**Príspevok na špecifiká – Podpora digitálnej transformácie vzdelávania**

**Cieľom príspevku je umožniť školám zakúpiť didaktické pomôcky, ktoré v rámci vyučovacieho procesu budú podporovať digitálnu transformáciu vzdelávania a prispejú k zvyšovaniu digitálnych a aj iných zručností 21. storočia**. Nižšie sa nachádza niekoľko návrhov a odporúčaní pre oprávnené výdavky vytvorených aj na základe emailovej komunikácie od škôl. Samozrejme, z príspevku je možné zakúpiť aj iné pomôcky, ktoré napĺňajú horeuvedený cieľ. Takisto uvádzame aj neoprávnené výdavky z tohto príspevku.

**Návrhy a odporúčania pre oprávnené výdavky:**

1. **3D tlačiarne a príslušenstvo (napr. filamenty)** – Tieto pomôcky môžu byť použité na rozvíjanie 3D tlače a umožňujú žiakom experimentovať s vytváraním fyzických objektov z digitálnych modelov. Ceny sa pohybujú od 200 eur a viac v závislosti od modelu a špecifikácií.
2. **Sady pre robotiku** – Tieto sady môžu byť použité na rozvíjanie vedomostí žiakov v oblasti programovania a robotiky. Ceny sa môžu pohybovať okolo 100 eur a viac za sadu. Ide napríklad o stavebnice LEGO, Vex, Makeblock, Cubroid, Bee-Boty, BBC micro:bit, Ozobot, a podobné.
3. **Softvéry na rozvíjanie digitálnej gramotnosti, online vyučovacie portály s inovatívnym obsahom, softvérové licencie na edukačné aplikácie** – Tieto programy môžu pomôcť žiakom rozvíjať digitálne zručnosti, zručnosti potrebné pre život v 21. storočí a porozumenie pre technológie. Ide napríklad o Edulab, SmartBooks, SMART Learning Suite, RoboCamp, Corinth Classroom, Mozabook, TOGlic, grafické softvéry, WocaBee, Kahoot, Canva, Informatika s Emilom a iné.
4. **Virtuálna realita (okuliare a softvér)**
5. **Pomôcky pre prírodovednú gramotnosť a STEM** – Tieto pomôcky slúžia na inováciu výučby prírodovedných predmetov a ich prepojenie na digitálnu transformáciu vzdelávania. V kontexte 21. storočia frontálne prevedenie pokusu už nie je považované za inovatívne. Inovatívny aspekt spĺňajú napríklad digitálne laboratóriá, digitálne mikroskopy, meracie zariadenia, senzory, softvéry na analýzu dát a podobné pomôcky. Ide napríklad o Lego Education, Vernier, Pasco Scientific, Texas Instruments, CMA a iné.
6. **Pomôcky pre vytvorenie kreatívnych mediálnych štúdií** – Tieto pomôcky môžu byť použité na vybavenie miestností, ktoré budú slúžiť ako mediálne štúdio, v ktorom si žiaci budú rozvíjať digitálne a iné zručnosti 21. storočia. Ide napríklad o kamery, fotoaparáty, diktafóny, mikrofóny, softvéry pre úpravu a strihanie videa a zvuku, grafické softvéry, a iné príslušenstvo.
7. **Digitálne pomôcky pre podporu vzdelávania detí s rôznymi znevýhodneniami**

Finančné prostriedky sú určené na nákup produktov, ktorých jednotlivá suma bez DPH neprekračuje hranicu pre zaradenie do kapitálových výdavkov, tzn. iba produkty klasifikované ako bežný výdavok do sumy 1 700€ (hmotné) a 2400€ (nehmotné).

**Neoprávnené výdavky:**

* Digitálna technika: počítače, notebooky, tablety, monitory, televízory, dataprojektory, projekčné plátna, interaktívne tabule, elektronické nástenky, tlačiarne a kopírovacie zariadenia, interaktívne podlahy
* Myšky a klávesnice
* Prezentéry a laserové ukazovadlá
* Slúchadlá a náhlavné súpravy
* Nabíjacie stanice na techniku
* Nábytok
* ascAgenda (okrem modulov ascTestovanie a e-learning)
* Kancelárske balíky (ako napr. MS Office)
* Operačné systémy
* Samostatné školenia/vzdelávania
* Wifi router (a iné zariadenia zabezpečujúce internetové pripojenie)