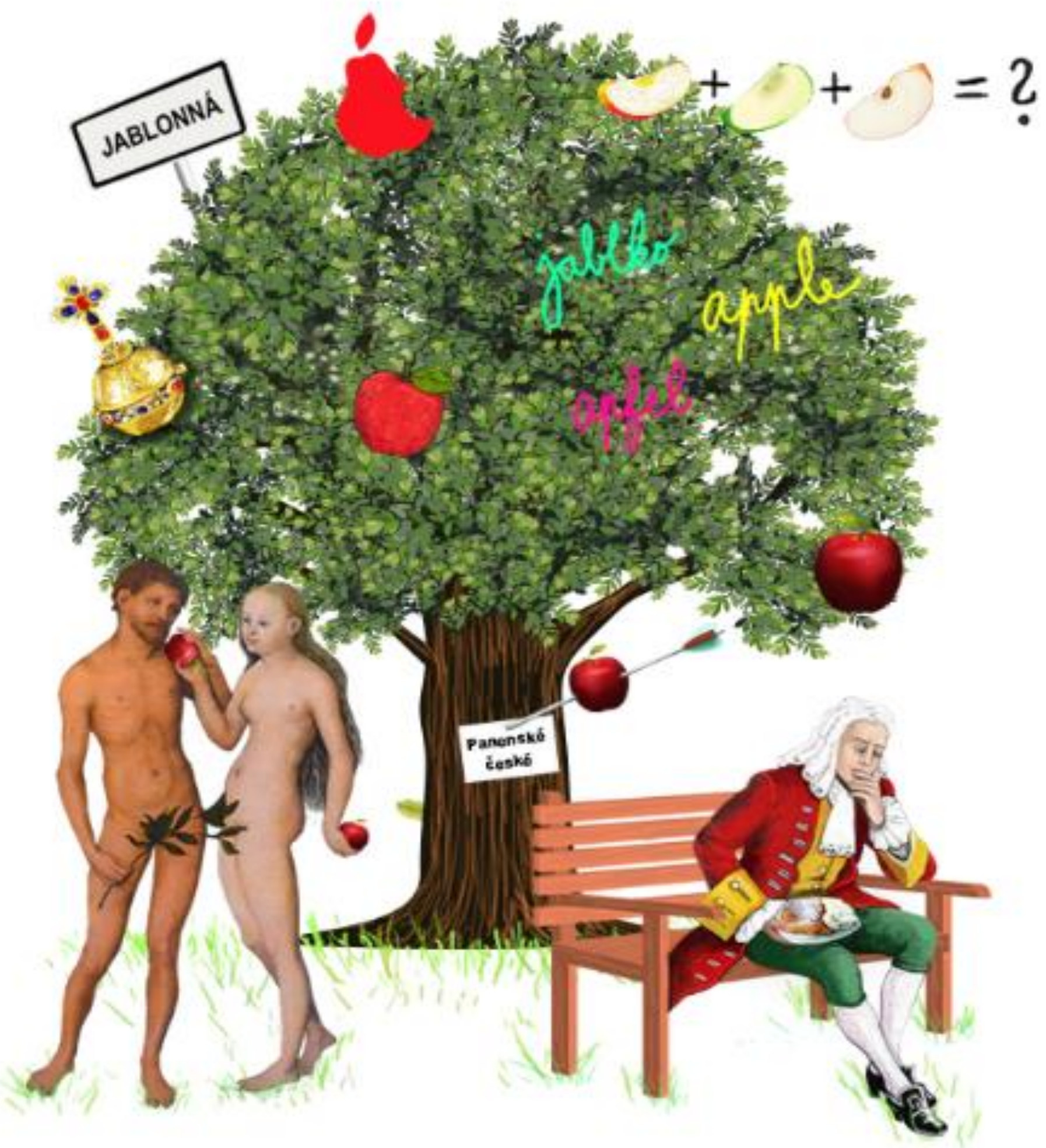




EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Podpora práce učitelů

Podpora budování
kapacit pro rozvoj
základních
pre/gramotností
v předškolním
a základním
vzdělávání

Příběhy lákají děti k poznávání světa aneb Když své nápady spojí autorka dětských příběhů a předškolní pedagožka

Jitka Severinová

- Autorka rozmanitých příběhů pro děti.
- Kontakt: , <https://jatkaseverinova.webnode.cz/>, mail: posta@msvarenska.cz.

Stanislava Korcová

- Předškolní pedagožka, ředitelka Mateřské školy Ostrava, Varenská 2a, p. o.
- Kontakt: msvarenska.cz, mail: posta@msvarenska.cz.

Co nás spojuje?

- a dlouholeté zkušenosti s projekty pro děti předškolního věku a mladšího školního věku.

