rôzne módy jej fungovania, aby overila a udržala svoju odolnosť.
			Pretrvávajúca situácie počas pandémie ukázala, že učitelia, ktorí sú digitálne zdatní a vedia využívať potenciál digitálnych technológií vo vzdelávaní, ľahšie zvládajú problémy dištančného vzdelávania a sú schopní realizovať online vzdelávanie, a to v prostredí školy, ktorá má pripravené krízové scenáre, ktorých súčasťou sú krízové plány pre vedenie školy, pre učiteľa, pre žiaka a pre rodiča.			
			Kde sme: 1		Kde chceme byť: 3	
		Podpora aktívneho učenia	Učitelia nemajú k dispozícii pripravený vzdelávací obsah, ktorý by podporoval aktívne žiacke učenie. Väčšinou preto využívajú staršie učebnice.	Učitelia nemajú k dispozícii pripravený vzdelávací obsah, ktorý by podporoval aktívne žiacke učenie. Časť učiteľov si pripravuje vlastné materiály, ktoré žiakom umožnia aktívne učenie.	Učitelia majú k dispozícii kvalitný vzdelávací obsah, ktorý podporuje žiacke bádanie.	Učitelia majú k dispozícii kvalitný vzdelávací obsah, ktorý podporuje žiacke bádanie. Vedia si z neho vybrať a prispôbiť ho aktuálnej triede na základe formatívneho hodnotenia.
			Vzdelávací obsah, ktorý učitelia bežne využívajú, veľa hovorí o tom, ako sa na škole vyučuje. Veľmi ťažké je od všetkých učiteľov požadovať konštruktivizmus, ak nemajú k dispozícii vzdelávací obsah, ktorý podporuje aktívne žiacke učenie.			
	Kde sme: 2		Kde chceme byť: 4			

Škola ako vzdelávacie prostredie	Digitálne zdroje	Učitelia nepoužívajú digitálny vzdelávací obsah ani k nemu neprispievajú.	Učitelia majú zásobu overených nekomerčných či komerčných digitálnych učebných materiálov k podpore výučby a opakovane ich používajú.	Učitelia priebežne vyhľadávajú nové materiály a obsah výučby sa pomocou nich dynamicky mení.	Učitelia používajú kvalitné digitálne zdroje, ktoré vedú prispôsobiť aktuálnej situácii. Svoje prispôsobenia a nové zdroje zdieľajú so svojimi kolegami.
		Činnosť digitálnej školy môže a má byť podporená aj tým, že naplno využíva digitálny vzdelávací obsah. Jeho kvalita je obsahom predchádzajúcej rubriky. Tu sa chceme zamerať na to, že škola neostáva uzavretá sama do seba ani čo sa týka vzdelávacieho obsahu - inšpiruje sa a je inšpiráciou.			
		Kde sme: 2		Kde chceme byť: 4	
	Fyzické vzdelávacie prostredie	Usporiadanie tried je tradičné a málo flexibilné. V škole nie je okrem učební žiaden iný priestor pre žiacke učenie ani tzv. oddychové zóny.	Usporiadanie tried je tradičné a málo flexibilné. V škole je zopár priestorov, ktoré sú prispôsobené pre žiacke učenie alebo oddych.	Usporiadanie tried je flexibilné. V škole je zopár priestorov, ktoré sú prispôsobené pre žiacke učenie alebo oddych.	Takmer celá budova školy je vzdelávacím prostredím, usporiadanie tried je flexibilné, hybridne sa prelínajú s virtuálnym vzdelávacím prostredím.
		Fyzickým vzdelávacím prostredím máme na mysli školu ako budovu, jej vybavenie (nie technologické), usporiadanie tohto vybavenia. Fyzické vzdelávacie prostredie má vytvárať vhodné podmienky na aktívne žiacke učenie, ktoré je charakteristické skupinovú prácou, prácou na projektoch, medzipredmetovosťou.			
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4	
	Virtuálne vzdelávacie prostredie	Učenie žiakov neprebíha v žiadnom virtuálnom prostredí, učenie je úzko naviazané na prítomnosť žiaka v škole.	Niektorí učitelia používajú virtuálny priestor vo vyučovaní, avšak ten nie je vytvorený na úrovni školy. Bezpečnosť virtuálneho priestoru nie je riešená.	Virtuálne vzdelávacie prostredie (VVP) je využívané a vychádza z potrieb vzdelávacieho procesu, je zjednocované, štandardizované a zdieľané prevážnou väčšinou učiteľov. Bezpečnosť VVP je zabezpečená na základnej úrovni.	Škola má vytvorené bezpečné virtuálne vzdelávacie prostredie, ktoré používajú všetci učitelia v primeranej miere tak, aby bolo podporené aktívne žiacke učenie. Virtuálne prostredie súčasne podporuje hybridnú výučbu a sociálne učenie.
		Virtuálne vzdelávacie prostredie je online priestor, kde učiteľ zdieľa výučbové materiály, žiaci k nim majú prístup, umožňuje interakciu (synchronnú alebo asynchronnú) medzi žiakmi navzájom a medzi žiakmi a učiteľmi. Jednou z významných charakteristík virtuálneho vzdelávacieho prostredia je jeho bezpečnosť.			
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4	
Digitálna infraštruktúra	Vybavenie DT (digitálnymi technológiami)	Škola pre výukové účely používa hlavne špecializovanú počítačovú učebňu.	Okrem špecializovanej učebne sú počítačmi, dataprojektormi či interaktívnymi tabuľami a internetom vybavené aj niektoré ďalšie triedy.	Minimálne jedným pripojeným počítačom s dataprojektorom, resp. interaktívnou tabuľou je vybavená väčšina učební. Škola aspoň obmedzeným spôsobom umožňuje pripojenie žiackych mobilných zariadení.	Prenikanie DT do života školy smeruje k všadeprítomnému využívaniu prezentačných aj mobilných zariadení učiteľmi i žiakmi.
		Realitou je, že vybavenie 1: 1 (každý žiak má k dispozícii počítač) sa stáva pomaly samozrejmosťou. Je mimoriadne dôležité si uvedomiť, že je tiež veľa výučbových aktivít, ktoré nevyžadujú využitie technológií všetkými žiakmi.			
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4	

D	LAN a internet	Iba niektoré časti školy sú pripojené k lokálnej sieti, internet je prístupný ich prostredníctvom.	Väčšina priestorov škôl a počítačov je pripojená k školskej sieti, ktorá umožňuje prístup k súkromným a spoločným súborom a rieši napojenie na internet.	Všetky priestory školy a všetky počítače sú pripojené do lokálnej siete a jej prostredníctvom na internet. Zároveň je tu riešený prístup k výučbovým materiálom a sieťovým zdrojom vo vnútri i mimo školu.	Všetky údaje súvisiace s výučbou (napr. E-portfólio) sú k dispozícii z ľubovoľného počítača/zariadenia kdekoľvek na internete v prípade, že užívateľ je oprávnený ku nim pristupovať/nakladať. Nie je relevantné, kde sú údaje fyzicky uložené (cloud).
		Správa školskej počítačovej siete sa stále viac sústreďuje len na zabezpečenie vysokorýchlostného (giga) prístupu do internetu a robustného WIFI -6 pokrytia vnútorných priestorov. S rozvojom mobilných zariadení sa presadzuje tzv. „Cloud computing“.			
		Kde sme: 3		Kde chceme byť: 4	
		Technická podpora	Technická podpora je vykonávaná náhodne v prevažnej miere formou objednávky. Pracovník školy zabezpečuje iba technický dohľad.	Technická podpora je zaistená po celý rok formou pracovne alebo obchodne právneho vzťahu. Pritom sa technický dohľad sústreďuje na udržanie súčasného stavu.	Technická podpora je celoročne zabezpečená, zaisťuje stabilnú prevádzku a zaoberá sa tiež ďalším technickým rozvojom.
			Technická podpora je riešená systémovo, zaisťuje stabilnú prevádzku infraštruktúry a je zameraná na jej koncepčný rozvoj v súlade so ŠKVP.		
			Je dôležité rozlišovať medzi technickou podporou, ktorej úlohou je udržiavať zariadenie v chode a ktorá zabezpečuje, aby ďalší rozvoj bol možný, a metodickú podporou využitia technológií, ktorá je zameraná na výučbu všetkých predmetov. V prípade, že nie je možné tieto dve funkcie oddeliť, treba strážiť, aby boli obe napĺňované (správca siete a DT/digitálny koordinátor).		
		Kde sme: 2		Kde chceme byť: 3	
		Licencie	Nie je isté, či je v škole všetok využívaný software legálny.	Škola sa zaoberá legálnosťou svojho softvéru plánuje a nakupuje softwarové licencie spolu s nákupom hardvéru alebo samostatného softwaru.	Na všetkých školských počítačoch je k dispozícii potrebný software, a tento je legálny. Existuje systém evidencie softwaru pre prípadný softwarový audit.
			Škola má prepracovanú politiku nákupu potrebných licencií pre použitie učiteľmi i žiakmi a to nielen v priestoroch školy.		
			Etickú výchovu nemožno realizovať v škole, kde existuje na počítačoch nelegálny softvér. Je dôležité venovať mimoriadnu pozornosť tomu, či nie je možné pre výukové účely využívať ako voľne dostupný softvér tak voľne dostupné výukové materiály. Všetci by mali poznať licenčné pravidlá Open Source a Creative Commons.		
		Kde sme: 2		Kde chceme byť: 3	

