

O2 Chytrá škola pro základní školy	
Název formuláře	Přihláška do grantového programu 2026
Datum vyplnění	19.12.2025
Jméno a příjmení/Název organizace	Základní škola MUDr. Emílie Lukášové a Klegova, Ostrava-Hrabůvka, příspěvková organizace
Adresa sídla organizace	Klegova 1169/29, Hrabůvka, 70030 Ostrava
IČO	70978361
E-mail	vaclav.vavra@zslukasove.cz
Telefonní číslo	724056855
Čerpali jste v minulosti grant O2 Chytrá škola?	
	NE
Číslo bankovního účtu	50234761/0100
Web	www.zslukasove.cz
Jméno a příjmení	Mgr. Václav Vávra
Telefon	724056855
E-mail	vaclav.vavra@zslukasove.cz
Jméno a příjmení	Mgr. Petra Kalousková
Telefon	724056852
E-mail	info@zslukasove.cz
Způsob podpisu darovací smlouvy	Certifikovaný elektronický podpis
Název zřizovatele	Statutární město Ostrava, městský obvod Ostrava-Jih
Musí přijetí nadačního příspěvku schválit váš zřizovatel?	Ano (upozorňujeme, že souhlas zřizovatele je nedílnou součástí smlouvy a jeho kopii dokládáte před podpisem)
KONTAKTNÍ OSOBA do bude ve vaší organizaci za přihlášku a realizaci projektu zodpovídat? (Na kontaktní e-mail budeme posílat vše potřebné.)	
STATUTÁRNÍ OSOBA do bude podepisovat darovací smlouvu?	

Musí vaše škola zveřejňovat darovací smlouvy v Rejstříku smluv?	Ano, jsme povinni zveřejňovat darovací smlouvy v Rejstříku smluv.
Stručné představení školy	
Kolik máte ve škole žáků?	583
Kolik u vás působí učitelů/vychovatelů?	44
Řekněte nám o vaší organizaci víc. Kolik máte žáků na 1. stupni a kolik na 2. stupni? Nabízíte nějaké speciální zaměření?	
<p>Počet žáků na 1. stupni: 290, počet žáků na 2. stupni: 293. Škola nabízí standardní třídy i třídy s rozšířenou výukou tělesné výchovy, výuku angličtiny od 1. ročníku, od 7. ročníku další cizí jazyk, výuku informatiky a robotiky od 4. ročníku, využívání metody CLIL a hodiny s rodilým mluvčím ve výuce, práci s nadanými a talentovanými žáky, moderně vybavené odborné učebny, dlouholetou zkušenost s péčí o žáky se speciálními vzdělávacími potřebami, spolupráci s MFK Vítkovice.</p>	
Jak v současnosti pracujete s moderními technologiemi? Používáte ve výuce nebo práci s dětmi počítače, tablety, roboty nebo online výukový software? Jakým způsobem? Můžou žáci používat mobilní telefony během výuky?	
<p>Ve výuce aktivně využíváme různé moderní technologie. Na 1. i 2. stupni ZŠ máme k dispozici iPady, díky kterým vyučujeme interaktivně a podporujeme kreativní činnosti. Využíváme také robotické stavebnice, jako je Lego Spike Prime, Spike Essential, micro:bit, Codey Rocky, VEX 123, AIM, Photon, Ozobot, Blue-bot, Bee-bot, mbot a Wonder Elecfreaks. Tyto robotické i jiné stavebnice žákům pomáhají rozvíjet technické dovednosti, logické myšlení a algoritmické myšlení. V oblasti on-line nástrojů používáme nástroje Kahoot, Canva a platformu Umíme to, které usnadňují přípravu cvičení a testů. Používání mobilních telefonů je ve škole podle školního řádu zakázáno z důvodu bezpečnosti žáků. Výjimku však může učitel udělit v případě, že to situace vyžaduje (konkrétní aktivita ve vyučovací hodině).</p>	
Absolvovali vaši žáci, učitelé, vychovatelé nebo rodiče vzdělávací aktivity v oblastech digitální gramotnosti (např. kyberšikana, využití AI, zdravé používání technologií), mediální gramotnosti (např. fake news, hoaxy) nebo online bezpečnosti (např. ochrana v online světě, ochrana dat)? Pokud ano, jaké a s jakým partnerem?	
<p>V minulém školním roce byli žáci zapojeni do aktivit jako programy Městské policie Ostrava o bezpečném chování na internetu, AZ Help a Zdravý start (wellbeing). Na podzim 2024 proběhla úniková hra Dezinfombies pro 8. ročník (partner Fakescape) a v únoru 2025 Projektový den s roboty Loona a ClicBot. V listopadu 2025 probíhaly kurzy E-Bezpečí pro 6. ročník o kyberšikaně. Škola se také pravidelně zapojuje do projektu talentmanagementu podporovaného Statutárním městem Ostrava. Pedagogové se účastnili školení v oblastech jako AI v digitální sféře, AI prompty, Canva, kyberbezpečnost, ChatGPT, tvorba AI asistentů a dalších.</p>	
Vzdělávací partneři	