**TIO:**

- Výukový materiál pro děti v předškolním vzdělávání (cca od čtyř let) a žáky 1. stupně základní školy.
- Cílem je přiblížit dětem a žákům téma **komunikace, etiky a bezpečí v digitálním světě**.
- Hlavní hrdina robůtek **TIO**:
 - Technologie
 - Informace
 - Objevy
- Soubor sedmi příběhů z ROBOSVĚTA.
- www.tio-projekt.cz

Digitální gramotnost

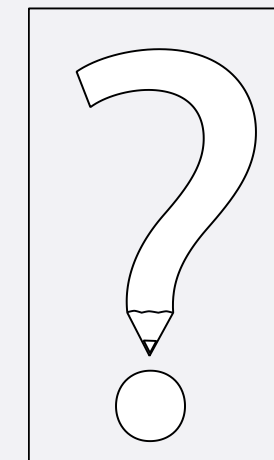
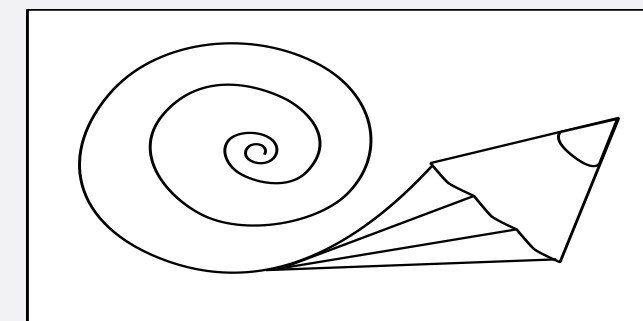
Digitální gramotnost je v celém souboru příběhů TIO rozvíjena v těchto oblastech:

- Každodenní život s technologiemi
- Správa digitální identity
- Osobní bezpečí a bezpečnost v digitálním prostředí
- Ochrana zdraví
- Etika v digitálním prostředí.

V každém jednotlivém příběhu je zastoupeno několik z uvedených oblastí.

Doporučený postup při práci s příběhy

- Každý příběh – vlastní metodické zpracování.
- Obsahuje otázky k textu a náměty na rozvíjející činnosti (viz ikony).
- Důležití – děti předem na téma připravit:
 - Zjistit, co o daném tématu již ví.
 - Postupně poznatky rozšiřovat a doplňovat o osobní zkušenosti.
- **Doplňující materiál k jednotlivým příběhům:**
 - Komiks
 - Dějové karty
 - Pracovní listy
 - Sudoku
 - Omalovánky



Realizace příběhů

- TIO O ROBOSVĚT
- TIO a SIGNÁL
- TIO a MOBIL
- TIO a POČÍTAČ
- TIO a SÍTĚ
- TIO a REKLAMA
- TIO a APLIKACE



Realizace:

- Mateřská škola Ostrava, Varenská 2a, p. o. (msvarenska.cz)
- Skupina 9 dětí ve věku od 5 do 6 let (první příběh)
- Skupina cca 16 dětí ve věku od cca 4,5 do 6 let
- Bloky - cca 45 minut

TIO a ROBOSVĚT



TIO se představuje, práce s fantazií, vizualizace ROBOSVĚTA...

Cíl činnosti pro dítě: seznámí se s některými digitálními přístroji a možnostmi využívání digitálních technologií, vyjádří své představy pomocí manipulace ve spolupráci s ostatními

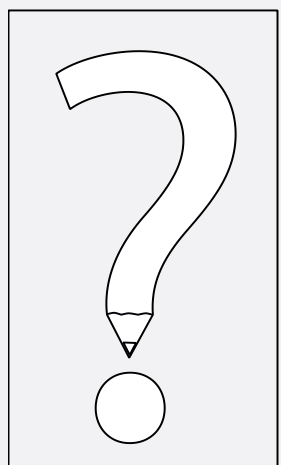
Popis činnosti:

- Četba příběhu TIO a ROBOSVĚT, krátká diskuze k příběhu
- Stavba robosvěta (hráškové stavby, mat. prof. Hejného)

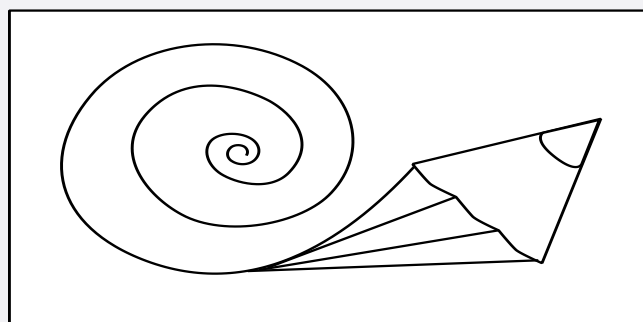
Doplňkový materiál:

- Najdi rozdíly
- Omalovánka

Ukázka práce s textem



- *Kolik poschodí mohl mít obrovský dům? (V textu se píše „...mnoho a mnoho...“). Znamená výraz „mnoho“ pro každého stejné množství?*
- *Co by mohlo být úplně dole v tomto domě a co úplně nahoře?*
- *Co znamená, že je někde bezpečno? Co znamená bezpečnost pro tebe? Cítíš se bezpečně ve školce? Proč ano, proč ne?*



- *Zkuste společně vytvořit Robosvět (nakreslit, postavit apod.).*
- *Společně si vysvětlíte v textu tučně zvýrazněná slova.*

Reakce dětí na ROBOSVĚT

„V Robosvětě by měl být robot, který donese jídlo až k televizi a pak umyje nádobí.“

„Jezdí tam auta bez řidičů.“

„Je tam židle, která sama přijede, když si chci sednout.“

Činnost k rozvíjení – vytvoření ROBOSVĚTA

Nabídka ze strany učitelky:

- Zda chtějí děti stavět každý svůj ROBOSVĚT nebo zda budou stavět jeden hromadně.
- Materiál: párátka, namočený hrách, alobal



Komentáře dětí při tvoření ROBOSVĚTA

- „Postavím vysoký dům, má hodně poschodí.“
- „Udělám ti k němu střechu.“
- „Já bych tam chtěl bazén!“
- „A může tam být strom a kytka?“
- „Propojíme domy potrubím.“
- „Vyrobil jsem tyč pro hasiče, kdyby v Robosvětě hořelo, tak ať po ní mohou jet.“



Komentáře dětí při tvoření ROBOSVĚTA - pokračování

- „Tohle se točí, taková anténa, aby chytli signál.“
- „My máme zahrádku a terasu na střeše.“
- „Ještě tam dáme kolotoč.“
- „Spojíme to vrchem, aby k sobě mohli chodit po střeše.“
- „Ještě letiště a taky skluzavku mezi poschodím.“
- „Tady bude stočené potrubí, můžou v něm něco posílat.“
- „Máme málo páráték...“ 😊



Spolupráce dětí při tvoření ROBOSVĚTA



Děti při tvoření ROBOSVĚTA velmi hezky spolupracovaly.
Rozhodly se, že budou stavět jeden společný ROBOSVĚT.



Zpětná vazba učitelky pracující s příběhem

- Počáteční obavy z tématu digitální gramotnosti (těžké téma)
- Po přečtení příběhu přišla úleva:
 - Příběh srozumitelný
 - Množství navádějících otázek
 - Velká nabídka činností k rozvíjení – možnost výběru
- Znalosti dětí:
 - Překvapující znalosti z oblasti digitálních technologií – odborné názvy
- Doporučení:
 - Více času než 45 minut – např. celý týden
 - Z časových důvodů nevyužila všechny náměty pro práci s textem
- Téma rozvíjející fantazii, komunikaci, spolupráci.....

TIO a mobil

TIO se seznámí s výrazy: zábava, závislost, záchrana..., téma přiblížení využívání i zneužívání moderních technologií v každodenním životě, péče o zdraví i etické zásady v digitálním světě...

Cíl činnosti pro dítě: uvědomuje nežádoucí chování a osobní bezpečí, uvědomuje si důležitost domluvených pravidel

Popis činnosti:

- Četba příběhu TIO a robosvět, diskuze k příběhu:
- Komiks
- Příběh
- Dějové karty
- Sudoku
- Hodnocení