Škola ako komunita aktérov: Učitelia

	Ako budeme na rubrike pracovať		
	priamo	nepriamo	vôbec
Digitálne kompetencie pedagógov			
Konstruktivistický prístup ku vzdelávaniu			
Profesijná komunita učiteľov			
Sieťovanie s inými učiteľmi a vzdelávanie			
Využívanie národnej podpory			

Rubrika 1 Digitálne kompetencie pedagógov

Čiastkový cieľ 1				
Kontinuálne zvyšovať digitálne kompetencie väčšiny učiteľov.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Raz ročne realizovať IT fitness test (75% učiteľov školy), kde si overia úroveň svojich digitálnych zručností.	IT Fitness Test		digitálny koordinátor	06.2022 06.2023 06.2024
2. Každoročne vyhodnotiť úspešnosť realizovaného testu z pohľadu zborovne.			digitálny koordinátor	06.2022 06.2023 06.2024
3. Naplánovať a realizovať školenia pre učiteľov, ktoré budú zamerané na rozvoj problémových oblastí (z vyhodnotenia IT fitness testu zborovne).	IT Fitness Test		digitálny koordinátor	07.2022 07.2023 07.2024
4. Aspoň 75 % učiteľov sa zúčastní webináru/workshopu/školenia, ktoré rozvíjajú digitálne kompetencie učiteľov podľa svojho uváženia (podľa svojho sebahodnotenia digitálnych kompetencií).			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
5. Raz za rok má učiteľ preukázať svoje digitálne kompetencie pri výučbe, hodnotení, pri tvorbe digitálnych zdrojov – napr. na hospitácii.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
6. Raz za dva roky každý učiteľ vykoná sebahodnotiaci dotazník, v ktorom identifikuje úroveň svojich digitálnych kompetencií učiteľa podľa DigiCompEdu rámca.	DigiCompEdu		pg. zam.	06.2022 06.2024
7. Digitálny koordinátor zhodnotí vývoj digitálnych kompetencií učiteľov školy podľa DigiCompEdu rámca a dotazníkov učiteľom.	DigiCompEdu, MS Forms		digitálny koordinátor	09.2021 06.2022 06.2024

Rubrika 2 Využívanie národnej podpory

Čiastkový cieľ 2				
Väčšina učiteľov sa minimálne v jednom svojom predmete aprobácie zapojí do aktívneho používania národných platforiem s databázou digitálnych výučbových materiálov v rozsahu aspoň 2 vyučovacích hodín za polrok.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Raz ročne realizovať online workshop pre učiteľov, kde sa navzájom oboznámia so svojimi doterajšími skúsenosťami s využívaním národných platforiem, aby tak inšpirovali svojich kolegov.			digitálny koordinátor	10.2022 10.2023 10.2024
2. Zabezpečiť externých odborníkov (napr. z MPC) na realizáciu školenia ohľadom nových národných platforiem a možností ich využitia.			digitálny koordinátor	10.22
3. Raz za rok aspoň 75% učiteľov preukáže svoje využívanie národnej podpory počas hospitácie.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
4. Raz ročne realizovať dotazníkový prieskum SELFIE u žiakov a učiteľov o používaní národnej podpory (databázy digitálnych výučbových materiálov, online portály, overené výstupy rôznych didaktických projektov) - vlasné otázky.			digitálny koordinátor	01.2022 01.2023 01.2024

Rubrika 3 Profesijná komunita učiteľov

Čiastkový cieľ 3				
Všetci učitelia sa aktívne zapájajú do tvorby školského kurikula.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Na spoločnom stretnutí všetkých pedagógov školy zhodnotiť obsah školského kurikula.			pg. zam.	08.2021 08.2022 08.2023 08.2024
2. Na tvorbu školského kurikula učitelia používajú digitálne technológie a zdieľané dokumenty.	MS Teams		digitálny koordinátor	08.2021 08.2022 08.2023 08.2024
3. Všetci učitelia prispievajú k tvorbe školského kurikula (za svoj predmet, vzdelávaciu oblasť).	zdieľané dokumenty v MS Teams		pg. zam.	08.2021 08.2022 08.2023 08.2024
4. Apoň raz ročne každý pedagóg vykoná hospitáciu u svojho kolegu v predmetovej komisii, alebo mimo nej.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Rubrika 4 Sieťovanie s inými učiteľmi a vzdelávanie

Čiastkový cieľ 4				
Aspoň štvrtina učiteľov sa bude zúčastňovať, resp. zapojí sa do fungovania Klubu učiteľov (účasť na stretnutiach, seminároch, vzdelávania, výmena skúseností, ich aplikácia v škole..).				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Nájsť na internete, resp. vysokej škole, ktoré pripravuje pedagógov do praxe komunitu učiteľov/lektorov, ktorí sa angažujú v oblasti, v danom predmete učiteľa.	internet, VŠ, MPC, organizácie...		digitálny koordinátor	06.2022 06.2023 06.2024
2. Zúčastňovať sa stretnutí, workshopov v rámci Klubu učiteľov.	VŠ		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
3. Aplikovať nadobudnuté vedomosti, nápady na svojich hodinách v škole.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Rubrika 5 Konštruktivistický prístup ku vzdelávaniu

Čiastkový cieľ 5				
Učitelia prírodovedných predmetov na svojich hodinách používajú moderné vyučovacie metódy, vrátane konštruktivistického prístupu a riadeného bádania.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Oboznámiť učiteľov s modernými vyučovacími metódami na školení s digitálnym koordinátorom.			digitálny koordinátor	08.2022 08.2023 08.2024
2. Každý učiteľ prírodovedného predmetu aspoň na dvoch hodinách za polrok realizuje bádateľsky orientované aktivity.	IT Akadémia		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
3. Niektorí učitelia vytvoria svoje vlastné metodiky, pri ktorých sa využíva konštruktivistický prístup ku vzdelávaniu, resp. s prvkami aktívneho riadeného bádania.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Rubrika 6 Profesijná komunita učiteľov

Čiastkový cieľ 6				
Všetci učitelia vo vzájomnej spolupráci zrealizujú týždeň projektového vyučovania.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Na spoločnom stretnutí všetkých pedagógov školy pripraví plán a dohodnú sa na témach v týždni projektového vyučovania.			digitálny koordinátor	09.2021 09.2022 09.2023 09.2024
2. Všetci učitelia pripraví aktivity v rámci týždňa projektového vyučovania.			pg. zam.	09.2021 09.2022 09.2023 09.2024
3. Všetci učitelia prispejú k realizácii týždňa projektového vyučovania.			pg. zam.	09.2021 09.2022 09.2023 09.2024

Škola ako komunita aktérov: Žiaci

	Ako budeme na rubrike pracovať		
	priamo	nepriamo	vôbec
Digitálne kompetencie			
Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie			
Príprava pre prax			
Personalizácia			
Aktívni účastníci (školskej) komunity			

Rubrika 1 Preberanie zodpovednosti za vlastné učenie

Čiastkový cieľ 1				
Na každom predmete sa žiaci na pravidelnej báze (raz mesačne) stretnú s formatívnym hodnotením (vrátane sebahodnotenia a rovesníckeho hodnotenia).				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Naplánovať interné školenie pre všetkých pedagógov školy o možnostiach formatívneho hodnotenia žiakov.			digitálny koordinátor	10.21
2. Vytvoriť portfólio použitých formatívnych nástrojov (sebahodnotenie, rovesnícke hodnotenie) pre ďalšiu inšpiráciu pedagógov vo virtuálnom vzdelávacom prostredí školy.	MS Teams		digitálny koordinátor pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
3. Každý žiak sa aspoň raz za polrok zúčastní aktivity, pri ktorej budú jeho prácu hodnotiť aj jeho spolužiaci.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
4. Celoškolské splnenie cieľa overiť SELFIE dotazníkom pre žiakov i učiteľov, kde sa vyjadria k miere využívania formatívneho hodnotenia na jednotlivých predmetoch počas sledovaného obdobia (vlastné otázky).	SELFIE		digitálny koordinátor	01.2022 01.2023 01.2024