Kolik vašich pedagogických pracovníků bude školit?	1
S kým máte v plánu realizovat vzdělávací aktivity v rámci programu O2 Chytrá škola?	
Minimálně jeden vzdělávací partner musí být pedagogický pracovník školy (učitel) se základní znalostí tématu. Můžete i uzavřít spolupráci s některou ze školících organizací, které vám doporučíme.	
1	
Jméno pedagoga	Mgr. Václav Vávra
E-mail	vaclav.vavra@zslukasove.cz
Telefon	724056855
Specializace	Aprobace pro 2. st. ZŠ (ČJ, HV, Inf), ICT koordinátor
Řekněte nám o vybraném učiteli víc. Proč jste se rozhodli právě pro něj? Jaké má vzdělání vč. případných doplňujících kurzů či školení? Jaké jsou jeho dosavadní profesní zkušenosti?	
Mgr. Václav Vávra má dokončené vysokoškolské vzdělání (Ostravská univerzita, PdF, ČJ - HV pro 2. st. / Masarykova univerzita, PdF, ČJ pro SŠ / Univerzita Palackého v Olomouci, PdF, Inf pro 2. st. ZŠ). Doplňující vzdělání: ICT koordinátor (VŠB-TU Ostrava). V posledních 3 letech se profesně orientuje na téma integrace umělé inteligence do vzdělávání, působí jako lektor kurzů AI pro pedagogy ZŠ a SŠ v Moravskoslezském kraji (realizováno přes 100 kurzů, proškoleno přes 1 500 pedagogů).	
Představte nám důvod, proč se učitel zajímá o téma digitální gramotnosti.	
Mgr. Václav Vávra se zajímá o digitální gramotnost, protože se jako učitel aktivně podílí na projektech zaměřených na bezpečné využívání technologií ve školách. Chce připravit žáky na efektivní práci s technologiemi, ale i na ochranu před riziky digitálního světa. Téma je pro něj důležité i z hlediska ochrany duševního zdraví žáků a pedagogů, aby se digitální nástroje používaly zodpovědně a zdravě.	
Plánujete v rámci projektu spolupracovat s externím vzdělávacím partnerem?	
	Ano, plánujeme zapojit externího vzdělávacího partnera.
Externí vzdělávací partneři	
Název organizace	---
IČO	---
Web	---
Kontaktní osoba za organizaci	---
E-mail	---

Telefon	---
<p>Popište stručně vybranou vzdělávací organizaci. Čím se zabývá? Proč jste se rozhodli právě pro ni? Důležité jsou především reference nebo zkušenosti z oblasti digitálních kompetencí, reference vztahující se k dané cílové skupině, přehled dosažených výsledků za poslední 2 roky apod.</p>	

Název organizace	---
IČO	---
Web	---
Kontaktní osoba za organizaci	---
E-mail	---
Telefon	---
<p>Popište stručně vybranou vzdělávací organizaci. Čím se zabývá? Proč jste se rozhodli právě pro ni? Důležité jsou především reference nebo zkušenosti z oblasti digitálních kompetencí, reference vztahující se k dané cílové skupině, přehled dosažených výsledků za poslední 2 roky apod.</p>	

<p>Nenašli jste vzdělávacího partnera v seznamu? Prosím, vyplňte potřebné informace do připojených kolonek. (Pokud jste vybrali vzdělávacího partnera z předdefinovaného seznamu, tuto část nevyplňujete.)</p>	
<p>Vyberte partnera z předdefinovaného seznamu. Můžete vybrat až 6 školících organizací, se kterými jste domluveni na spolupráci.</p>	Univerzita Palackého v Olomouci (E-Bezpečí)
<p>Potvrzují, že naše škola je v kontaktu s externími vzdělávacími partnery uvedenými v projektu. Jsme domluveni na spolupráci - na obsahu vzdělávacích aktivit, přibližném termínu jejich realizace i cenových podmínkách.</p>	Ano

