

Šablony I a II x Šablony III

1. Personální šablony

- Specifikovány požadavky na splnění kvalifikačních požadavků

2. Povinná aktivita Projektový den ve výuce

- Tuto šablonu musí obsahovat každý projekt
- Změna názvu + úprava podmínek –dříve Projektový den ve škole
- Projekt musí mít povinnou aktivitu a/nebo další z výčtu šablon nabízených pro nejslabší oblast dle vyhodnocení dotazníku.
- Pokud je po vyplnění dotazníku mezi aktivitami, které rozvíjí nejslabší oblast, uveden Projektový den ve výuce, škola již nemusí vybírat další povinnou aktivitu. Projekt tak může mít pouze 1 povinnou aktivitu.
- Pokud není po vyplnění dotazníku mezi aktivitami, které rozvíjí nejslabší oblast, uveden PD, škola musí povinně vybírat PD + další aktivitu ze seznamu šablon rozvíjejících nejslabší oblast. Projekt tak musí mít 2 povinné aktivity.
- Aktivita za účasti odborníka z praxe na témata z oblasti: polytechnické vzdělávání, environmentální vzdělávání, podpora podnikavosti, kreativity a logického myšlení, u ZŠ také kariérové poradenství.
- V případě vícenásobného zvolení počtu šablon - 1 odborník max. pro **skupinu 30 dětí/žáků**
- zapojení odborníka do výuky – doplněna možnost 3stranné smlouvy
- lze realizovat v budově školy, ale i v blízkém okolí

3. Projektový den mimo školu

- V případě vícenásobného zvolení počtu šablon - 1 odborník max. pro **skupinu 30 dětí/žáků**

4. Zahraniční stáže pedagogických pracovníků (MŠ i ZŠ)

- Nová šablona

5. Odborně zaměřená tematická setkávání a spolupráce s rodiči

- Vložena možnost komunitně osvětových setkávání (max. 6 hodin)

6. Klub pro žáky ZŠ

- Varianty klubu:
 - a) čtenářský klub
 - b) klub zábavné logiky a deskových her;
 - c) klub komunikace v cizím jazyce;
 - d) badatelský klub;
 - e) klub občanského vzdělávání a demokratického myšlení;
 - f) klub ICT** – nově přidán (Činnost **klubu ICT** je zaměřena na rozvoj inforatického myšlení a digitální gramotnosti žáků, a to např. formou používání robotických

stavebnic a robotů, základů programování, využívání zařízení typu Arduino, Micro Bit, Raspberry Pi, Banana Pi apod., kybernetické bezpečnosti a prevence kyberšikany apod. V rámci klubu může také docházet k exkurzím do firem a společností zabývajících se informačními technologiemi, výměnám zkušeností a diskusím s odborníky. Klub lze realizovat i formou používání vlastních digitálních zařízení žáků (BYOD).

- Klub může být veden pedagogem, asistentem pedagoga či jiným pedagogickým pracovníkem školy, který bude vedením školy určen pro vedení klubu (tzn. vedoucím klubu může být i např. student 4. nebo 5. ročníku fakult připravujících budoucí pedagogické pracovníky).

7. Doučování

- Doučování může být vedeno pedagogem, asistentem pedagoga či jiným pedagogickým pracovníkem školy, který bude vedením školy určen pro vedení klubu (např. i student 4. nebo 5. ročníku fakult připravujících budoucí pedagogické pracovníky).

8. Sdílení zkušeností pedagogů z různých škol/školských zařízení prostřednictvím vzájemných návštěv

- Snížení šablony na 1 návštěvu: Spolupráce v celkové době trvání min. 8 hodin spočívá v provedení minimálně 1 návštěvy vybraného pedagoga z vysílající základní školy v hostitelské škole. Polovina z 8 hodin je vyhrazena návštěvám pedagoga z vysílající základní školy na hostitelské škole. Zbývající 4 hodiny spolupracující pedagogové mohou rozdělit podle svého uvážení na přípravu návštěv, společnou reflexi a doporučení pro další práci.

9. Příprava žádosti o podporu:

- Výpočet indikátoru 6 00 00 – tento indikátor Kalkulačka indikátorů nevypočítá přesně, nutné je vždy dopočítat/přepočítat dle vybraných aktivit/zapojených osob (příklady viz Příloha č. 3, kap. 5.č Indikátory vykazované za projekt