Rubrika 2 Digitálne kompetencie

Čiastkový cieľ 2				
Na každom predmete sa žiaci aspoň raz za polrok stretnú s vlastnou tvorbou digitálneho obsahu (projekty realizované prostredníctvom digitálnych technológií).				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Realizovať interné školenie pre všetkých pedagógov školy o možnostiach tvorby digitálneho obsahu s využitím rôznych online nástrojov (kvízy, tvorba didaktických hier, tvorba digitálneho portfólia) a vhodného softvéru (kancelársky balík, programy na spracovanie zvuku, videa, grafiky, plagáty, brožúry...).			digitálny koordinátor	06.2022 06.2023 06.2024

Akčný plán

2. Každý žiak sa má aspoň raz za rok zúčastniť aktivity/projektu na rôznych predmetoch (resp. medzipredmetové projekty), pri ktorej bude tvoriť kreatívny digitálny obsah s použitím digitálnych technológií.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
3. Vytvoriť a realizovať aktivitu/workshop/projekt pre všetkých žiakov školy, zameraný na bezpečnosť na internete.			školský psychológ	02.2022 02.2023 02.2024
4. Každý žiak má absolvovať školenie/prednášku/workshop s odborníkom ohľadom autorských práv k obsahu na internete a k právnym aspektom ohľadom používania rôznych typov licencií.	odborníci		učitelia INF	06.2022 06.2023 06.2024

Čiastkový cieľ 3

Na každom predmete rozvíjať digitálna gramotnosť žiakov v rôznych oblastiach podľa Prílohy1 Akčného plánu.

Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Pripraviť pre každý predmet, v každom ročníku zoznam digitálnych kompetencií a konkrétnych oblastí v daných tematických celkoch s uvedením zdrojov, prostredníctvom ktorých sa rozvíjajú.	DigiComp		vedúci PK	9.21
2. Na každom predmete sa žiaci stretnú s aktivitami, ktoré rozvíjajú digitálne kompetencie podľa Prílohy1.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
3. Raz ročne sa všetci žiaci školy zúčastnia IT fitness testu, za účelom zistenia stavu svojich digitálnych zručností.	IT Fitness Test		učitelia INF	05.2022 05.2023 05.2024
4. Po absolvovaní IT fitness testu sa žiaci oboznámia so svojimi chybami a prediskutujú s učiteľmi informatiky správnosť riešení.	IT Fitness Test		učitelia INF	06.2022 06.2023 06.2024

Čiastkový cieľ 4

Na každom predmete používať jednotný citačný systém.

Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Vypracovať interné pravidlá citácie pri používaní cudzích zdrojov (v prezentáciách, v referátoch, v seminárnych prácach, v SOČ, v digitálnych produktoch).	norma APA		digitálny koordinátor	9.21
2. Na hodinách informatiky sa každý žiak oboznámi s internými pravidlami citácie zdrojov vo svojich produktoch.			učitelia INF	12.21
3. Na každom predmete žiaci vo svojich produktoch (prezentácia, referát, seminárna práca, SOČ) správne citujú použité zdroje podľa internej normy citácie.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Rubrika 3 Príprava pre prax

Čiastkový cieľ 5				
Úprava školského kurikula vzhľadom na zvýšené nároky pracovného trhu na digitálne, informatické, jazykové, matematické kompetencie a mäkké zručnosti (zavedenie nových predmetov).				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Zmeniť Školský vzdelávací program počnúc šk. rokom 2021/2022 pridaním nových predmetov, ktoré reflektujú súčasné potreby trhu: Programovanie (1. roč. 4G), Počítačová grafika (1. roč. 4G), Robotika (3. roč. 8G), Informatika v prírodných vedách a matematike (4. roč. 4G), Prírodné vedy v cudzom jazyku – BIO, CHE (3. roč. 4G), Humanitné vedy v cudzom jazyku – OBN, DEJ (3. roč. 4G)			vedenie školy	9.21
2. Vypracovať učebné osnovy nových predmetov v ŠkVP.			vedúci PK	9.21
3. Každý rok ponúknuť žiakom krúžok zameraný na robotiku a programovanie.			pg. zam.	09.2021 09.2022 09.2023 09.2024

Škola ako komunita aktérov: Vedenie

	Ako budeme na rubrike pracovať		
	priamo	nepriamo	vôbec
Lídorské kompetencie			
Manažment školy			
Spolupráca s rodičmi			
Sieťovanie školy			
Prípravenosť na krízový stav			

Rubrika 1 Manažment školy

Čiastkový cieľ 1				
Efektívne nastaviť riadenie procesov a organizácie školy - využívanie IS školy vo všetkých oblastiach.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Prevádzkovať elektronickú evidenciu žiakov, triedne knihy, tlač vysvedčení, tvorbu rozvrhov a suplovania, prijímacie konanie, zápis do prvých ročníkov, vzdelávacie poukazy.			vedenie školy	9.21
2. Viesť elektronickú evidenciu hodnotenia vzdelávacieho procesu - elektronickú žiacku knižku (dostupnú online rodičom), online dotazníky a ankety na spätnú väzbu o pedagogickom procese, dochádzka žiakov a učiteľov.			vedenie školy	9.21
3. Elektronizovať správu majetku (inventár), vedenie správnych konaní, platobný styk, elektronická registratúra s prepojením na ÚPVS.			vedenie školy	9.22

Rubrika 2 Spolupráca s rodičmi

Čiastkový cieľ 2				
Zabezpečiť používanie aplikácie EduPage na komunikáciu s rodičmi (elektronická žiacka knižka, online dochádzka žiakov, elektronické ospravedlnenky od rodičov, elektronické vyhlásenia o bezinfekčnosti a iné tlačivá a žiadosti, elektronické správy pre rodičov, oznámenia o slabom prospechu, výber voliteľných predmetov, záujem o ponúkané aktivity...).				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Každý učiteľ zadáva všetky známky v čo najkratšom čase (do 1 týždňa) do elektronickej žiackej knižky.			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
2. Zabezpečiť školenie pre rodičov na rodičovskom združení o používaní aplikácie EduPage (žiacka knižka, ospravedlnenky, žiadosti/vyhlásenia, komunikácia s učiteľmi cez správy v IS, príchod/odchod žiaka).			tr. uč.	10.2021, 10.2022, 10.2023, 10.2024
3. Zavedenie elektronických ospravedlnení do bežnej praxe každého triedneho učiteľa.			tr. uč.	06.2022 06.2023 06.2024
4. Každý štvrtrok po vyhodnotení výchovno-vzdelávacieho procesu na štvrtročnej klasifikačnej pedagogickej rade odoslať rodičom slabo prospeievajúcich a neprospeievajúcich žiakov správu o prospechu žiaka z daného predmetu prostredníctvom IS školy (EduPage).			pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Rubrika 3 Sieťovanie školy

Čiastkový cieľ 3				
Na pravidelnej báze realizovať medzinárodné online eTwinning projekty.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Zrealizovať školenie pre učiteľov, kde sa oboznámia s platformou eTwinning a zriadia si konto.	eTwinning		digitálny koordinátor	10.21
2. Každý rok sa aspoň dvaja učitelia zapoja do eTwinning projektu so zahraničnou školou.	eTwinning		vedenie školy	10.2021, 10.2022, 10.2023, 10.2024
3. Minimálne jedna trieda každý rok aktívne participuje na medzinárodnom projekte, pričom dochádza k aktivizácii všetkých žiakov triedy (komunikácia v cudzom jazyku s partnermi zo zahraničia, online kolaborácia, tímová práca so zahraničnými partnermi, využívanie online nástrojov na komunikáciu, tvorbu a zdieľanie spoločného obsahu).	eTwinning		digitálny koordinátor	04.2022 04.2023 04.2024
4. Každoročne sa zúčastňovať sa na aktivitách organizovaných NSS/CSS eTwinning (webináre, eventy, školenia, workshopy, konferencie...).	eTwinning		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Rubrika 4 Pripravenosť na krízový stav

Čiastkový cieľ 4				
Vypracovať krízový scenár pre prechod z prezenčného vzdelávania na dištančné.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Získať podklady na vypracovanie krízového scenára.	IT Akadémia		vedenie školy	10.21
2. Vytvoriť krízový scenár pre vnútorné potreby školy (pre vedenie, učiteľov, rodičov a žiakov školy).			vedenie školy	12.21

Rubrika 5 Manažment školy

Čiastkový cieľ 4				
Vypracovať predhospitačné dotazníky a autoevalvačný hodnotiaci dotazník pre učiteľa po hospitácii a používať ich pri hospitačnej činnosti.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Pripraviť predhospitačný dotazník v elektronickej forme.			vedenie školy	9.21
2. Pripraviť autoevalvačný dotazník pre učiteľa po hospitácii v elektronickej forme.			vedenie školy	9.21
3. Pri hospitáciách používať elektronické dotazníky: predhospitačný a autoevalvačný			vedenie školy	06.2021 06.2022 06.2023 06.2024