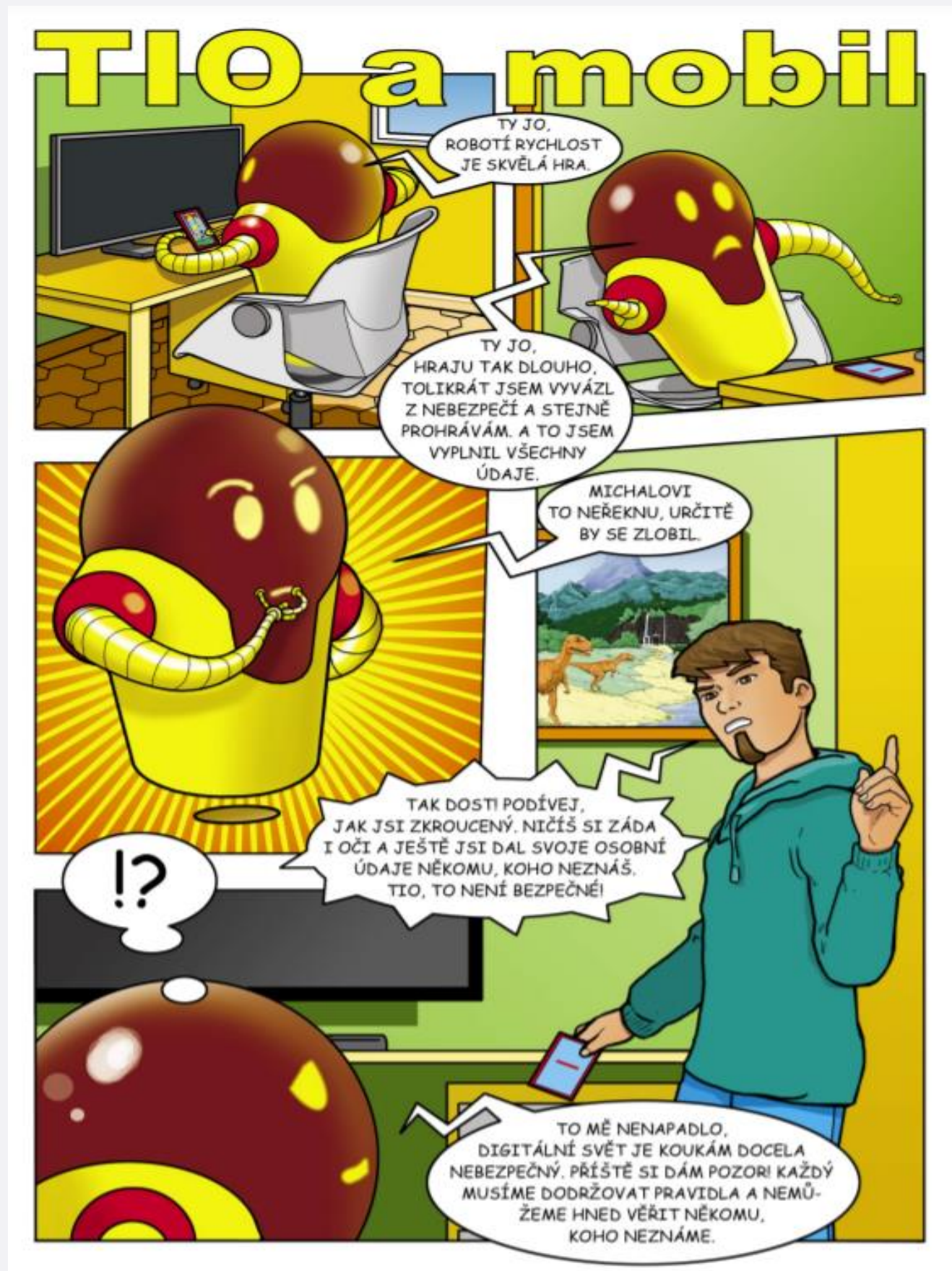
Úvod do aktivity

- **Četba příběhu TIO a následná krátká diskuze:**
 - S kým jsme se v příběhu setkali?
 - Kde se příběh odehrává?
 - Jak asi vypadal robosvět?
- **Závěr:**
 - Děti dokázaly zachytit hlavní hrdiny, jejich jména. Rozlišily, že Michal pochází z lidského světa, TIO je postava smyšlená. Popsaly, jak by mohl vypadat robosvět. Velmi podobně jako předchozí skupina.



Komiks

- Seznámení s komiksem
- Prohlížení (čtení) komiksu
- Diskuze nad komiksem
- Četba komiksu učitelkou (dítětem)
- Diskuze



Komiks - diskuze

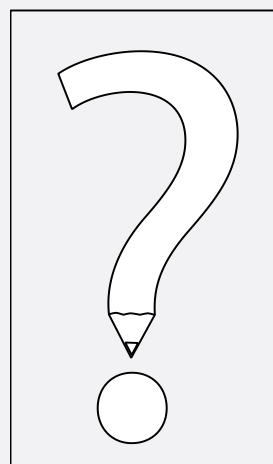
- **O pravidlech při hraní her (na mobilu, počítači...):**
 - „Mohu hrát jen výjimečně.“ + vysvětlení, co to znamená výjimečně
 - „Já můžu hrát, když se zeptám.“
 - „Mi to musí mamka vždycky odemknout.“
- **O tom, jak TIO po dlouhém hraní vypadal a zda je to pro něho (nás) prospěšné:**
 - „TIO byl zkroucený, bolely ho oči.“
 - „Měl vykulené oči.“
- **O pocitech Michala:**
 - „Michal je naštvaný. Je naštvaný na robůtka.“
 - „Michal se zlobí, protože TIO hrál ty hry.“
 - Michal se zlobí, protože má vybitý mobil a potřebuje si něco vyřídit.“
- **O tom, proč by mohl Michal potřebovat Mobil:**
 - „Kdyby mu nebylo dobře a potřeboval by zavolat do práce, že nepřijde.“
 - „Zavolat paní doktorce. To by pak umřel.“
 - „Někdo by mu volal a on by to nevěděl.“
 - „Nemohl by si přečíst zprávu.“

Četba příběhu

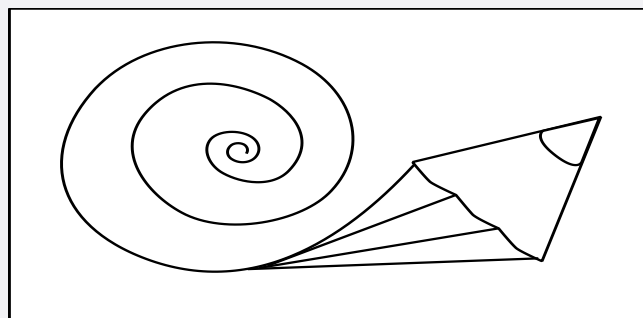
- Četba příběhu s prvky dramatizace
- Diskuze k přečtenému
- Porovnávání příběhu a komiksu



Ukázka práce s textem

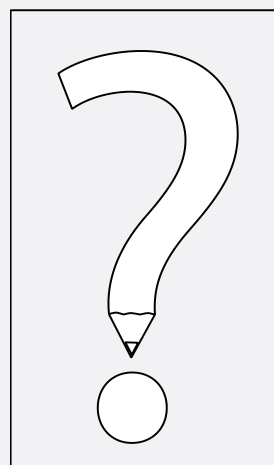


- *Jak TIO vypadal po dlouhém hraní na mobilu?*
- *Čím byl TIO ohrožen? (Závislostí + vysvětlení, co je to závislost nejen na mobilu. Pozn.: Nomofogie – závislost na mobilním telefonu.)*
- *Jak si při hře na mobilu TIO procvičil své tělo? (Přestože ve hře „skákal, běhal, lezl atd.“, sám si na svém těle nepochvilil vůbec nic.)*

