

Dodatek k ŠVP NG výtvarná výchova

Vypracovaný v souladu s revizí RVP ZV předmětu informatika.

Platnost: od 1.9.2023



A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the end.

Digitální kompetence

Vyučovací předmět: Výtvarná výchova a DU

Ročník: **Prima – Oktáva**

Název výstupu RVP:

- 1) Žák ovládá běžně používaná digitální zařízení, aplikace a služby, využívá je při učení i při zapojení do života školy a do společnosti, samostatně rozhoduje, které technologie pro jakou činnost či řešený problém použít,
- 2) Žák získává, vyhledává, kriticky posuzuje data, informace a digitální obsah; k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu, spravuje a sdílí data, informace a digitální obsah - k tomu volí postupy, způsoby a prostředky, které odpovídají konkrétní situaci a účelu
- 3) Žák vytváří a upravuje digitální obsah, kombinuje různé formáty a vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků
- 4) Žák využívá digitální technologie, aby si usnadnil práci, zautomatizoval rutinní činnosti, zefektivnil či zjednodušil své pracovní postupy a zkvalitnil výsledky své práce
- 5) Žák chápe význam digitálních technologií pro lidskou společnost, seznamuje se s novými technologiemi, kriticky hodnotí jejich přínosy a reflektuje rizika jejich využívání
- 6) Žák předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, předchází situacím s negativním dopadem na jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních a při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky

Uvedené kompetence se prolínají všemi ročníky v různých tématech, žáci používají IT zařízení a aplikace (Power Point, Canva, Pinterest), vyhledávají vhodné obrázky, video, audio, dodržují autorská práva, umí citovat zdroje a přistupují kriticky k jejich výběru.