Škola ako vzdelávacie prostredie

	Ako budeme na rubrike pracovať		
	priamo	nepriamo	vôbec
Podpora aktívneho učenia			
Digitálny obsah			
Fyzické vzdelávacie prostredie			
Virtuálne vzdelávacie prostredie			
Vybavenie DT			
LAN a internet			
Technická podpora			
Licencie			

Rubrika 1 Podpora aktívneho učenia

Čiastkový cieľ 1				
Väčšina učiteľov pravidelne využíva kvalitný vzdelávací obsah, ktorý podporuje aktívne žiacke učenie.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Preskúmať množstvo metodického materiálu vytvoreného v rámci projektu IT Akadémie a zdieľať zaujímavé metodiky medzi učiteľmi v rámci predmetových komisií.	IT Akadémia		vedúci PK	06.22, 06.23, 06.24
2. Aspoň raz za polrok použiť bádateľsky orientovanú metodiku vo vyučovaní všetkých prírodovedných predmetov.	IT Akadémia		pg. zam.	01.22, 06.22 01.23, 06.23 01.24, 06.24
3. Raz ročne realizovať pre všetkých žiakov školy zážitkový týždeň, počas ktorého sa realizujú medzipredmetové projekty, ktoré podporujú aktívne žiacke učenie.	IT Akadémia		pg. zam.	10.2021, 10.2022, 10.2023, 10.2024
4. Vytvoriť databázu vlastných inovatívnych metodík pre rôzne predmety, ktoré podporujú aktívne žiacke učenie.	MS Teams		pg. zam.	08.22, 08.23, 08.24
5. Vyplniť SELFIE dotazník, kde sa danej oblasti dotýkajú viaceré otázky (všetci aktéri školy: vedenie, učitelia a žiaci).	Selfie		všetci	01.22, 01.23, 01.24

Rubrika 2 Fyzické vzdelávacie prostredie

Čiastkový cieľ 2				
Vytvoriť oddychovú zónu v priestoroch suterénu školy				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Realizovať prieskum záujmu a preferencií žiakov	MS Forms		digitálny koordinátor	9.22
2. Vybrať vhodné vybavenie podľa prieskumu do oddychovej zóny (sedačky, vaky, stojany, stolíky, poličky, skrinky, sedacie súpravy...) v suteréne.	ponuka spoločností, internet		vedenie školy	10.22
3. Nakúpiť vybavenie podľa výberu.	RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	1.23
4. Vytvoriť a inštalovať kreatívne vizuálne doplnky do oddychovej zóny (práca žiakov).	RRZ	podľa ponuky	PK výchovných predmetov	6.22

Čiastkový cieľ 3				
Postupne vo všetkých kmeňových triedach vytvoriť rôzne vzdelávacie zóny (oddychovú, informačnú, spoločnú, prezentačnú...).				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Klasické triedy vybaviť plochou, na ktorú sa dá písať mazateľnými fixkami, resp. upevňovať magnetické pomôcky, resp. použiť magnetický náter.	RRZ		vedenie školy	01.2022 01.2023 01.2024
2. V každej triede zriadiť kútik s PC/notebookom s pripojením na internet, s možnosťou prezentovať digitálny obsah pre celú triedu (dataprojektor, interaktívna tabuľa, dotyková veľkoplošná obrazovka).	RRZ		vedenie školy	01.2022 01.2023 01.2024
3. Navrhnuť usporiadanie nábytku v triede s prihliadnutím na rôzne typy zón (priestor pre spoločnú diskusiu/individuálnu prácu, priestor pre skupinovú prácu, priestor riadený učiteľom, priestor pre tvorbu alebo bádanie, priestor na prezentáciu a zber materiálu).	internet		vedenie školy	01.2022 01.2023 01.2024
4. Doplniť vybavenie triedy o potrebný nábytok a vybavenie triedy vhodné do rôznych zón.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	01.2022 01.2023 01.2024

Rubrika 3 Virtuálne vzdelávacie prostredie

Čiastkový cieľ 4				
Aktívne využívať jednotné virtuálne vzdelávacie prostredie na všetkých predmetoch všetkými učiteľmi školy.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Na začiatku školského roka zriadiť pre každý predmet vlastnú skupinu (tím), do ktorej budú mať prístup žiaci danej triedy.	MS Teams		pg. zam.	09.2021 09.2022 09.2023 09.2024
2. Využívať tímy a kanáli na zdieľanie učebných materiálov pre žiakov triedy (aj neprítomným na prezenčnom vzdelávaní) pre daný predmet, využívať tento bezpečný priestor na online konzultácie, stretnutia s rodičmi alebo online vyučovanie v prípade potreby.	MS Teams		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
3. Využívať Pridelené úlohy v tímoch predmetov na zber žiackych prác - automatická tvorba žiackeho digitálneho portfólia.	MS Teams		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
4. Využívať OneDrive a súbory v tímoch na zdieľanie obsahu a spoločnú prácu v dokumentoch.	MS Office		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Rubrika 4 Vybavenie DT

Čiastkový cieľ 5				
Modernizovať vybavenie počítačovej učebne INF.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Zakúpiť 16 ks stolných počítačov s dostatočným výkonom s monitorom min 24".	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.23
2. Zakúpiť 6 ks notebookov.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.23
3. Zakúpiť 4 ks stolných skenerov.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24
4. Zakúpiť 3D tlačiareň.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24
5. Rekonštrukcia elektroinštalácie v učebni INF.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24
6. Rekonštrukcia LAN siete (kabeláž, wifi AP, switch).	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24
7. Zaobstaranie uzamykateľných skriniek na uloženie robotických stavebníc (pod stolmi).	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24

Čiastkový cieľ 6				
Vybaviť jednu odbornú učebňu tabletmi s aktívnym perom pre každého žiaka v učebni.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Kúpiť 20 kusov tabletov s aktívnym perom.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24
2. Vytvoriť priestor na uloženie a nabíjanie zariadení (uzatvárateľná dokovacia stanica).	sponzor	podľa ponuky	vedenie školy	6.24

Rubrika 5 Technická podpora

Čiastkový cieľ 7				
Zabezpečiť pracovnú silu, ktorá by zabezpečovala technickú podporu učiteľom, správcu siete a didaktickej techniky				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Požiadat zriaďovateľa o poskytnutie pomoci na zabezpečenie technickej správy didaktickej techniky na škole (správa siete, správa PC a didaktickej techniky).	zriaďovateľ	podľa ponuky	vedenie školy	9.22
2. Využívať služby pracovníka technickej podpory pri každodennej práci učiteľa (príprava PC a didaktickej techniky, inštalácia softvéru, zabezpečenie prevádzky siete a možnosti bezpečného pripojenia sa na lokálnu sieť v budove školy...).		podľa zmluvy	pg. zam.	6.24

Rubrika 6 Licencie

Čiastkový cieľ 8				
Vytvoriť systém evidencie softvéru				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Vykonať audit o nainštalovaných a používaných softvéroch na PC v škole s uvedením licencie.		podľa zmluvy	správca siete /technik	6.22
2. Vytvoriť a viesť centrálnu školskú databázu s používaným a nainštalovaným softvérom na PC/notebookoch/tabletoch v škole.	MS Teams	podľa zmluvy	správca siete /technik	6.23

Čiastkový cieľ 9				
Udržiavať na všetkých počítačoch, notebookoch a tabletoch legálny softvér.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Zabezpečiť všetky PC v škole proti možnosti inštalovať softvér ľubovoľnou osobou.		podľa zmluvy	správca siete /technik	1.22
2. Zakúpiť/zabezpečiť licencie na kancelársky balík Office (licenca A3).	zriaďovateľ/RZ	podľa zmluvy	správca siete /technik	9.21
3. Na všetky PC/notebooky v škole i počítače učiteľov doma priradiť platné licencie na antivírusový systém Eset (z MŠ SR).	MŠ SR		správca siete /technik	9.21

Rubrika 7 LAN a internet

Čiastkový cieľ 10				
Rekonštrukcia LAN siete v budove školy.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Zaobstarať firmu na vykonanie komplexnej rekonštrukcie LAN siete školy.			vedenie školy	6.24
2. Zakúpiť potrebné technické vybavenie k rekonštrukcii siete.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24
4. Komplexná rekonštrukcia siete školy.	sponzor, RRZ	podľa ponuky	vedenie školy	6.24
3. Zabezpečiť funkčnosť a bezpečnosť v LAN sieti.			správca siete /technik	6.24