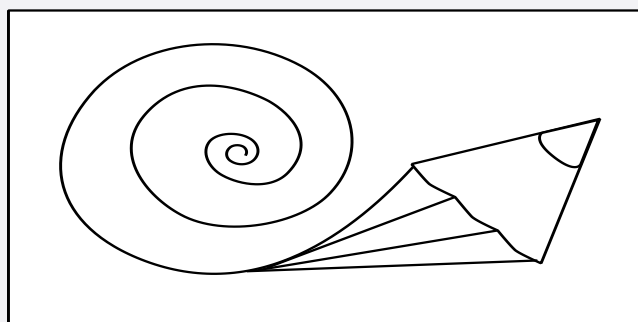


- *Diskutujte a zaznamenejte si např. pomocí grafů, kolik dětí ve třídě hraje hry na mobilu, jak často, jak dlouho (nabídněte dětem konkrétní časové úseky – např. tak dlouho, jako když se dívám na dlouhou pohádku....jako když si čistím zuby....).*
- *Diskutujte o hrách v mobilu – jaké hry děti hrají (bojové, postřehové, vědomostní apod.), co v nich dělají, co je naučí, co získají apod.*
- *Diskutujte o tom, jakou hru hrál TIO. Naučila ho něco? (Ve hře „Robotí rychlost“ několikrát spadl z výšky, zmáchal se v hlubokém rybníce, dostal ránu do hlavy. Nic ho nebolelo. Bylo by to tak i ve skutečnosti? Povídejte si o konkrétních úrazech dětí, o jejich prožité bolesti, aby si uvědomily rozdíl mezi realitou a virtuálním světem hry.*

Ukázka práce s textem



- *Proč se Michal na TIA rozzlobil?*
- *Co měl TIO udělat dříve, než začal Michala fotit?*
- *Co znamená slovo SOUKROMÍ?*
- *Jak si chráníš své soukromí? Jak chráníš soukromí svého kamaráda, své rodiny apod.?*
- *V jakých situacích bys mohl přivolat mobilem pomoc? (Číslo tísňového volání, vyjmenování různých krizových situací – např. požár, zranění, krádež apod.)*



- *Diskutujte o tom, jak se asi cítil Michal, když ho TIO tajně fotil. Zeptejte se dětí, jak by se cítily ony.*
- *Zkuste si s dětmi rozhovory, ve kterých budou kamaráda žádat o svolení s focením a následným vyjádřením souhlasu i nesouhlasu. Dítě musí pochopit a respektovat nesouhlas druhého.*

Dějové karty

- Práce ve skupinách
- Odlišná sestavení
- Vzájemná srovnávání – zda jsou karty poskládány stejně či v jiném pořadí
- Diskuze o jednotlivých verzích
- Diskuze o detailech obrázků (např. budík ukazující čas apod.)
- Diskuze na téma „soukromí“



Sudoku

- Jedna z možností rozvíjení informatického myšlení
- Doplnkový materiál – ukázka pro učitele (jedna z možností)
- Vhodné doplnit vlastními pomůckami (zakoupenými, vyrobenými)
- Možno využít nakreslené obrázky dětí



	?	?	
?	?		?
?		?	?
	?	?	



VYSTŘIHNI A NALEP OBRÁZKY TIA
DO MŘÍŽKY TAK, ABY SE NIKDE
V ŘÁDKU ANI VE SLOUPCI
NEOPAKOVAL STEJNÝ TIO.

Shrnutí



Digitální etika,
ta že se nás netýká?
To ví teď už každé dítě,
pravidla mají i digi sítě!
Soukromí je jedno z nich,
týká se jen věcí mých.

Digitální focení
dneska každý ocení.
Fotím rád a fotím všude,
pozor dávám, kdo tam bude!

**Když mi nedá svolení,
tak je konec focení!**
Vypnu mobil, vím si rady,
jdu si pohrát s kamarády!

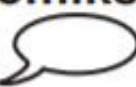


Sebehodnocení dětí

- Vysvětlení jednotlivých emotikonů
- Diskuze nad jejich významem v praxi
- Doporučení – individuální práce s dítětem při hodnocení, popř. ve dvojicích



Sebehodnocení dítěte:

  	Komiks 
  	Dějové karty 
  	Sudoku 

Děti si vybarví smajlíka podle toho, jak se jim dařilo

😊 - daří se mi bez pomoci

😐 - daří se mi částečně (potřebuji pomoc)

😞 - nedaří se mi vůbec

TIO a počítač

TIO pozná například úskalí několika životů v PC hrách, zamyslí se nad úctou k druhým lidem, nad tím, co znamená hrát fér, i nad tím, jak může být počítač přínosem pro osoby s handicapem...

