**Celoškolní projekt v rámci Mediální výchovy (MeV) a rozvoje digitálních kompetencí: „Počítač a internet – skutečný život versus online svět“**

**Garantka:** Mgr. Karolína Falcová

* během měsíce října zrealizovat, pořídit fotodokumentaci z projektu (stačí 1-2 fotky) a poté zapsat do poznámek v třídní knize ve formě: datum **Celoškolní projekt Mediální výchovy a rozvoje digitálních kompetencí na téma: „Počítač a internet – skutečný život versus online svět“** podpis třídního učitele
* **jedná se o 1. celoškolní projekt vyhlášený ŘŠ a je povinný pro všechny třídy naší školy**
* K realizaci projektu můžete využít materiály, které jsem pro vás nachystala.
* **Projekt můžete pojmout:**
1. **výtvarně = vykreslit omalovánku stolního počítače či notebooku** (omalovánky máte vloženy ve složce s materiály) – tento způsob výtvarného ztvárnění je vhodný pro mladší žáky (1.-3. třída) ZŠ a žáky ZŠS
2. **výukově** (zhlédnutí prezentací, zhlédnutí ukázkových videí + vypracování pracovních listů; vysvětlení si základních a stěžejních pojmů + na video ukázkách si vysvětlit rozdíly mezi opravdovým a online světem; důležitost, význam a využitelnost digitálních kompetencí v praktickém životě; nebezpečí a nástrahy, které se mohou skrývat na internetu, soc. sítích apod.)
3. **nebo prostřednictvím** různých **modelových situací** (zahrát si scénku či ukázku toho, jak může vypadat šikana nebo jiné nevhodné či nebezpečné chování na internetu a jak na něj správně reagovat)
4. **kreativně = žáci sami pomocí různého materiálu vytvoří svůj vlastní stolní počítač či notebook** (na výrobu lze využít např. prázdné plastové či papírové krabičky různých velikostí, karton, přírodniny, kostky, lego apod.; ukázky několika hotových realizací máte rovněž vloženy ve složce s materiály)
* Konečný výběr (stejně jako samotné pojetí a využití) je již zcela ve vašich rukou.
* Přeci jenom vy sami nejlépe víte, co vaši žáci zvládnou a co tedy pro vaši třídu bude nejvhodnější ☺.
* Pořízené fotografie společně s krátkým popisem průběhu projektu prosím zašlete e-mailem garantce projektu.