**Téma: DIGITÁLNÍ PROSTŘEDÍ**

**PŘEDŠKOLNÍ VĚK – MATEŘSKÁ ŠKOLA**

**Věkové určení MŠ:** děti staršího předškolního věku (5-6 let).

**Časový rozsah:**činnosti vhodné pro realizaci v rámci dvou týdnů, případně jednoho týdne při výběru pouze určitých částí

**Vzdělávací oblast:** *Dítě a jeho tělo, Dítě a jeho psychika, Dítě a ten druhý, Dítě a svět*

**Téma:** *Bezpečnost a ochrana zdraví v digitálním prostředí*

**Cílové zaměření/dílčí vzdělávací cíle:**

* Osvojení si poznatků a dovedností důležitých k podpoře zdraví, bezpečí, osobní pohody; vytváření zdravých životních návyků a postojů jako základů zdravého životního stylu.
* Ochrana osobního soukromí a bezpečí ve vztazích s druhými dětmi i dospělými. Vytváření základů pro práci s informacemi.
* Osvojení si poznatků a dovedností potřebných k spoluvytváření bezpečného využívání digitálního prostředí a k ochraně dítěte před nebezpečími v digitálním prostoru.

**Očekávané výstupy RVP PV:**

* *Dítě a jeho tělo:* dítě má povědomí o ochraně psychického zdraví v oblasti využívání digitálního prostředí na úrovni jeho vývoje a životní zkušenosti; na úrovni přiměřené předškolnímu věku si uvědomuje význam ochrany zdraví v oblasti ergonomie při využívání technologií (vliv nadměrného využívání na zdraví a prevence).
* *Dítě a jeho psychika:* dítě má adekvátně svému věku povědomí o ochraně osobních dat a problematičnosti validity/důvěryhodnosti informací v digitálním prostoru; dítě napíše své jméno, využívá některá písmena a číslice, pracuje se symboly.
* *Dítě a ten druhý:* dítě se chová obezřetně při setkání s neznámými jedinci v digitálním světě, identifikuje rizikové situace, během kterých má požádat o pomoc, umí reagovat v některých situacích sociálního kontaktu v digitálním prostředí.
* *Dítě a svět:* dítě si adekvátně svému věku uvědomuje nebezpečí, se kterým se může v digitálním prostoru setkat, a má povědomí o tom, jak se prakticky chránit; dítě má základní povědomí o pravidlech chování v digitálním prostoru a o aktivitách, které jsou bezpečné pro něj i další osoby (děti, rodinné příslušníky).

**Konkrétní vzdělávací cíle bloku:**

* Dítě zná základní možnosti využití digitálního prostředí (internetu, sociálních sítí a komunikace v nich).
* Dítě rozezná rizikové situace a rizikové chování v digitálním prostoru adekvátně svému věku (ochrana osobních dat, riziko sdílení fotografií a videí, důvěryhodnost získaných informací).
* Dítě uplatňuje účelné způsoby chování respektující doporučení a pravidla v digitálním prostoru adekvátně svému věku.
* Dítě chápe základní psychohygienická a ergonomická doporučení ve vztahu k využívání digitálních technologií.

**Příležitosti pro rozvoj klíčových kompetencí:**

* **Kompetence k učení –** má elementární poznatky o světě techniky a orientuje v jeho využití ve svém životě, aktivně si všímá, co se kolem něho děje; chce porozumět věcem, jevům a dějům, které kolem sebe vidí.
* **Kompetence k řešení problémů -** řeší problémy ve využívání technologií a digitálního prostředí, na které stačí; známé a opakující se situace se snaží řešit samostatně, náročnější s oporou a pomocí dospělého; vymýšlí nová řešení problémů a situací; hledá různé možnosti a varianty; rozlišuje řešení ne/funkční; uvědomuje si, že svou aktivitou a iniciativou může situaci ovlivnit.
* **Kompetence komunikativní –** dovede využít informativní a komunikativní prostředky, se kterými se běžně setkává (počítač, tablet, telefon).
* **Kompetence sociální a personální –** chová se obezřetně při setkání s neznámými lidmi či v neznámých situacích; nevhodné chování i komunikaci, která je mu nepříjemná, umí odmítnout; uvědomuje si, že za sebe i své jednání odpovídá a nese důsledky; rozpozná nevhodné chování.
* **Kompetence činnostní a občanské –** odhaduje rizika svých nápadů; rozumí smyslu pravidel chování a chápe potřebu je zachovávat; dbá na osobní bezpečí své i druhých, chová se odpovědně.