Rubrika 8 Digitálny obsah

Čiastkový cieľ 11				
Vytvoriť spoločné zdieľané úložisko digitálnych zdrojov, ktoré učitelia využívajú pri vyučovaní.				
Kroky	Zdroje	Rozpočet	Kto	Dokedy
1. Zriadiť spoločné úložisko, ku ktorému budú mať prístup všetci pedagógovia školy.	MS Teams		pg. zam.	9.21
2. Aktívne prispievať dopĺňaním digitálnych materiálov do spoločného úložiska.	MS Teams		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
3. Využívať digitálne materiály zo zdieľaného úložiska v rámci vyučovania, alebo príprave naň.	MS Teams		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024
4. Vytvárať digitálne interaktívne cvičenia a iné didaktické materiály z rôznych predmetov, zdieľané na internete a prístupné pre všetkých učiteľov.	web stránka školy		pg. zam.	06.2022 06.2023 06.2024

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetov

267	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	100	Dokáže zrozumiteľne formulovať svoje informačné potreby, vyhľadať dáta, informácie a obsah v digitálnom prostredí, získať k nim prístup a orientovať sa v nich. Vytvára a aktualizuje osobnú stratégiu vyhľadávania a filtrovania dát.
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	93	Dokáže analyzovať, porovnávať a kriticky hodnotiť dôveryhodnosť a spoľahlivosť zdrojov dát, informácií a digitálneho obsahu. Vie analyzovať, interpretovať a kriticky vyhodnocovať dáta, informácie a digitálny obsah.
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	74	Dokáže spravovať dáta v digitálnom prostredí. Vie ich organizovať a spracovávať v logicky štruktúrovanom prostredí.
275	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	47	Dokáže komunikovať prostredníctvom rôznych digitálnych technológií, chápe potrebu výberu vhodných prostriedkov digitálnej komunikácie pre daný kontext.
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	54	Dokáže zdieľať dáta, informácie a digitálny obsah s ostatnými pomocou vhodných digitálnych technológií. Dokáže sprostredkovať či zdieľať dáta a informácie, vie využívať rôzne spôsoby odkazovania a citovania.
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	45	Dokáže sa zapojiť do spoločenského života využitím verejných i súkromných digitálnych služieb. Hľadá príležitosti pre sebauplatnenie a aktívne občianstvo prostredníctvom vhodných digitálnych technológií. Hľadá príležitosti pre posilnenie sebestačnosti prostredníctvom vhodných technológií.
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	60	Používa digitálne nástroje a technológie na spoluprácu v tíme, na spoločnú tvorbu digitálneho obsahu, na spoločné vytváranie zdrojov a znalostí.
		etiketa na internete	42	Uvedomuje si a rešpektuje normy chovania pri používaní digitálnych technológií, normy pri komunikácii a spolupráci v digitálnom prostredí. Prispôsobuje komunikačné stratégie konkrétnemu publiku a uvedomuje si kultúrne a generačné rozmanitosti v digitálnom prostredí.
		manažment digitálnej identity	27	Dokáže vytvárať a spravovať jednu alebo viac digitálnych identít, vie chrániť svoju vlastnú povesť, pracovať s dátami, ktoré vytvára prostredníctvom digitálnych nástrojov, prostredí a služieb.

222	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	114	Dokáže vytvárať a upravovať digitálny obsah v rôznych formátoch, vie sa vyjadrovať prostredníctvom digitálnych prostriedkov.
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	50	Dokáže upraviť, upresniť, vylepšiť a integrovať nový obsah (informácie, poznatky, znalosti) do nového digitálneho obsahu, a tým vytvoriť originálny a relevantný obsah.
		autorské práva a licencie	39	Chápe, ako sa autorské práva a licencie vzťahujú k dátam, informáciám a digitálnemu obsahu. V rámci svojej činnosti autorské práva rešpektuje a dokáže ich aplikovať.
		programovanie	19	Dokáže plánovať a vytvárať sekvencie pokynov zrozumiteľných pre výpočtové systémy vedúcich k vyriešeniu daného problému alebo k vykonaniu konkrétnej úlohy.
156	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	27	Dokáže chrániť vlastné zariadenie a digitálny obsah, rozumie rizikám a hrozbám v digitálnom prostredí. Vie o bezpečnostných opatreniach a venuje pozornosť spoľahlivosti a súkromiu.
		ochrana osobných dát a súkromia	40	Dokáže chrániť osobné údaje a súkromie v digitálnom prostredí. Rozumie tomu, ako používať a zdieľať osobné a ďalšie citlivé údaje, je schopný ochrániť seba a ostatných pred škodami spojenými s ich únikom a spracovaním. Chápe, že digitálne služby používajú „zásady ochrany osobných údajov“, aby informovali o tom, akým spôsobom sa spracovávajú osobné údaje.
		ochrana zdravia a pohody	47	Pri používaní digitálnych technológií sa dokáže vyhnúť zdravotným rizikám a ohrozeniu telesnej a duševnej pohody. Je schopný chrániť seba a ostatných pred možnými hrozbami v digitálnom prostredí (napr. kyberšikanou). Užíva digitálne technológie vo svoj prospech, v prospech spoločnosti a sociálneho začlenenia.
		ochrana životného prostredia	42	Uvedomuje si dopad digitálnych technológií a ich využívania na životné prostredie.

128	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	22	Dokáže identifikovať technické problémy pri používaní a obsluhu digitálnych zariadení, pri používaní digitálneho prostredia a riešiť ich (od bežných problémov až po riešenie zložitejších problémov).
		identifikácia potrieb a technologických riešení	29	Dokáže posúdiť svoje digitálne potreby a identifikovať ich, vyhodnotiť, vybrať a používať digitálne nástroje a ich technologické možnosti pre riešenie problémov. Vie upravovať a prispôbovať digitálne prostredie osobným potrebám (napr. v oblasti prístupnosti).
		kreatívne používanie digitálnych technológií	56	Dokáže používať digitálne nástroje a technológie pre získavanie a vytváranie znalostí, inovácii procesov a výrobkov. Vie sa individuálne aj v skupine zapojiť do porozumenia a riešenia koncepčných problémov a problémových situácií v digitálnom prostredí.
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	21	Dokáže zistiť, kde je potreba zlepšiť, rozvíjať alebo aktualizovať vlastné digitálne kompetencie. Je schopný podporiť ostatných v rozvoji ich digitálnych kompetencií. Hľadá príležitosti pre vlastný rozvoj a udržiava si aktuálny prehľad o vývoji digitálnych technológií.

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu matematika

36	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	6
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	16
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	14
8	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	1
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	2
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	3
		etiketa na internete	0
		manažment digitálnej identity	0
16	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	9
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	4
		autorské práva a licencie	0
		programovanie	3
0	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	0
		ochrana zdravia a pohody	0
		ochrana životného prostredia	0
11	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	2
		identifikácia potrieb a technologických riešení	2
		kreatívne používanie digitálnych technológií	6
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	1

Matematika

1. ročník 8G

Obsah obdĺžnika a štvorca	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, online nástroje
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
Objem a povrch kocky a kvádra	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, online nástroje

2. ročník 8G

Percentá, promile	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, internet
Objem a povrch kocky a kvadra	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, online nástroje
Pomer, priama a nepriama úmernosť	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
Metódy riešenia kombinatorických úloh	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	online nástroje

3. ročník 8G

Hranol	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams
Konštrukčné úlohy	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Geogebra
		programovanie	
Pravdepodobnosť	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
Štatistika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

4. ročník 8G

Pytagorova veta	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, online nástroje
-----------------	------------------------------------	---	---------------------------

Valec, kužeľ, guľa, ihlan	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams

Grafické znázorňovanie závislostí	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, internet, online nástroje
		prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	

Podobnosť trojuholníkov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	online nástroje
-------------------------	-----------------------------------	---	-----------------

Štatistika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Základné výpočtové postupy	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Premenné a rovnice	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Funkcie I.	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, Excel
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Kombinatorika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	online nástroje
---------------	------------------------------------	--	-----------------

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Funkcie II.	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, Excel
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Jednoduché a zložené úrokovanie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Planimetria	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Geogebra
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

Konštrukčné úlohy	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Geogebra
		programovanie	

3. ročník SŠ / 7. ročník 8G

Goniometrické funkcie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, Excel
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Stereometria	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

Telesá	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	padlet, learningapps, fotoaparát, MS Teams
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	

Meranie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
---------	------------------------------------	--	-------

Pravdepodobnosť	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Geogebra, online nástroje, Python
		prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	

Štatistika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Geogebra, Excel
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

Množiny	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	GoogleDocs
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

Praktikum z prírodných vied

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Finančná matematika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu informatika

15	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	5
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	4
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	6
76	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	13
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	12
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	8
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	12
		etiketa na internete	13
		manažment digitálnej identity	18
79	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	27
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	16
		autorské práva a licencie	20
		programovanie	16
37	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	23
		ochrana osobných dát a súkromia	7
		ochrana zdravia a pohody	4
		ochrana životného prostredia	3
57	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	15
		identifikácia potrieb a technologických riešení	21
		kreatívne používanie digitálnych technológií	17
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	4

