



ZŠ a MŠ Ševětín

Digitální pregramotnost

Zpracovala: Jana Mizerová
zástupkyně ředitelky

Schválila: Mgr. Jana Schnelzerová
ředitelka školy

Příloha ŠVP od 1. 9. 2022

V rámci předškolního vzdělávání jsou u dětí budovány základy klíčových kompetencí. Přiměřeně věku lze také vytvářet základy a předpoklady pozdějšího rozvoje digitální gramotnosti. Jedná se především o položení elementárních základů dovedností, postojů, vědomostí a hodnot, které jsou potřeba k bezpečnému a tvořivému využívání digitálních technologií při učení i volné zábavě, což pomůže předškolním dětem zvládnout jejich budoucí roli žáka.

Digitální pregramotnost lze u předškolních dětí rozvíjet ve dvou rovinách:

1. Digitální technologie mohou být prostředkem ke vzdělávání.
2. Digitální technologie mohou být cílem vzdělávání.

Obě roviny se při výuce vzájemně prolínají. Pedagogové využívají digitální technologie jak při přípravě na výuku, tak i při výuce dětí. Děti se s technologiemi a jejich používáním postupně seznamují a získávají první praktické dovednosti. Zjišťují, jakou mají funkci, k čemu slouží, jak mohou pomáhat, ale i člověku škodit.

Při výuce využíváme internet, interaktivní tabuli, tablety, interaktivní dotykové displeje, „chytré televize“, přenosné reproduktory, chytré telefony aj.

Naše záměry v oblasti naplňování rámcových cílů

1. Rozvíjení dítěte a jeho schopnosti učení

- Seznámit se s různými druhy digitálních pomůcek a přístrojů
- Získat přiměřené dovednosti při jejich ovládnutí, bezpečnost při zacházení s přístrojem, zapojeným k elektřině
- Zajímat se o informace, naučit se je vyhledávat, porovnávat, uspořádat podle určitého pravidla, rozumět jejich významu
- Na základě vlastních činností získávat další zkušenosti z oblasti techniky
- Seznámit se s možnostmi využitím digitálních technologií
- Rozvíjet kreativní a inženýrské myšlení, řešit jednoduché problémy, hledat způsoby k jejich vyřešení
- Seznamovat se s možnostmi komunikace prostřednictvím digitálních technologií
- Rozvíjet komunikaci a spolupráci mezi dětmi

2. Osvojení si základních hodnot, na kterých je založena naše společnost

- Uvědomovat si význam digitálních technologií pro společnost
- Vytvářet povědomí o nástrahách a nebezpečí, které digitální svět přináší

- Utvářet základní představu o pravidlech chování a společenských normách
- Dodržovat pravidla her a jiných činností, hrát férově
- Chránit životní prostředí

3. Získání osobní samostatnosti a schopnosti projevit se jako samostatná osobnost působící na své okolí

- Získávat povědomí o chování v digitálním světě
- Odmítat nežádoucí chování, chránit se před ním, bránit se jeho důsledkům (mít povědomí o tom, koho požádat v případě potřeby o pomoc)
- Seznamovat se svými limity při využívání digitálních technologií
- Učit se pracovat s chybou a neúspěchem

Rámcové cíle jsou dále zpracovány v třídních vzdělávacích programech v oblasti získávání klíčových kompetencí a v pěti vzdělávacích oblastech. Při jejich zpracování do konkrétních činností je brán zřetel na věk a schopnosti dětí.

Využíváme zvědavost a výrazný zájem dětí a snažíme se digitální technologie využít při činnostech během celého dne.

Spontánní činnosti

- Logické hry, pexeso, zvukové pexeso, puzzle, kreslení – s využitím tabletů, interaktivní tabule, dotykových displejů, jednoduché badatelské činnosti – práce s lupou, mikroskopem

Řízené činnosti

- Rozeznávání různých symbolů a ikon a jejich použití
- Práce s výukovými programy pro rozvoj jazyka a řeči, logického myšlení, zrakového a sluchového vnímání, matematické a čtenářské negramotnosti
- Práce se vzdělávacími aplikacemi, v nichž se dotváří či mění nějaký obsah – malování, skládačky a doplňovačky
- Vytváření jednoduchým algoritmů, které jsou základem budoucího programování – základy robotiky – využití jednoduchých robotických hraček, hledání cest – programování na papíře, „programování“ kamaráda apod.
- Výukový kruh – bezpečné chování v digitálním prostředí, bezpečná práce s digitální technikou (chovat se obezřetně při setkání s neznámými lidmi, odmítnout nevhodné chování a komunikaci,

která je nepříjemná, umět požádat o pomoc, umět sdílet nepříjemné zkušenosti, nesledovat dlouho obrazovku, displej zařízení, sedět v přiměřené vzdálenosti od obrazovky apod.)

- Výukový kruh – digitální technologie a životní prostředí – třídění odpadu, sběrná místa k ukládání nebezpečného odpadu apod.
- Využívání technologií ke komunikaci – telefonní síť, email, webové stránky, apod.
- Badatelské činnosti – zkoumání přírodních materiálů s využitím digitálních technologií

Pobyť venku

- Využívání různých aplikací k určování druhů rostlin, hmyzu a ptactva
- Využívání fotoaparátu k další práci s fotografií
- Využívání map k určování polohy