**Pomůcky pro práci s pracovními listy:**

*Pracovní listy, pastelky, nůžky, flip chart a fixy pro práci skupin, tablety/PC s připojením na internet, materiál na koláž*

**Organizace:**

*Tematický blok je možné zařadit kdykoli v průběhu roku. Činnosti vázané na úkoly v pracovních listech se realizují ve třídě. Pro související a aplikační aktivity lze využít tělocvičnu či venkovní prostory školy. Střídáme práci s celou třídou, dvojicemi, malými skupinami a samostatnou prací jednotlivců.*

*Cílem je podpořit aktivní učení dětí, kdy děti samy identifikují problémy, vymýšlejí varianty jejich řešení, komunikují o nich a společně hledají nejvhodnější řešení. Snažíme se co nejvíce zapojit kooperativní, prožitkové a situační učení a vyhnout se transmisivním přístupům, kdy učitelka převážně vysvětluje a děti opakují. Cílem je, aby všechny činnosti, řízení a rozhodování, které nemusí dělat učitelka, bylo přenecháno dětem. Učitelka je co nejvíce v roli facilitátora a průvodce. Navržené činnosti rozdělíme do více dní. Práce s pracovními listy je jen dílčí aktivitou – důležité je s dětmi diskutovat, dokumentovat jejich otázky, hledat společně odpovědi.*

**Doporučený postup, metodické komentáře k vybraným činnostem a náměty na alternativní činnosti:**

**Úvod/ Fáze evokace**

**Řízený rozhovor s celou třídou:**

Učitelka přečte dětem dopis od mimozemšťana Lagríska, který slouží jako východisko pro další rozhovor o zkušenostech dětí s digitálními technologiemi a jejich používám. Doporučujeme organizaci v kruhu (na polštářcích či dle zvyklosti třídy) a zapisovat postřehy dětí na velkoformátový papír, který bude sloužit jako myšlenková mapa a orientace pro následující plánování činností s dětmi, popř. s rodiči. Mapu doporučujeme vyvěsit u vstupu do třídy či v chodbě. Zde ji mohou číst rodiče s dětmi, tím podporujeme spolupráci s rodinou na rozvoji kompetencí v oblasti využití digitálních technologií.

**ÚKOL 1: JAK FUNGUJE DŽUNGLE?**

Učitelka využije interaktivní tabuli, kde otevře první list s obrázkem džungle.

* Učitelka klade otázku: **“PODÍVEJTE SE NA OBRÁZEK DŽUNGLE A ZKUSTE POJMENOVAT, CO NA NĚM VIDÍTE.**” Nechá děti popsat, co vidí. Pokud je to potřeba, otevřenými otázkami směřuje děti k tomu, aby pojmenovaly důležitá slova pro další aktivity (palmy, lijány, opice, chameleona, papoušky atd.). Jako přechod k další činnosti následně přečte, co dětem říká Lagrísek v bublině.

Učitelka klade otázku (popř. ji může přečíst dítě, co již čte): “**VÍTE, CO TO JE INTERNET?**” S dětmi pak zkusí shrnout definici s tím, že internet je jako síť z lián, protože nám umožňuje přenášet informace, komunikovat spolu, posílat si třeba fotografie, videa a další.

Varianty vstupu do tématu:

1. Po třídě rozmístíme rostliny nebo zvířata z džungle. Děti mají za úkol je najít a zkusit na jejich základě určit téma.
2. Po místnosti rozmístíme rozstříhaný úvodní obrázek džungle a pak jej jako puzzle složíme.
3. Můžeme také přidat jednotlivá písmena slova INTERNET – spolu s dětmi pak budeme vše skládat. Záleží na tom, zda se děti již zajímají o písmena nebo začínají číst jednotlivá slova, a my tedy využijeme jejich kompetence.

* Učitelka klade otázku: “**KTERÁ ZVÍŘATA SE MOHOU DOSTAT PŘES LIÁNU NA JINÝ STROM?**” Následuje rychlé shrnutí a otázka předcházející pohybové činnosti: “**DOKÁŽETE UKÁZAT, JAK SE PO LIÁNĚ ZVÍŘATA POHYBUJÍ?**” (organizace ve volném prostoru). Cílem pohybové činnosti je vnést dynamický moment a prožitkové učení.

