

# Zpravodaj Rodiče vítáni

## únor 2017



### sCOOLweb 2017: Co nabízejí školní weby žákům?



Přihlaste svůj školní web do dalšího ročníku soutěže sCOOLweb. Letošní ročník soutěže školních webů se zaměří na školní informační systémy a vstřícnost škol vůči vlastním žákům. Najdou na webu kalendář s aktuálními akcemi, rozpis suplování učitelů nebo výukové materiály?  
[Přihlašovat se můžete do 31. března!](#)

### Žáci na konferenci Extra třída představili své projekty



V únoru se konala opět konference [programu Extra třída](#), na kterou se sjeli žáci z celé republiky, aby představili své aktuální projekty, kterými chtějí podpořit otevřenost školy vůči místní komunitě. Připomeňte si s námi v krátkých videích, co všechno žáci dokázali v předchozích ročnících ve [Frýdlantu](#), [Chomutově](#), [Petroupimi](#), [Dolním Žandově](#), [Deblíně](#), [Opočně](#), [Brně](#), [Brumově](#) nebo [Dambořicích](#). Současné projekty [najdete v galerii](#).

### Lze se obejít bez domácích úkolů?



Jedni považují domácí úkoly za nutnost, druhí za zlo, které nepřiměřeně zatěžuje celou rodinu. Jak zadávat domácí úkoly, aby byly pro žáky smysluplné? Nejen o tom se diskutovalo na únorovém Akváriu v EDUpointu. Přečtěte si [krátké shrnutí nebo si poslechněte celou nahrávku](#) z diskuse.

### Co řeší spádovost škol a školek?



Únorový Kulatý stůl SKAV a EDUin se věnoval aktuálnímu tématu spádovosti a pravidlům přijímání dětí do škol a školek. [Podívejte se na videozáznam z debaty](#), kde se mluvilo o tom, zda je skutečně v každé spádové škole zajištěna rovnost vzdělávacích šancí pro všechny děti, zda mají rodiče reálné právo vybrat školu pro své děti, jak se osvědčila dosavadní spádovost u základních škol, jak se s tím vypořádávají obce a jak na to budou reagovat rodiče.

### Vědí si školáci rady s virtuálním prostředím?



Podle testování žáků základních a středních škol nevědí školáci, jak na internetu [bezpečně sdílet fotografie a osobní údaje](#). Co je v tomto ohledu zodpovědností školy a jak působí vliv rodiny? Zajímavá data vedle toho přinesl také [průzkum mezi mladými hráči Minecraftu](#). Při online hře se třetina z nich setkala s verbální agresí a přibližně 16 % si o sobě myslí, že jsou na hraní závislí.