Informatika

1. ročník 8G

Reprezentácie a nástroje	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	MS Office, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	

Komunikácia a spolupráca	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Google dokumenty, zdieľané dokumenty OneDrive, MS Teams, email, online kooperatívne nástroje
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zariadení	

Informačná spoločnosť	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet, online nástroje
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana zariadení	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

Hardvér a softvér	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	hardvér, tlačiareň, skener
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Algoritmičné riešenie problémov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	appinventor, lego classroom, microbit classroom, scratch, logomotion
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	

2. ročník 8G

Reprezentácie a nástroje	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	MS Office, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Komunikácia a spolupráca	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Google dokumenty, zdieľané dokumenty OneDrive, MS Teams, email, online kooperatívne nástroje
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zariadení	

Informačná spoločnosť	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet, online nástroje
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

Hardvér a softvér	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	hardvér, tlačiareň, skener
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Algoritmické riešenie problémov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	appinventor, lego classroom, microbit classroom, scratch, logomotion
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	

3. ročník 8G

Reprezentácie a nástroje	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	MS Office, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Komunikácia a spolupráca	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Google dokumenty, zdieľané dokumenty OneDrive, MS Teams, email, online kooperatívne nástroje
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zariadení	

Informačná spoločnosť	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet, online nástroje
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

Hardvér a softvér	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	hardvér, tlačiareň, skener
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Algoritmické riešenie problémov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	appinventor, lego classroom, microbit classroom, scratch, logomotion
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	

4.ročník 8G

Reprezentácie a nástroje	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	MS Office, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
Komunikácia a spolupráca	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Google dokumenty, zdieľané dokumenty OneDrive, MS Teams, email, online kooperatívne nástroje
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zariadení	
Informačná spoločnosť	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet, online nástroje
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana zariadení	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
Hardvér a softvér	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	hardvér, tlačiareň, skener
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
Algoritmitcké riešenie problémov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	appinventor, lego classroom, microbit classroom, scratch
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Reprezentácie a nástroje	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	MS Office, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Komunikácia a spolupráca	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Google dokumenty, zdieľané dokumenty OneDrive, MS Teams, email, online kooperatívne nástroje
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zariadení	
		ochrana životného prostredia	

Informačná spoločnosť	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet, online nástroje
		manažment digitálnej identity	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

Hardvér a softvér	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	PC, hardvér, tlačiareň, skener
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Reprezentácie a nástroje	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	MS Office, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Komunikácia a spolupráca	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Google dokumenty, zdieľané dokumenty OneDrive, MS Teams, email, online kooperatívne nástroje
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zariadení	
		ochrana životného prostredia	

Algoritmické riešenie problémov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	python, lego classroom
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Reprezentácie a nástroje	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	MS Office, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Komunikácia a spolupráca	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Google dokumenty, zdieľané dokumenty OneDrive, MS Teams, email, online kooperatívne nástroje
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zariadení	
		ochrana životného prostredia	

Hardvér a softvér	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	hardvér, tlačiareň, skener
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Algoritmické riešenie problémov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	python
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

Počítačová grafika

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Rastrová a vektorová grafika, 2D a 3D	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	2D a 3D grafické editory, TinkerCAD, zdieľané dokumenty, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
		programovanie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Animácie	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	grafické editory, online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
		programovanie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

Robotika

3. ročník 8G

Stavíme robota a objavujeme senzory a motory	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	Robotické sady Lego EV3, Lego classroom softvér
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
Programujeme robota	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	identifikácia potrieb a technologických riešení	Robotické sady Lego EV3, Lego classroom softvér
		ochrana zariadení	
		programovanie	
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
	2. Komunikácia a spolupráca:	identifikácia potrieb a technologických riešení	
		interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
		manažment digitálnej identity	
Robot plní misie	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	ochrana zariadení	Robotické sady Lego EV3, Lego classroom softvér
		programovanie	
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	autorské práva a licencie	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Vlastné projekty	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	Robotické sady Lego EV3, Lego classroom softvér
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	

Programovanie

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Micro:bity	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	microbit classroom, Micro:bity
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
		programovanie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

AppInventor	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	tablet, mobil, AppInventor
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
		programovanie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Python	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	Python, online nástroje
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	

Robotika	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	programovanie	Robotické sady Lego EV3, Lego classroom softvér
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	
		riešenie technických problémov	
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		manažment digitálnej identity	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu fyzika

39	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	10
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	15
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	14
9	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	0
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	5
		etiketa na internete	0
		manažment digitálnej identity	0
7	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	7
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	0
		programovanie	0
0	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	0
		ochrana zdravia a pohody	0
		ochrana životného prostredia	0
0	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	0
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	0

Fyzika

1. ročník 8G

Vlastnosti kvapalín a plynov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel,
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint

Vlastnosti pevných telies	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint

Správanie sa telies v kvapalinách	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	online nástroje

Správanie sa telies v plynoch	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint

2. ročník 8G

Teplota	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, online nástroje
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Teplo	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, Excel
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

3. ročník 8G

Vlastnosti svetla	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Online nástroje
-------------------	------------------------------------	---	-----------------

Sila a tlak	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Pohyb	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, online nástroje
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Práca, výkon, energia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
-----------------------	------------------------------------	---	----------

4. ročník 8G

Magnetické vlastnosti látok	1. informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	online nástroje
-----------------------------	------------------------------------	---	-----------------

Elektrické vlastnosti látok	1. informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, online nástroje
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

1. ročník 4G/5. ročník 8G

Pozorovanie, meranie, experiment	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	online nástroje, Excel
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams

Sila a pohyb	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Tracker, Online
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva

Elektrina a magnetizmus - elektrický obvod	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, online nástroje
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Periodické deje	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Tracker , Excel, online nástroje
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Padlet, Jamboard

Elektrina a magnetizmus - magnetické pole	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Elektromagnetické žiarenie a častice mikrosveta	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Padlet, Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Energia okolo nás	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet , Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Excel, PowerPoint

Praktikum z prírodných vied

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Pozorovanie, meranie, experiment	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Tracker, Online
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu biológia

13	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	5
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	5
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	3
9	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	1
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	4
		etiketa na internete	0
		manažment digitálnej identity	0
9	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	8
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	1
		autorské práva a licencie	0
		programovanie	0
8	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	0
		ochrana zdravia a pohody	4
		ochrana životného prostredia	4
2	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	1
		kreatívne používanie digitálnych technológií	1
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	0

Biológia

1. ročník 8G

Život s človekom a v ľudských sídlach	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	PowerPoint, Excel
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	

Živé organizmy a ich stavba	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister, PowerPoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva

2. ročník 8G

Stavba tela stavovcov	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Jamboard
-----------------------	------------------------------	--	----------

Človek a jeho telo	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	PowerPoint, Word, Excel

3. ročník 8G

Základné životné procesy organizmov	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva
-------------------------------------	-----------------------------------	---	-------

Dedičnosť a premenlivosť organizmov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
-------------------------------------	------------------------------------	---	-------

Životné prostredie organizmov a človeka	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
---	------------------------------	--	----------

4. ročník 8G

Neživá príroda a jej poznávanie	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva
---------------------------------	-----------------------------------	---	-------

Dejiny Zeme	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister, PowerPoint
-------------	------------------------------	--	-------------------------

Ekologické podmienky života	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	PowerPoint

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Biológia bunky	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	PowerPoint, Word, Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Nebunkové a prokaryotické	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
---------------------------	------------------------------------	---	----------

Biológia rastlín a húb	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, Excel,
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Fuji
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister, PowerPoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint
	5. Riešenie problémov:	identifikácia potrieb a technologických riešení	Excel, Fuji

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Biológia živočíchov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	PowerPoint,
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Jamboard,
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint, Canva
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	Internet

Dedičnosť a premenlivosť	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	PowerPoint,
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Fuji, Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Jamboard,

Dedičnosť a premenlivosť	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	Excel, Word, Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	PowerPoint,

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Biológia človeka a zdravý životný štýl	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Fuji
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Jamboard,
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint, Canva
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	PowerPoint,
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva, Video Editor, Filmora

Organizmus a prostredie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Jamboard,
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, Video Editor, Filmora
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	PowerPoint

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu chémie

12	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	6
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	4
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	2
10	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	3
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	0
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	5
		etiketa na internete	0
		manažment digitálnej identity	0
13	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	10
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	3
		autorské práva a licencie	0
		programovanie	0
0	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	0
		ochrana zdravia a pohody	0
		ochrana životného prostredia	0
0	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	0
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	0

Chémia

2. ročník 8G

Látky a ich vlastnosti	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Padlet, Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint
Premeny látok	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister

3. ročník 8G

Zloženie látok	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Padlet, Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Významné chemické prvky a zlúčeniny	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet , Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Padlet, Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

4. ročník 8G

Zlúčeniny uhlíka	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, ChemSketch
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	Excel, PowerPoint