**ÚKOL 2: TVORBA SÍTĚ**

* “**DOKRESLI LIÁNY TAK, ABY KAŽDÉ ZVÍŘE BYLO SPOJENO NEJMÉNĚ SE 2 JINÝMI ZVÍŘATY”.**

Zadání činnosti probíhá v komunikačním kruhu. Učitelka přečte otázku, představí dětem zadání. Děti si vezmou pracovní listy a samostatně pracují ve dvojicích, nebo individuálně.

* Dětem, které úkol vypracují rychle, může učitelka zadat doplňující otázku: “**KOLIK LIÁN JE VE TVÉ DŽUNGLI? JSOU ZVÍŘATA, KTERÁ SE SPOLU NEMAJÍ POTKAT, PROTOŽE BY TO PRO NĚ BYLO NEBEZPEČNÉ? A PROČ?**”

Po společné reflexi úkolu učitelka přečte bublinu s definicí, co je internet - slouží jako přechod k další aktivitě.

**ÚKOL 3: CO JE V DŽUNGLI A JAK TO UMÍM POUŽÍVAT?**

Pokud pracujeme s celou třídou, realizujeme činnost jako pohybovou hru. Emotikony vytiskneme a dále do rohů v místnosti. Děti sedí v kruhu uprostřed. Uvedeme děti do činnosti vysvětlením:

* **“DIGITÁLNÍ SVĚT INTERNETU JE JAKO DŽUNGLE. UŽ VÍME, ŽE NA INTERNETU MŮŽEME VYHLEDÁVAT INFORMACE A PŘEDÁVAT SI JE. MÁŠ UŽ ZKUŠENOST S MOBILEM, TABLETEM NEBO POČÍTAČEM**?”
* **“MYSLÍTE SI, ŽE UMÍTE SPRÁVNĚ POUŽÍVAT: TABLET, MOBIL A POČÍTAČ? Na signál si stoupněte ke smajlíku, pokud si myslíte, že umíte používat tablet, mobil a počítač: výborně – velmi dobře – dobře – málo – vůbec”**

Po činnosti s dětmi reflektujeme jejich hodnocení. Pokud děti hodnotily své schopnosti velmi pozitivně, vedeme je k reflexi, že ještě mnoho z využití technologií neznají, a proto je potřeba být opatrný a učit se.

* **“NAMALUJTE (NEBO NAPIŠTE), CO SE DÁ DĚLAT NA TABLETU NEBO TELEFONU?”**

Organizace: individuální/skupinová: Děti mohou řešit úkol samostatně, ale lepší je práce ve dvojici nebo ve trojici. Lze využít více prostředků pro ztvárnění možností: kresba, koláž apod. Je možné také zpracovat na velkoformátový papír.

Následně můžeme využít otázku mimozemšťana Lagrise k tomu, jak se žilo dříve a jak se dříve lidé dorozumívali. Možná se toto téma rozvine v dílčí projekt zaměřený na mezigenerační přenos (získávání informací od prarodičů, jak žili; porovnávání našeho způsobu života a života prarodičů dětí; děti mohou dělat záznamy, výtvarné zpracování atd.). Možná bude pro děti zajímavé napsat email rodičům, vyzkoušet si činnosti, které znají ostatní děti; udělat si myšlenkovou mapu toho, jaké zkušenosti děti ve třídě mají.

**ÚKOL 4: CO ŽIJE V DŽUNGLI?**

Činnost realizujeme jako práci s celou třídou – ideálně využijeme interaktivní tabuli a na ní si postupně ukazujeme obrázky, zamýšlíme se spolu nad nimi a čteme texty. S dětmi iniciujeme diskusi, zapisujeme na velkoformátový papír výpovědi dětí (piktogram, slovo psané kapitálkami). Společně s dětmi plánujeme a zapisujeme na flip chart, co potřebujeme zjistit, co nás k otázkám zajímá.

Aktivita je východiskem k úkolu 5.

**ÚKOL 5: FOTKY A VIDEA V DŽUNGLI**

Promítneme si s dětmi fotografii na interaktivní tabuli (ukážeme na tabletu či vytištěné).