Jaké jsou aktuální potřeby vaší cílové skupiny a z čeho vycházíte? Uvedte, s jakými konkrétními problémy nebo výzvami se vaše cílová skupina potýká (např. nízké povědomí o vlivu digitálních zařízení na zdraví). Můžete vycházet z vlastního pozorování, dotazníků mezi žáky, rozhovorů s učiteli nebo rodiči. Například: „Zjistili jsme, že žáci tráví příliš času na sociálních sítích a nejsou si vědomi rizik, která to přináší pro jejich fyzické a duševní zdraví.“

Název naší školy je Základní škola MUDr. Emílie Lukášové a Klegova, Ostrava-Hrabůvka, příspěvková organizace. Často používáme akronym ZSLK. Proto jsme i tento projekt pojmenovali ZSLK, tedy Zdravé a Smysluplné Lekce Kyberbezpečnosti. Projekt ZSLK bude zaměřen na tyto dvě primární oblasti digitální gramotnosti: bezpečí na internetu a digitální zdraví. Projekt ZSLK bude vycházet z následujících tří aktuálních zjištění. Aktuálně se zaměřujeme na chování žáků 3. a 4. ročníku na WhatsAppu, kde se setkávají s nevhodným obsahem, který ohrožuje jejich duševní zdraví. Žáci často nerozlišují mezi bezpečnou a nebezpečnou on-line komunikací. V rámci ankety naší školy se žáci vyjádřili k australskému zákonu o věkovém omezení pro sociální sítě, který vnímají pozitivně, ale zároveň by jim chyběly sociální kontakty a zábava. Projekt ZSLK vychází také z výzkumné zprávy o agresi a kyberšikaně. Další info v příloze.

Jaký je hlavní cíl vašeho projektu a jak ho chcete dosáhnout? Zamyslete se nad tím, jaký výsledek projektu chcete vidět (např. zvýšení povědomí o vlivu nadměrného používání digitálních zařízení) a jaké změny chcete ve škole dosáhnout. Například: „Cílem projektu je, aby si žáci uvědomovali, jak nadměrné používání mobilních telefonů ovlivňuje jejich spánek a duševní pohodu.“

Cílem projektu ZSLK je přispět k bezpečnému, zdravému a zodpovědnému pohybu na internetu pro žáky, rodiče i učitele. Zaměřit se na rozvoj digitální gramotnosti a digitálního zdraví, aby účastníci uměli efektivně používat technologie s ohledem na bezpečnost a zdraví. Projekt se zaměří na vytváření návyků pro správné využívání digitálních nástrojů a ochranu před negativními důsledky nadměrného používání on-line prostorů. Součástí projektu budou aktivity zaměřené na zvyšování povědomí o rizicích on-line prostředí a kyberšikany, ochrany soukromí na sociálních sítích atd.. Cílem je poskytnout žákům, učitelům a rodičům dovednosti a znalosti pro bezpečné a zodpovědné používání technologií a zlepšení digitálního zdraví.

Jaké konkrétní aktivity a akce plánujete v rámci projektu? Popište, jaké vzdělávací programy, workshopy nebo semináře plánujete pro žáky, učitele a rodiče. Například: „Plánujeme semináře o digitálním zdraví, kde se žáci dozvědí o zásadách zdravého používání technologií, a workshopy zaměřené na rozpoznávání falešných informací pomocí umělé inteligence.“