1. ročník 4G / 5. ročník

Sústavy látok, pozorovanie, experiment	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Word
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	ChemSketch

Štruktúra atómov a iónov, periodická sústava prvkov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva

Anorganické zlúčeniny a základy ich názvoslovía, chemická	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint, ChemSketch
---	-----------------------------------	---	------------------------

Chemické reakcie, chemické rovnice	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	ChemSketch
------------------------------------	-----------------------------------	---	------------

2. ročník 4G / 6. ročník

Prvky a ich anorganické zlúčeniny	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet , Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Padlet, Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva

Organické látky, uhľovodíky	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet , Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	PowerPoint, Excel, ChemSketch

Uhľovodíky dôležité v praxi	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Padlet, Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Deriváty uhľovodíkov	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet , Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	Excel, PowerPoint

Látky v živých organizmoch	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel, Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Jamboard
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu geografia

24	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	10
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	10
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	4
22	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	3
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	7
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	2
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	8
		etiketa na internete	1
		manažment digitálnej identity	1
15	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	8
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	4
		autorské práva a licencie	3
		programovanie	0
12	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	1
		ochrana osobných dát a súkromia	3
		ochrana zdravia a pohody	3
		ochrana životného prostredia	5
14	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	2
		identifikácia potrieb a technologických riešení	2
		kreatívne používanie digitálnych technológií	8
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	2

Geografia

1. ročník 8G

Svet	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
Afrika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint

Ázia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint

2. ročník 8G

Európa	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	Powerpoint

3. ročník 8G

Geografia v bežnom živote	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	googlemaps
---------------------------	------------------------	--	------------

Slovensko	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	internet
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Internet

4. ročník 8G

Austrália a Oceánia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Internet

5. ročník 8G /1. ročník 4G

Mapovanie Zeme	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Googlemaps

Zem ako vesmírne teleso	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Fyzická geografia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Powerpoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	Powerpoint
		ochrana životného prostredia	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Internet

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Humánna geografia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Internet, Word, Powerpoint
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Word, Powerpoint
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Powerpoint, Internet
		ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	

	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	Internet, googlemaps
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Slovenská republika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Internet, Word, Powerpoint
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Word, Powerpoint
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	Powerpoint, Internet
		ochrana osobných dát a súkromia	
		ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	Internet, googlemaps
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu slovenský jazyk a literatúra

59	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	20
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	20
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	19
55	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	10
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	10
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	9
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	9
		etiketa na internete	9
		manažment digitálnej identity	8
36	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	14
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	13
		autorské práva a licencie	9
		programovanie	0
6	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	2
		ochrana osobných dát a súkromia	3
		ochrana zdravia a pohody	1
		ochrana životného prostredia	0
18	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	3
		identifikácia potrieb a technologických riešení	3
		kreatívne používanie digitálnych technológií	8
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	4

Slovenský jazyk a literatúra

1. ročník 8G

Komunikácia	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	

Lexikológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internetové slovníky
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Morfológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	online nástroje
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Word, Powerpoint

Literatúra	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

2. ročník 8G

Komunikácia	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	

Morfológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint, word
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Literatúra	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

3. ročník 8G

Morfológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internetové slovníky
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Internet

Lexikológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Komunikácia	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	

Životopis	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Internet
-----------	------------------------	--	----------

Romány	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	

Vedeckopopulárna a literatúra faktu	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint, word
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Internet

4. ročník 8G

Štylistika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	powerpoint, word
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
Spisovný jazyk a nárečia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint, canva
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
Epika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint, canva...
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Práca s informáciami	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint, canva...
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	internet
		ochrana osobných dát a súkromia	
Lexikológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	internet
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	
Administratívny štýl	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	powerpoint, word
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	internet
		ochrana osobných dát a súkromia	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	internet
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

Literatúra	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	powerpoint, word
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Morfológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
Romantizmus	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	powerpoint, canva...
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
Realizmus	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	powerpoint, canva...
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Fonetika a fonológia	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
Výkladový slohový postup, náučný štýl	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
		manažment digitálnej identity	

Výkladový slohový postup, náučný štýl	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	powerpoint, canva, word...
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	internet
		ochrana zdravia a pohody	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	internet
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

4. ročník 4G / 8. ročník 8G

Jazyk a reč	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	etiketa na internete	powerpoint, canva, word...
		návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Literatúra po roku 1945	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	powerpoint, canva, word...
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	
	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	internet
		identifikácia potrieb a technologických riešení	
		kreatívne používanie digitálnych technológií	
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu anglický jazyk

7	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	4
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	1
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	2
14	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	2
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	1
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	4
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	4
		etiketa na internete	3
		manažment digitálnej identity	0
6	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	4
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	2
		programovanie	0
15	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	5
		ochrana zdravia a pohody	5
		ochrana životného prostredia	5
6	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	4
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	2

Anglický jazyk

1. ročník 8G

Špeciálne príležitosti	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
Zdravý životný štýl	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	PowerPoint, Canva

2. ročník 8G

V divočine	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Canva
------------	------------------------------	--	-------

Čas na cestovanie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
-------------------	------------------------------------	---	----------

3. ročník 8G

Svet športu	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, Excel
-------------	------------------------------------	---	-----------------

Filmy	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, Video Editor
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva, Video Editor

4. ročník 8G

Veda a technika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
		ochrana zdravia a pohody	PowerPoint, Canva
		ochrana životného prostredia	PowerPoint, Canva

Miesto činu	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	PowerPoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	autorské práva a licencie	PowerPoint, Quizmaster
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
		ochrana zdravia a pohody	Canva
		ochrana životného prostredia	Video Editor
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Móda	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva

Vzdelávanie	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva

Veda a technika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
		ochrana zdravia a pohody	PowerPoint, Canva
		ochrana životného prostredia	PowerPoint, Canva

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Spoločnosť a spoločenské vzťahy	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	PowerPoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	autorské práva a licencie	PowerPoint, Quizmaster
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
		ochrana zdravia a pohody	Canva
		ochrana životného prostredia	Video Editor
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

Nakupovanie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Médiá	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	Internet, PowerPoint
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet, PowerPoint

Komunikácia	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	Canva
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Video Editor

Človek a príroda	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	PowerPoint

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu nemecký jazyk

15	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	11
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	1
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	3
30	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	8
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	8
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	5
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	6
		etiketa na internete	3
		manažment digitálnej identity	0
9	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	7
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	2
		programovanie	0
23	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	11
		ochrana zdravia a pohody	8
		ochrana životného prostredia	4
14	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	7
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	7

Nemecký jazyk

1. ročník 8G

Simon má rád informatiku	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
Máš čas?	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	PowerPoint, Canva

2. ročník 8G

Čo rád ješ?	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Canva
-------------	------------------------------	--	-------

Bolí ma noha!	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Canva

3. ročník 8G

My cestujeme	1. Informačná a dátová gramotnosť:	vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, Excel
--------------	------------------------------------	---	-----------------

Moje mesto	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Editor
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva, Video Editor

4. ročník 8G

Sme super tím!	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
		ochrana zdravia a pohody	PowerPoint, Canva
		ochrana životného prostredia	PowerPoint, Canva

Pekné prázdniny	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	PowerPoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	autorské práva a licencie	PowerPoint, Quizmaster
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
		ochrana zdravia a pohody	Canva
		ochrana životného prostredia	Video Editor
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Bývanie	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva
	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva

Človek a spoločnosť	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
		ochrana zdravia a pohody	PowerPoint, Canva
		ochrana životného prostredia	PowerPoint, Canva
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

Medziľudské vzťahy	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	PowerPoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	autorské práva a licencie	PowerPoint, Quizmaster
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
		ochrana zdravia a pohody	Canva
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

Škola a vzdelanie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Zdravie	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	PowerPoint
	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet

Človek a spoločnosť	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

Voľný čas	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva, PowerPoint

Rodina	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Umenie a kultúra	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva, PowerPoint

Práca	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

Nakupovanie	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	Quizmaster, Kahoot

4. ročník 4G / 8. ročník 8G

Veda a technika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
		ochrana zdravia a pohody	Canva, PowerPoint

Média	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Internet, PowerPoint
		etiketa na internete	Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	PowerPoint
		ochrana zdravia a pohody	Canva, PowerPoint

Komunikácia	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	Internet,
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	Canva
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva, PowerPoint

Človek a príroda	2. Komunikácia a spolupráca:	spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	MindMeister
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	PowerPoint
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva, PowerPoint

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu dejepis

29	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	13
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	10
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	6
18	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	3
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	3
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	7
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	3
		etiketa na internete	2
		manažment digitálnej identity	0
23	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	13
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	9
		autorské práva a licencie	1
		programovanie	0
14	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	1
		ochrana zdravia a pohody	6
		ochrana životného prostredia	7
0	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	0
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	0