Cíl činnosti pro dítě: respektuje daná pravidla v digitálním prostředí, uvědomuje si prospěšnost digitálních technologií a důležitost týmové spolupráce

Popis činnosti:

- Opakování předchozího příběhu
- Práce s komiksem
- Četba příběhu
- Dějové karty
- Závěrečná diskuze, shrnutí



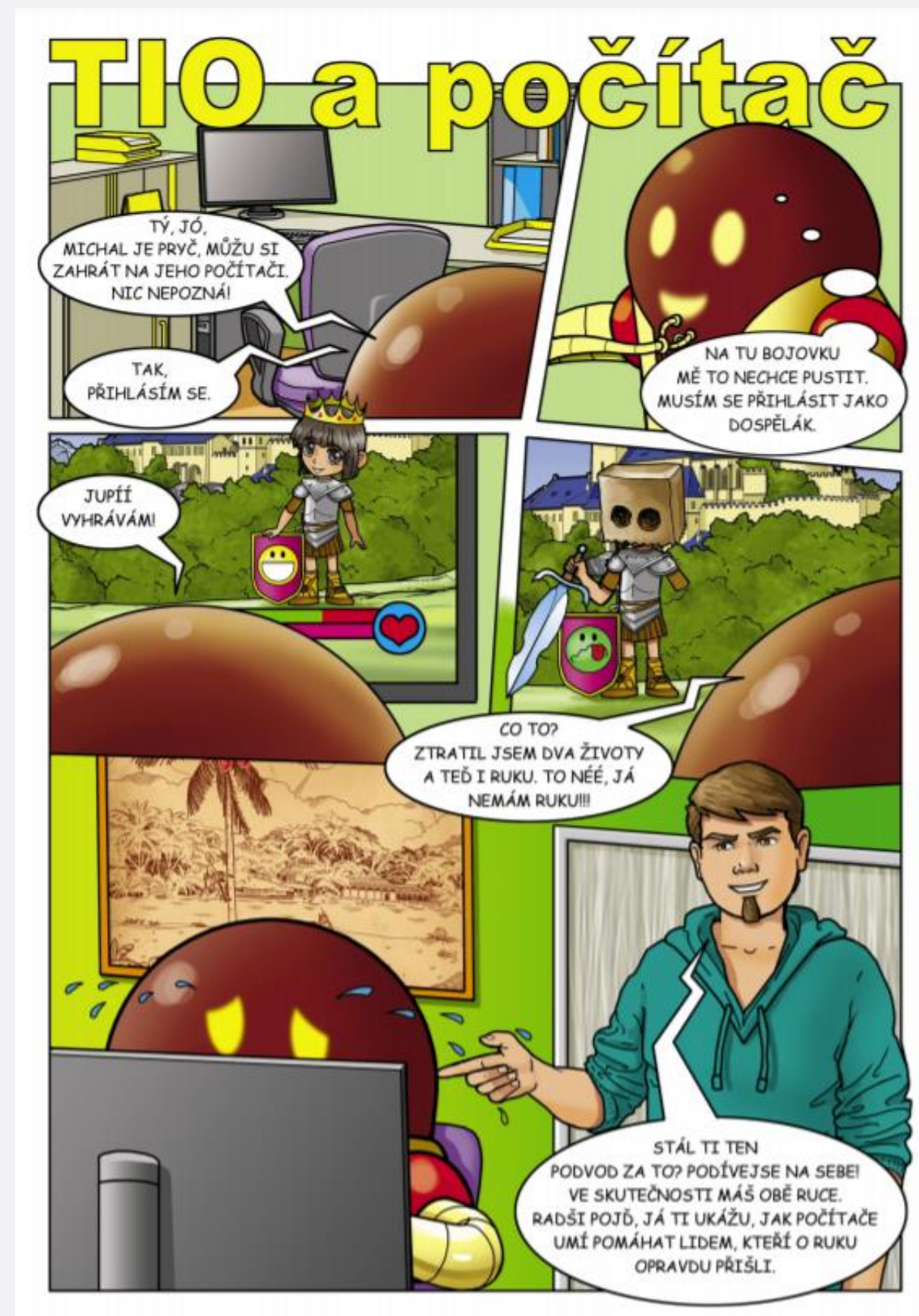
Opakování předchozího příběhu

TIO a MOBIL:

- **Hlavní myšlenky příběhu**
 - „Michal se zlobil, protože ho TIO fotil, když si čistil zuby, uši...“
 - „TIO hrál dlouho na mobilu a celý ho vybil.“
 - „TIO dal do mobilu všechny údaje.“
- **Co je to komiks**

Komiks

- Prohlížení (čtení) komiksu
- Diskuze nad komiksem
- Četba komiksu učitelkou (dítětem)
- Práce s obrázky v komiksu:
 - Ukazování obrázků k jednotlivým situacím z textu: „Zadal digitální identitu.“, „Přišel o jednu ruku.“, „Stál ti ten podvod za to?“
- Diskuze



Komiks - diskuze

- **O tom, co se stalo:**

- „Tio si vzal počítač bez dovolení a hrál si na něm a na něco se díval.“
- „On ji neměl ztracenou, jenom v té hře.“

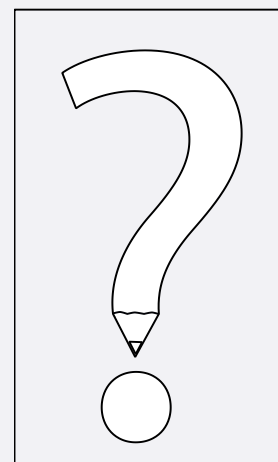
- **O tom, jak se TIO cítil a proč:**

- „Na co se asi díval?“ „Na pohádku.“ „Na pohádku – a jak se přitom cítil?“ „Smutně, protože Michal na něho ukazoval.“ „Proč si myslíte, že se cítil smutně?“ „Protože tam byl Michal a on se na něho zlobil.“ „Na obrázku vidím něco, co by vám mohlo napovědět, jak se cítil. Kačenko, ty jsi říkala, že TIO plakal. Podle čeho to poznáme?“ „Podle slziček.“