Projekt ZSLK o digitálním zdraví a kyberbezpečnosti zahrnuje různé vzdělávací aktivity pro žáky, učitele a rodiče. Aktivita A Pro žáky 1. až 3. ročníku bude realizován projektový den Digitální detektivové, během něhož povedou žáci 9. ročníku interaktivní stanoviště zaměřená na bezpečnost na internetu, kyberšikanu, digitální stopu a odpovědné používání technologií. Pro žáky 4. ročníku bude připravena on-line hra NetKnights, která je naučí bezpečně používat technologie. V 5. ročníku se žáci zapojí do používání platformy Pan Prokoukl, která se zaměřuje na boj s kybernetickými podvody. Žáci 6. a 7. ročníku budou vytvářet plakáty a infografiky zaměřené na digitální zdraví a kyberbezpečnost pomocí nástroje Canva. V 8. ročníku se žáci seznámí s generativní umělou inteligencí (Google - Gemini) a vytvoří vlastní roboty Gems zaměřené na digitální zdraví nebo kyberbezpečnost. 9. ročník bude pracovat s metodou vibe coding, pomocí které žáci vytvoří aplikace na témata kyberbezpečnosti, jako jsou kvízy nebo šifrovací hry. Projektový web ZSLK bude sloužit jako rozcestník pro výstupy všech těchto aktivit. Aktivita B Detox week se zaměří na omezení používání digitálních technologií a sociálních sítí během jednoho týdne, s cílem podpořit zdravý vztah k digitálním technologiím. Aktivita C zahrnuje komplexní vzdělávací kurz pro žáky, který proběhne od března do října 2026 a zaměří se na témata jako kyberšikanu, sociální síť a on-line podvody. Aktivita D Úniková hra on-line - žáci vytvoří interaktivní hru v nástroji Genially na témata digitálního zdraví a kyberbezpečnosti. Pro učitele je připraven kurz Rizika virtuální komunikace, který se zaměří na kyberšikanu, dezinformace a prevenci rizik on-line komunikace. Pro rodiče bude nabídnut videokurz zaměřený na digitální hrozby, jakými jsou sexting, kybergrooming a kyberšikanu, s důrazem na prevenci digitální závislosti. Tento kurz podporuje spolupráci mezi školou, rodinou a žáky. Další info v příloze.

V čem je váš projekt inovativní? Zaměřte se na jedinečné prvky projektu nebo nové přístupy, které použijete. Například: „Projekt využívá interaktivní online nástroje, které žákům umožní vyhodnotit jejich vlastní návyky v oblasti digitálního zdraví a učí je rozpoznávat deepfake videa s využitím AI.“

Projekt ZSLK (Zdravé a Smysluplné Lekce Kyberbezpečnosti) je unikátní svou komplexností a využíváním pokročilých technologií, jako je generativní umělá inteligence a vibe coding. Žáci 8. ročníku budou vytvářet roboty Gems pomocí AI (Google Gemini), což jim pomůže aplikovat teoretické znalosti do praxe a porozumět kyberbezpečnosti. Vibe coding umožní 9. ročníku tvořit webové aplikace s použitím přirozeného jazyka, což propojuje kreativitu s technickými dovednostmi. Žáci se rovněž podílejí na tvorbě on-line únikové hry v nástroji Genially, která zkoumá rizika on-line prostředí. Projektový web ZSLK bude sloužit jako rozcestník pro aktivity a výstupy, a Detox week na konci projektu podpoří zdravý vztah k technologiím. ZSLK kombinuje moderní technologie, AI, gamifikaci a kreativní výuku pro digitální zdraví a kyberbezpečnost. Další info v příloze.

Jak plánujete zajistit publicitu a propagaci projektu? Popište kroky, kterými zajistíte, aby se o projektu dozvěděla veřejnost a relevantní skupiny. Například: „O projektu budeme pravidelně informovat na webu školy, sociálních sítích a prostřednictvím online kampaní. Budeme sdílet tipy na zdravé digitální návyky a používání umělé inteligence.“

Projekt bude mít následující publicitu: školní web (průběžné aktuality, výstupy), sociální sítě (Instagram, Facebook, YouTube), samostatný projektový web ZSLK (rozcestník aktivit), dle možností i místní či regionální média (Jižní listy, Moravskoslezský deník, Český rozhlas Ostrava atd.).

Metodika

Jak bude váš vzdělávací partner (jak interní nebo externí) s cílovou skupinou pracovat? Jaké výukové nebo vzdělávací metody bude používat?

Interní partner uskuteční kurz pro pedagogy školy s tématem Integrace umělé inteligence do vzdělávání se zaměřením na kyberbezpečnost a digitální zdraví žáků. Externí partner (E-Bezpečí) bude realizovat prezenční kurzy pro žáky a pedagogy školy, rodičům bude zpřístupněn videokurz.

Jak plánujete využívat materiály z portálu <https://o2chytraskola.cz/vyuka/> (např. při výuce digitálního zdraví použijeme kvízy, metodiky a poslech podcastu apod.)

Vzdělávací materiály z portálu O2 Chytrá škola využijeme například v těchto tématech: umělá inteligence (promptování - tipy a triky: žáci se budou učit jednotlivé techniky promptování, AI - fake news a dezinformace: žáci budou prostřednictvím AI vytvářet nepravdivý text), sexting (kvíz - pro ověření znalostí), kybergrooming (infolist, metodické náměty), rizikové on-line výzvy (diskuse o on-line výzvách v dobrém i špatném), algoritmy sociálních sítí (infolisty, metodické otázky a odpovědi), e-mail a jeho zabezpečení (kvíz, pravidla).