* Mluvíme o tom: **CO SE ASI DĚJE NA OBRÁZKU? KDO ASI PÉŤU FOTÍ? OD KOHO SE MŮŽE PÉŤA NECHAT FOTOGRAFOVAT NEBO NATÁČET NA VIDEO A OD KOHO NE?**

Zapisujeme výroky dětí. Diskuse je východisko k práci s pracovním listem. Děti pracují na pracovním listu ve dvojicích až čtveřicích podle možností dětí.

Následně provedeme reflexi práce skupin: Skupiny si vymění pracovní listy. Děti mohou objevovat, zda ostatní skupiny mají jiná řešení. Následně shrneme v celé skupině. Výsledky skupin vyvěsíme ve třídě, aby se děti ke své práci mohly vracet.

**ÚKOL 6: ZLOUNI V DŽUNGLI**

Činnost otevřeme diskusí s dětmi nad otázkami. Následně děti řeší úkol (dvojice až čtveřice). Výsledky s dětmi reflektujeme. Navazujeme diskusí, dramatickou činností (s dětmi se domluvíme na přípravě kulis, kostýmů, rozdělení rolí) - může si ji připravit i jen menší skupina dětí, které mají zájem na činnosti pracovat. Učitelka děti podporuje otázkami tak, aby děti vymyslely co nejvíce vše samostatně.

**ÚKOL 7: JAK DLOUHO MOHU V DŽUNGLI ZŮSTAT?**

Činnost iniciujeme diskusí nad otázkou **“JAK ČASTO SE DÍVÁŠ NA TABLET NEBO MOBIL?”**

Každé dítě si vystřihne svůj dotazník. Děti pak individuálně vypracují dotazník tak, že získají odpovědi některých dětí ve třídě. Následně společně ve skupině shrneme reflektivní otázky za naši třídu. Zapíšeme výsledek na velký flip chart papír. Vyvěsíme výsledky ve třídě nebo v chodbě, kam chodí také rodiče, aby výsledek práce mohli reflektovat spolu s dětmi.

**ÚKOL 8: JAK SE CÍTÍM, KDYŽ JSEM V DŽUNGLI MOC DLOUHO**

Výtvarný úkol děti řeší individuálně. V reflektivním kruhu pak představují výsledek své práce. Hledáme shody, rozdíly a celou šíři emocí a pocitů dětí, o kterých s dětmi hovoříme (např. i s využitím komentáře mimozemšťana).

**ÚKOL 9: OCHRANA OSOBNÍCH ÚDAJŮ**

Činnost iniciujeme např. tak, že děti mají v době volné hry možnost vyplnit informace o sobě (jméno, bydliště, věk, číslo rodičů). Navazujeme v komunikačním kruhu diskusí o významu ochrany osobních údajů a o tom, jaká pravidla má ochrana osobních údajů v digitálním prostředí.

**ÚKOL 10: PRAVIDLA V DŽUNGLI**

Pravidla můžeme mít vytištěná na velkém papíru (a/nebo rozstříhaná). S dětmi můžeme vymýšlet piktogramy k jednotlivým výrokům, příp. je může připravit učitel předem.

**ÚKOL 11: OCHRANA MÉHO VYBAVENÍ V DŽUNGLI**

Činnost je zaměřena na interakci dětí a rodičů. Proto je důležité s nimi komunikovat výsledky předchozích aktivit. S dětmi si vysvětlíme zadání a děti si odnesou pracovní list domů. Rodiče informujeme o zadání na nástěnce nebo v aplikaci, kterou používáme pro komunikaci. Další den s dětmi reflektujeme jejich zjištění a společně dokumentujeme výsledek za naši třídu (opět vyvěsíme na nástěnku nebo pošleme výsledek rodičům).

**ÚKOL 12: JAK CHCI TRÁVIT SVŮJ ČAS?**

Přečteme úvodní motivační text. Společně diskutujeme, co můžeme dělat s kamarádem v reálném světě. Cílem je si uvědomit, že digitální svět je zajímavý. Lze přes něj komunikovat s ostatními a sledovat zajímavé věci, ale hra s opravdovým kamarádem je mnohem pestřejší a zdravější.

**ZÁVĚR**

Cyklus můžeme zakončit **společnou reflexí s rodiči a dětmi**. Můžeme udělat společné setkání - např. formou **WORKSHOPU LAGRIS** – mluvit o tom, co se děti naučily a co se naučili rodiče.

Rodiny mohou společně formulovat kroky, které udělají v budoucnu pro to, aby jejich domácí prostředí bylo z hlediska využití digitálních technologií bezpečnější.