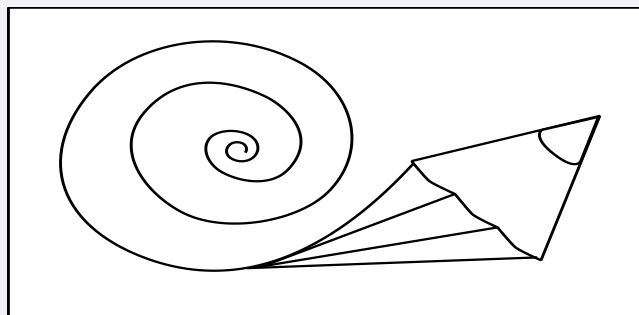
- **O podvodu:**

- „On hrál bojovku. Co tam bylo na začátku? Na tu bojovku mě to nechce pustit. Jak to, že tu bojovku najednou hrál?“ „TIO se přihlásil jako člověk, třeba jako ten Michal.“ „A je Michal dítě?“ „Michal je veliký.“ „Ano, Michal je dospělý.“ „Napsal tam pravdu nebo lež?“ „Lež.“ „Ano, udělal podvod a Michal mu říká...“ „Stál ti ten podvod za to?“

Ukázka práce s textem



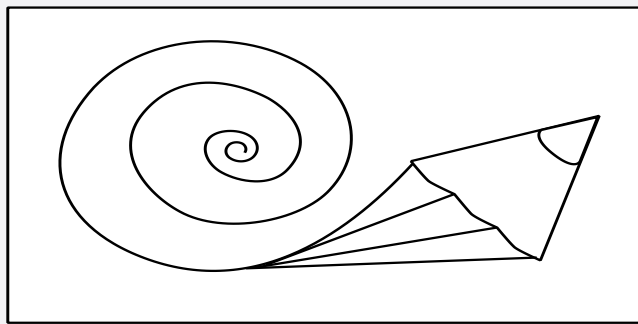
- *Proč TIO skoro plakal?*
- *Proč Michal mluvil o podvodu?*
- *Co se stalo ve skutečnosti?*
- *Kam šli Michal a TIO?*



- *Diskutujte s dětmi o tom, jaké hry na počítači hrají (popř. na mobilu, tabletu). Ved'te je k popisu hry, co je cílem hry, proč se jim líbí (popř. nelíbí) a jaké pocity při hraní mají.*
- *Diskutujte s dětmi o virtuálním a reálném světě. Ved'te děti k uvědomění si, že to, co je možné ve světě virtuálním, není většinou možné ve světě reálném. Můžete si zkusit i pohybovou hru: překážkovou dráhu, kde jednotlivé překážky nastavíte tak, aby je děti zvládly, a postupně je budete nastavovat tak, aby si děti vyzkoušely, že to již není v jejich silách (výška překážky, vzdálenost mezi překážkami apod.). Samozřejmě vše v rámci zachování bezpečnosti dětí.*
- *Diskutujte s dětmi o tom, co by dělaly, kdyby dostaly z hraní her (popř. ze zhlédnutí nějakého filmu, pořadu i pohádky) strach, kdyby jim bylo úzko. Za kým by šly, co by mu řekly. Zeptejte se dětí, zda se jim to už někdy přihodilo.*