Jak často budete s portálem O2 Chytrá škola pracovat (minimálně 2x týdně v rámci celé školy)? S jakými dalšími výukovými materiály plánujete pracovat?

V rámci projektu ZSLK budeme pravidelně využívat portál O2 Chytrá škola, minimálně 2x týdně, jak ve výuce, tak při projektových dnech zaměřených na digitální zdraví a kyberbezpečnost. Portál nabídne interaktivní materiály a nástroje pro rozvoj digitální gramotnosti. Kromě něj budeme používat platformy jako Kahoot, Canva a Pan Prokoukl pro výuku kyberbezpečnosti a generativní AI (Google Gemini) pro tvorbu robotů Gems. Plánujeme také aplikace jako NetKnights a vibe coding pro žáky všech ročníků a videokurzy pro rodiče a učitele, čímž zajistíme dlouhodobý rozvoj digitální bezpečnosti. Další info v příloze.

Jak naložíte v následujících měsících a letech se získanými znalostmi v problematice digitální gramotnosti po ukončení grantového programu O2 Chytrá škola? Jak zajistíte udržitelnost projektu i bez naší další finanční podpory?

Po ukončení grantového programu O2 Chytrá škola bude projekt ZSLK udržitelný díky těmto krokům: Využití digitálních nástrojů a generativní AI – Webové aplikace a nástroje vytvořené žáky zůstanou na školním webu, což podpoří digitální gramotnost i po skončení projektu. Finanční udržitelnost – Po skončení finanční podpory budeme hledat alternativní financování, například spoluprací s místními organizacemi a sponzoringem. Pokračování spolupráce s partnery, jako je E-Bezpečí, zajistí trvalý rozvoj a aktualizaci projektu.

Vyhodnocení úspěšnosti a dopadu

Jak zjistíte, že byl projekt úspěšný a že měl dopad na všechny cílové skupiny?

Úspěšnost projektu ZSLK budeme hodnotit pomocí evaluace cílových skupin. U žáků se zaměříme na aplikaci získaných znalostí (testování před a po kurzech), zapojení do "Detox week" a kvalitu vytvořených výstupů (AI roboti, webové aplikace, únikové hry). U rodičů budeme sledovat účast na videokurzu a zpětnou vazbu po "Detox week", zejména změnu digitálního chování dětí. U učitelů hodnotíme zvýšení kompetencí v oblasti digitální bezpečnosti. Společné ukazatele zahrnují návštěvnost webu ZSLK a publicitu na sociálních sítích školy. Další info v příloze.

Jaké kvalitativní ukazatele chcete sledovat a jak je budete měřit?

Znalosti žáků: úspěch bude měřen vstupními a výstupními testy, hodnotí se aplikace znalostí o digitální bezpečnosti a zdraví v praxi, stejně jako využívání AI robotů a webových aplikací. Účast a reflexe: hodnocení míry zapojení do aktivit jako "Detox week" a kvality reflexí, vysoká účast (nad 50 %) naznačí silný dopad. Spolupráce s rodiči: měření dopadu prostřednictvím zhlédnutí videokurzu a zpětné vazby, úspěch se projeví v diskuzích o digitálním zdraví a změně digitálního chování. Účinnost pro pedagogy: evaluace po školeních zaměřených na digitální bezpečnost, kyberšikanu a využití AI. Širší dopad: sledování návštěvnosti webu a interakcí na sociálních sítích, což ukáže vliv projektu na komunitu.

Napište očekávaný počet proškolených osob v každé cílové skupině a počet vzdělávacích akcí. Podpořenými cílovými skupinami musí být žáci, pedagogové, rodiče, prarodiče nebo veřejnost. Uveďte očekávaný počet unikátních proškolených osob v každé cílové skupině. Pokud se některý žák zúčastní víc než jednoho školení, počítá se stále jako jedinečný účastník.

Dále uveďte počet vzdělávacích akcí, do kterého započítejte i ty, kde školí interní školitelé (učitelé).
MINIMÁLNÍ POČET PROŠKOLENÝCH MUSÍ BÝT 400 OSOB.