Dejepis

1. ročník 8G

Pravek	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, PowerPoint
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Starovek	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	internet, MS Teams
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	

Stredovek	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, Corel Draw, Movie Maker
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

2. ročník 8G

Predkovia Slovákov v Karpatskej kotline	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, Samsung Voice
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	

Slováci v Uhorskom kráľovstve	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	internet, PowerPoint
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Novoveký svet	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, Ms Teams, Windows Movie Maker
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	

3. ročník 8G

Európa v 18. a 19. storočí	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet, PowerPoint
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	

Moderný slovenský národ	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, MS Teams, Windows Movie Maker
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

4. ročník 8G

1. svetová vojna	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet, MS Teams
		ochrana životného prostredia	

Totalitné režimy	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	internet, MS Teams
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	

2. svetová vojna	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, MS Teams
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	

1. ročník 4G / 5. ročník

Historikova dielňa	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, Corel Draw, MS Teams
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
		autorské práva a licencie	

Antický svet	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	

Predkovia Slovákov v Karpatskej kotline	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	

Slováci v Uhorskom kráľovstve	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	online nástroje
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Európa a svet v novoveku	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	online nástroje, Canva
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

2. ročník 4G / 6. ročník

Európa od absolutizmu k parlamentizmu	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	internet, Corel Draw, MS Teams, PowerPoint
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	

Zrod modernej doby a nacionalizmu v Európe	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	

Formovanie moderného slovenského národa	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	PowerPoint
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	

Európska expanzia (1492 - 1914)	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	online nástroje, Canva
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	

3. ročník 4G / 7. ročník

1. svetová vojna	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet, Movie Maker, PowerPoint
		ochrana životného prostredia	

Medzivojnová Európa	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	MS Teams, online nástroje
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
		etiketa na internete	
2. svetová vojna	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	
1. ČSR	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
Svet po 2. svetovej vojne	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	
Slovensko po 2. svetovej vojne	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Powerpoint, online nástroje, Canva
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	
	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu občianska náuka

15	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	8
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	6
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	1
11	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	1
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	0
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	5
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	0
		etiketa na internete	5
		manažment digitálnej identity	0
7	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	6
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	1
		programovanie	0
12	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	1
		ochrana osobných dát a súkromia	6
		ochrana zdravia a pohody	2
		ochrana životného prostredia	3
1	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	1
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	0

Občianska náuka

1. ročník 8G

Moja vlasť	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
		ochrana životného prostredia	Internet

2. ročník 8G

Osobnosť človeka	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Sociálne vzťahy v spoločnosti	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
		ochrana zdravia a pohody	Internet
		ochrana životného prostredia	Internet, Excel

3. ročník 8G

Štát a právo	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	Internet, Excel
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint
		autorské práva a licencie	Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet

Ľudské práva a slobody	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	Internet, Excel
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet
		ochrana zdravia a pohody	Internet
		ochrana životného prostredia	Internet
		ochrana zariadení	Internet

4. ročník 8G

Ekonomický život v spoločnosti	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, Excel
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet, Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	Internet, Excel
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet, Excel
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	Canva

3. ročník 4G

Človek ako jedinec	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	Internet
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	PowerPoint, Canva
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet

Občan a štát	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	Internet
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint

Ekonomika	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Internet
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	Excel
	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	Internet
		etiketa na internete	Internet
	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	Canva, PowerPoint
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	Internet

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu mediálna výchova

2	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	1
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	1
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	0
1	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	0
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	0
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	0
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	0
		etiketa na internete	1
		manažment digitálnej identity	0
1	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	1
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	0
		programovanie	0
1	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	1
		ochrana zdravia a pohody	0
		ochrana životného prostredia	0
1	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	1
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	0

Mediálna výchova

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Média v súčasnom svete	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet, sociálne siete, skicár, canva, audacity, Adobe premiere
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	
	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Mediálna realita a jej účinky na osobnosť človeka	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	internet, sociálne siete, skicár, canva, audacity, Adobe premiere
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci predmetu umenia a kultúra

1	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	1
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	0
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	0
1	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	0
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	0
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	0
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	0
		etiketa na internete	1
		manažment digitálnej identity	0
1	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	0
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	1
		programovanie	0
3	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	1
		ochrana zdravia a pohody	1
		ochrana životného prostredia	1
1	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	1
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	0

Umenie a kultúra

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Reklama	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Elektronické médiá	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	
		ochrana životného prostredia	

4. ročník 4G / 8. ročník 8G

Hodnota umenia a trh s umením	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	autorské práva a licencie	internet, Krita, PhotoFilter
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

Príloha 1: Rozvíjanie digitálnych kompetencií v rámci výchovných predmetov

0	1. Informačná a dátová gramotnosť:	prehliadanie, vyhľadávanie a filtrovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	0
		vyhodnocovanie dát, informácií a digitálneho obsahu	0
		manažment dát, informácií a digitálneho obsahu	0
11	2. Komunikácia a spolupráca:	interakcia prostredníctvom digitálnych technológií	0
		zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	4
		zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	2
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	1
		etiketa na internete	4
		manažment digitálnej identity	0
0	3. Vytváranie digitálneho obsahu:	návrh, vytváranie a rozvíjanie digitálneho obsahu	0
		integrácia a prepracovanie digitálneho obsahu	0
		autorské práva a licencie	0
		programovanie	0
25	4. Bezpečnosť:	ochrana zariadení	0
		ochrana osobných dát a súkromia	2
		ochrana zdravia a pohody	13
		ochrana životného prostredia	10
3	5. Riešenie problémov:	riešenie technických problémov	0
		identifikácia potrieb a technologických riešení	0
		kreatívne používanie digitálnych technológií	2
		identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	1

Hudobná výchova

1. ročník 8G

hudby spoznáваме kultúru rôznych národov	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	YouTube
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	

2. ročník 8G

Hudba minulosti a súčasť	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	YouTube
--------------------------	------------------------	--	---------

Výtvarná výchova**1. ročník 8G**

Podnety videa a filmu	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	internet, PhotoFilter, Skicár
	5. Riešenie problémov:	identifikácia nedostatkov v digitálnej spôsobilosti	

2. ročník 8G

Elektronické médiá	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet
--------------------	------------------------------	----------------------	----------

Etická výchova**1. ročník 8G**

Prosociálne správanie	2. Komunikácia a spolupráca:	zapojenie sa do občianstva prostredníctvom digitálnych technológií	internet
	5. Riešenie problémov:	kreatívne používanie digitálnych technológií	

2. ročník 8G

vedieť obhájiť svoje práva a názory	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet
-------------------------------------	------------------------------	----------------------	----------

3. ročník 8G

Zdroje etického poznania ľudstva	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	sociálne siete
		spolupráca prostredníctvom digitálnych technológií	
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	

4. ročník 8G

Masmediálne vplyvy	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
--------------------	----------------	--------------------------	----------

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Komunikácia	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	internet
-------------	------------------------------	---	----------

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Závislosti	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet
	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	

Náboženská výchova**1. ročník 8G**

Pravda ako hodnota	2. Komunikácia a spolupráca:	etiketa na internete	internet
--------------------	------------------------------	----------------------	----------

2. ročník 8G

Sloboda a človek	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
------------------	----------------	--------------------------	----------

3. ročník 8G

Dôstojnosť a výkon	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	sociálne siete
	4. Bezpečnosť:	ochrana osobných dát a súkromia	

4. ročník 8G

človeka za svet v ktorom žije	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	internet
-------------------------------	----------------	------------------------------	----------

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Hľadanie cesty	2. Komunikácia a spolupráca:	zdieľanie prostredníctvom digitálnych technológií	internet
----------------	------------------------------	---	----------

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Moje hodnoty	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
--------------	----------------	--------------------------	----------

Telesná a športová výchova

1. ročník 8G

Zdravie a jeho	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
Zdravý životný štýl		ochrana životného prostredia	

2. ročník 8G

Zdravie a jeho	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	internet
Zdravý životný štýl		ochrana zdravia a pohody	

3. ročník 8G

Zdravie a jeho	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
Zdravý životný štýl		ochrana životného prostredia	

4. ročník 8G

Zdravie a jeho	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
Zdravý životný štýl		ochrana životného prostredia	

1. ročník 4G / 5. ročník 8G

Zdravie a jeho	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
Zdravý životný štýl		ochrana životného prostredia	

2. ročník 4G / 6. ročník 8G

Zdravý životný štýl	4. Bezpečnosť:	ochrana životného prostredia	internet
Zdravie a jeho poruchy		ochrana zdravia a pohody	

3. ročník 4G / 7. ročník 8G

Zdravie a jeho	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
Zdravý životný štýl		ochrana životného prostredia	

4. ročník 4G / 8. ročník 8G

Zdravie a jeho	4. Bezpečnosť:	ochrana zdravia a pohody	internet
Zdravý životný štýl		ochrana životného prostredia	