

Dodatek ŠVP PV

Rozvoj digitální pregramotnosti v předškolním věku

V rámci předškolního vzdělávání jsou budovány základy klíčových kompetencí. Přiměřeně věku lze tedy vytvářet také základy a předpoklady pozdějšího rozvoje digitální gramotnosti (tyto předpoklady označujeme jako digitální pregramotnost). Předškolní vzdělávání umožňuje tzv. receptivní (pasivní) rozvíjení počáteční digitální kompetence.

Děti v předškolním věku získávají v různém rozsahu informální zkušenosti v oblasti digitální pregramotnosti, a to zejména v rodině. Digitální pregramotnost lze u předškolních dětí rozvíjet ve dvou rovinách: 1. digitální technologie mohou být cílem vzdělávání, 2. digitální technologie mohou být prostředkem ke vzdělávání. Obě tyto roviny se mohou při činnostech u předškolních dětí prolínat, protože se týkají jak spontánních, tak řízených aktivit. Oba typy činností (spontánní i řízené) umožňují vyrovnávat rozdíly z informálního učení dětí v rodinách.

Děti předškolního věku se mohou s digitálními technologiemi postupně seznamovat, zjišťovat, k čemu slouží, jaký mají účel, komu pomáhají a k čemu. Praktickou zkušeností může být použití pomůcek a přístrojů běžně spojených se životem v dnešní společnosti (např. mobilní telefon, tiskárna, digitální fotoaparát) nebo speciálních pomůcek rozvíjejících kompetence k učení, řešení problémů a činnostem (Bee bot, výukové programy apod). Vše s důrazem na bezpečnost při používání digitálních technologií.

Digitální technologie lze zařazovat v mateřské škole v průběhu celého dne, prolínají se všemi vzdělávacími oblastmi. Děti již v útlém věku projevují zvědavost a výrazný spontánní zájem, což lze při rozvíjení digitální pregramotnosti využít. Přitom musí učitelka respektovat vývojová specifika a individuální zvláštnosti dětí, přihlídnout k prostředí a podmínkám mateřské školy.

V rámci digitální pregramotnosti je možné budovat základy pro rozvoj všech 6 dílčích oblastí digitální kompetence.

Oblast 1: Informační a datová gramotnost

- práce s digitálními obsahy, jakými jsou různé obrazy, symboly či ikony.

-děti mohou nejprve s podporou učitelky, ale poté i samy hledat, co je důležité, odhalovat podstatné znaky a vlastnosti předmětů, nacházet společné znaky, podobu a rozdíl, charakteristické rysy předmětů či jevů a vzájemné souvislosti mezi nimi.

-formulovat otázky, slovně reagovat, rozlišovat některé obrazové symboly (např. ikony) a rozumět jejich významu, porovnávat, uspořádávat a třídit soubory předmětů podle určitého

pravidla. Umí se také vyjádřit, jestli se jim něco líbí, nebo ne a k tomu využít příslušné symboly .

-pracovat s programy/audio/video materiály určenými pro rozvoj jazyka a řeči (např. zvukové pexeso, pojmenování obrázku, opakování slov, nácvik správné výslovnosti atd.) či pro rozvoj myšlenkových operací, představivosti a fantazie (např. vyhledávání na základě barvy, velikosti, tvaru, zvuku, určení větší – menší, řazení obrázků podle časové osy apod.).

Oblast 2: Komunikace a kolaborace

- využívání zařízení, se kterými se běžně setkávají (počítač, audiovizuální technika, telefon atp.), ke komunikaci s jinou osobou. Spolupráce skupiny dětí či třídy na společném úkolu se v mateřské škole podporuje i bez digitálních technologií, v závislosti na odpovídajícím vybavení MŠ, vhodném kontextu a schopnostech a dovednostech dětí lze tyto činnosti realizovat i s jejich využitím.

-dětmi učit běžné etiketě, zdvořilosti, přistupování k druhým bez předsudků a s úctou k jejich osobě v kontextu běžného života; poznávání nevhodného chování a odmítání se na něm podílet.

–s dětmi lze vytvořit papírovou verzi sociální sítě, děti mohou na svoji nástěnku „nasdílet“ svoje zážitky, např. z prázdnin či kroužků, rodinného života.

-dětmi si mohou prostřednictvím digitálních technologií vytvářet i základy k budoucím dovednostem ve svém sociálním prostředí.

Oblast 3: Tvorba digitálního obsahu

-zachycovat skutečnosti ze svého okolí a vyjadřovat své představy i s využitím digitálních technologií (např. malování pomocí interaktivní tabule).

-závislosti na individuálních zvláštnostech mohou být děti schopné spolupracovat na vytváření digitálního obsahu – koláže fotografií, nahrávání hlasového komentáře.

-pracovat se vzdělávacími aplikacemi, v nichž se dotváří či mění nějaký obsah (malování, skládačky apod.), doplňování symbolů, spojení objektů

- rozvíjet tvorbu a chápání algoritmů, které jsou základem budoucí schopnosti programovat. Lze realizovat aktivity řízené jednoduchým algoritmem, které vedou k navržení algoritmu pro jinou jednoduchou činnost (např. použití toalety + mytí rukou).