Tabulka pro školy

Cílová skupina	Počet vzdělávacích akcí	Počet proškolených účastníků
Žáci	5	583
Pedagogové	2	30

Rodiče, prarodiče, veřejnost	1	100
Celkem	8	713

Rozpočet a harmonogram projektu

Tady přidejte soubor, pokud nám chcete popsat detailněji rozpočet nebo přidat další doplňkové materiály k obsahu žádosti (není povinné).

2025-12-19-09-21-26-bc0524c4f8.pdf

Na kalendářní rok 2026 můžete získat až 100 000 Kč. Jak prostředky využijete? Finance lze čerpat na školení, kurzy, workshopy, jednorázové týmové supervize pedagogů, kancelářské potřeby k workshopům nebo nákup software (max. do výše 20%).

Zahrnout můžete taky provozní náklady, například mzdy a osobní ohodnocení koordinátorů nebo administrátorů projektu, cestovné, tvorbu výukových materiálů a další související výdaje.

Nejste-li si jistí, zda lze určitý náklad uplatnit, kontaktujte nás.

Budte, prosím, co nejvíc konkrétní. Součástí rozpočtu je i harmonogram - uveďte aspoň orientační časový rámeček plánovaných aktivit. Pamatujte, prosím, že všechny aktivity musí proběhnout v kalendářním roce 2026 (únor - listopad).

Pokud se položka týká vzdělávacího partnera (interního i externího), uveďte ji samostatně.

Upozornění: Grant nelze využít na nákup hardwaru.

Popis grantového rozpočtu

Školení - externí školitel	Hodnota	Schválená částka v Kč
Název organizace	E-Bezpečí	38 000,00
Cílová skupina	žáci	
Počet akcí	11	
Počet hodin	22	
Téma	E-Bezpečí pro 1. stupeň, Kyberšikana v souvislostech, Sociální síť, Sexting, kybergrooming a on-line podvody	
Školení - externí školitel	Hodnota	Schválená částka v Kč
Název organizace	E-Bezpečí	10 500,00
Cílová skupina	učitel	
Počet akcí	1	
Počet hodin	4	
Téma	Rizika virtuální komunikace	

Školení - externí školitel		Hodnota	Schválená částka v Kč
Název organizace	E-Bezpečí	5 000,00	
Cílová skupina	rodiče		
Počet akcí	1		
Počet hodin	videokurz s přístupem na měsíc		
Téma	videokurz kybernetická bezpečnost (7 oblastí)		
Nákup software		Hodnota	Schválená částka v Kč
Název a vztah k projektu	Licence k AI chatbot pro pedagogy	18 000,00	
Nákup software		Hodnota	Schválená částka v Kč
Název a vztah k projektu	Licence k on-line nástroji Genially (tvorba únikové hry on-line)	1 500,00	
Školení - interní školitel		Hodnota	Schválená částka v Kč
Jméno pracovníka	Václav Vávra	2 500,00	
Cílová skupina	učitelé		
Počet akcí	1		
Počet hodin	4(+2)		
Náplň práce	Kurz pro pedagogy školy s tématem Integrace umělé inteligence do vzdělávání se zaměřením na kyberbezpečnost a digitální zdraví žáků.		
Administrace projektu		Hodnota	Schválená částka v Kč
Jméno pracovníka	Zaměstnanci podílející se na realizaci projektu (3-4)	18 000,00	
Rozsah práce (hodiny / Kč)	400 Kč / hod		
Náplň práce	administrace projektu, vedení povinné dokumentace, povinná publikace výstupů projektu, koordinace jednotlivých aktivit, finanční zajištění projektu, komunikace se zřizovatelem		
Nákup materiálu		Hodnota	Schválená částka v Kč
Účel nákupu a na jakou akci	nákup drobných cen a odměn pro ocenění aktivit žáků v rámci celého projektu, nákup spotřebních potřeb pro účely projektu	6 500,00	
Celkem			100 000,00

Ostatní

Kde jste se o vyhlášení grantu O2 Chytrá škola dozvěděli?

Z webu O2 Chytrá škola a od jiných podpořených škol.

Máte ke grantovému programu O2 Chytrá škola nějaké dotazy a komentáře?

Odesláním přihlášky prohlašuji, že uvedené osobní údaje jsou pravdivé. Beru na vědomí, že uvedené osobní údaje budou zpracovány pro účely realizace grantového programu O2 Chytrá škola. Detailní informace o zpracování osobních údajů, včetně informací o právech subjektů údajů a způsobech jejich uplatnění, jsou k dispozici na www.nadaceo2.cz v dokumentu Zásady zpracování osobních údajů.