- v rámci hry s programovatelnými hračkami (např. Bee-bot...) se děti naučí postup, jak s nimi manipulovat.

Oblast 4: Bezpečnost

O této oblasti je možné uvažovat v souvislosti s ochranou zařízení, ochranou sebe sama (osobních údajů, zdraví a pohody) a životního prostředí.

-paní učitelka bude plánovat témata rozvíjejících dovednosti chovat se bezpečně v různých prostředích, tedy i v digitálním prostředí. Např. jak se chovat při setkání s neznámými lidmi, odmítat nevhodné chování i komunikaci, která je dětem nepříjemná apod.

- vytvářet u dětí elementární základy bezpečné práce s digitální technikou (nevhodnost dlouhého dívání se do obrazovek, spaní s telefonem, tabletem apod.). Paní učitelka musí zdůraznit zásady práce s přístrojem zapojeným k elektřině,

- upevnění poznatků a povědomí o důležitosti zásad požadované práce s digitálními technologiemi a vysvětlení významu jejich dodržování.

- dbát na požadavky při práci – v případě použití tabletu či PC jde například o dodržení daného časového limitu, držení těla, či vzdálenost od obrazovky při práci s tabletem, počítačem.

-děti by měly také vědět kde, koho a jakým způsobem mohou požádat o pomoc (integrované záchranné složky). Co se týče ochrany životního prostředí, lze využít výukových programů přizpůsobených věku dítěte,

-vézt děti k šetrnému zacházení, získání povědomí o ekologických aspektech využívání digitálních technologií, poučení o třídění odpadu, sběrných místech pro zařízení využívající digitální technologie/baterie atd.

Oblast 5: Řešení problémů

- rozvíjet i digitální kompetenci týkající se řešení problémů. Děti v předškolním věku ještě nejsou schopné samostatně řešit technické problémy, ale mají si být vědomy toho, že mají dát vědět dospělému, že něco není v pořádku.

- informovat o modelových problémech, o možnostech řešení, žádosti o radu, vysvětlení, o tom, kde, jak a proč lze za pomoci digitálních technologií problémy řešit, na koho je možné se obrátit

. -v případě dětí se SVP je možné s dětmi vybrat vhodné zařízení, jeho velikost a komponenty, vhodné programy a učit je vyjadřovat své potřeby pro plnění zadaného úkolu či optimální využití techniky – často jako kompenzační pomůcky.

-kreativní využití digitálních technologií je možné například k zatraktivnění aktivit, ale pro děti v předškolním věku jsou pouze alternativou k jiným aktivitám, např. v oblasti výtvarných, hudebních, pohybových a dalších činností.

- rozvíjet schopnost reflexe a sebereflexe a vést k uvědomění si svých limitů pro práci nejen s digitálními technologiemi.

-děti dokážou rozpoznat, zda umí dané zařízení/hru/výukový program (hardware/software) spustit/užívat/vypnout.

Oblast 6: Technologické kompetence

-děti mají povědomí o technickém prostředí současné společnosti i jeho dění v rozsahu praktických zkušeností a dostupných praktických ukázek ve svém okolí. Mohly by být schopné rozpoznat tablet, telefon a vědět, že uvnitř jsou programy .

- vědí, že jednotlivé třídy spojuje telefonní síť, využívají ji, ví, že lze podat zprávu písemnou formou

-vědí, že škola komunikuje s rodiči prostřednictvím e-mailu, telefonu, že MŠ má webovou stránku apod.

V mateřské škole budou využívány tyto digitální pomůcky.

Interaktivní televize:

Dle aktuální potřeby budou využívány interaktivní televize, kterými jsou vybaveny obě třídy.

Tablety:

Třídy jsou vybaveny 10 tablety, s kterými děti budou pracovat dle aktuální potřeby v rámci vzdělávání, samostatné práci.

Kouzelná tužka a knihy:

Vybaveny obě třídy, využívána dle aktuální potřeby.

Robotické hračky:

Robotická kódovací Myš labyrint – vybaveny obě třídy, budou využívány dle individuálních potřeb dětí.

Sada 6 robotů Bee-Bot s dobíjecí stanicí – vybaveny obě třídy, budou využívány dle individuálních potřeb dětí.

Sada radlic k robotům Bee-Bot – vybaveny obě třídy, budou využívány dle individuálních potřeb dětí.

Podložka Farma pro programování robotů Bee- Bot– vybaveny obě třídy, budou využívány dle individuálních potřeb dětí.

Hrací podložka Tajemný ostrov – vybaveny obě třídy, budou využívány dle individ.potřeb dětí.

Hrací podložka Ulice – vybaveny obě třídy, budou využívány dle individuálních potřeb dětí.

Digitální pregramotnost budeme rozvíjet v rámci celého vzdělávání v mateřské škole. Činnosti budeme zařazovat do třídního vzdělávacího plánu k jednotlivým tematům.

Využívání digitálních pomůcek budeme pravidelně zapisovat do třídní knihy.

Kontrolu bude provádět 4x za rok zástupce ředitele pro mateřskou školu.