Četba příběhu, ukázka práce s textem

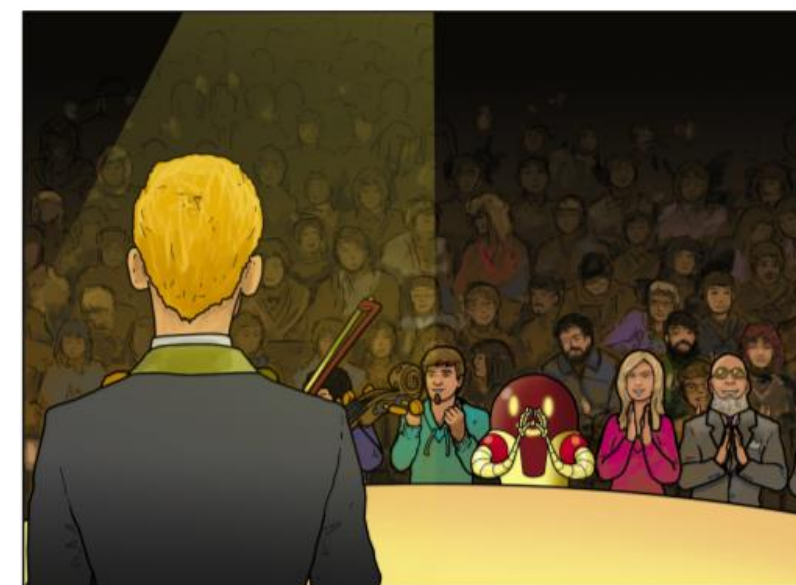
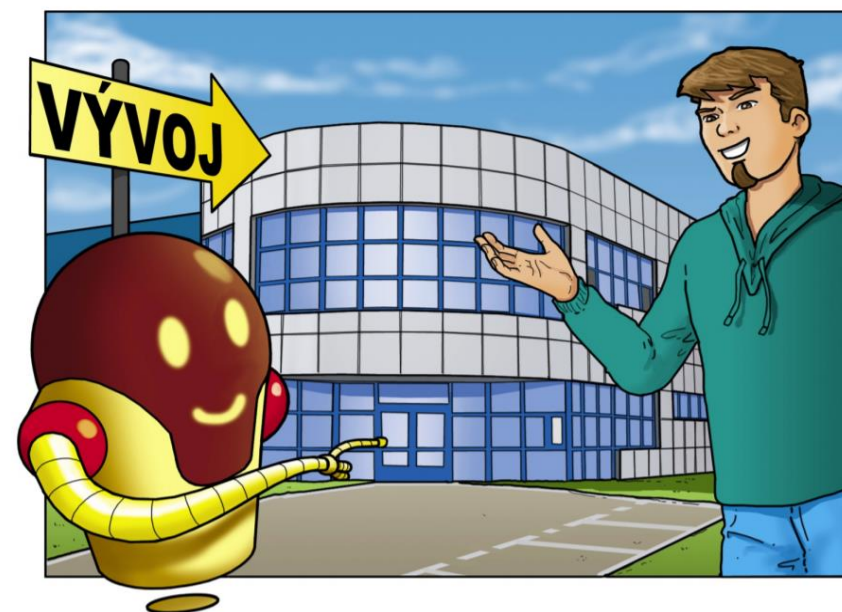
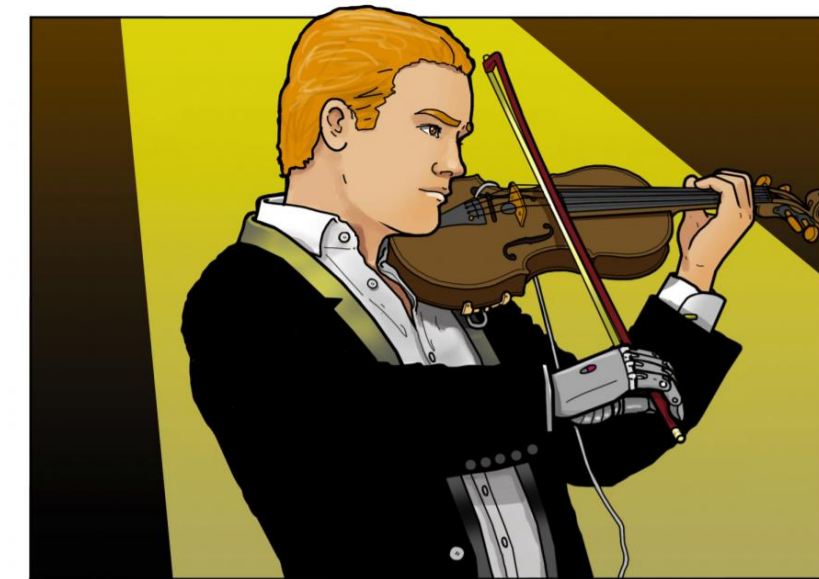
- Četba příběhu s prvky dramatizace
- Diskuze k přečtenému
- Porovnávání příběhu a komiksu



- *Přiblížte dětem, že na tomto složitém úkolu se podílí spousta lidí, kteří musí vzájemně spolupracovat. Musí si vyslechnout druhé a reagovat na ně, přizpůsobit se, navrhnout novou variantu apod. Bez spolupráce by k takovému velkému dílu sami nikdy nedospěli.*
- *Diskutujte o ochraně zdraví, předcházení úrazům apod. Můžete si s dětmi zkusit, jak je náročné dělat běžné věci např. jen jednou rukou nebo bez rukou (např. oblékání, mytí, kreslení atd.)*
- *Diskutujte o tom, jak lidem s hendikepem můžeme pomoci apod.*

Dějové karty

- Práce ve skupinách
- Odlišná sestavení
- Vzájemná srovnávání – zda jsou karty poskládány stejně či v jiném pořadí
- Diskuze o jednotlivých verzích



Pracovní list

- Doplnkový materiál
- Možnost vyrobit si vlastní pracovní listy, hru (pexeso, domino) – doplnit dalšími obrázky apod.
- Možno využít nakreslené obrázky dětí, vlastními fotografiemi apod.

Třídění obrázků



✦ Škrtni obrázky, které nepatří do příběhu TIO a počítač.



Shrnutí



Neměním si **identitu**,
přesně poznám **realitu**.
Hraji fér a nepodvádím,
zkoumám, s kým se kamarádím.
O životě je mi jasné,
mám jen jeden, tím to hasne!



Sebehodnocení dětí



Sebehodnocení dítěte:

  	Komiks 
  	Dějové karty 
  	Pracovní list 

Děti si vybarví smajlíka podle toho, jak se jim dařilo

-  - daří se mi bez pomoci
-  - daří se mi částečně (potřebuji pomoc)
-  - nedaří se mi vůbec

TIO a aplikace

TIO zjistí, že digitální technologie mohou být v běžném životě prospěšné že variabilita možností dnešních aplikací je obrovská, některé i sám využije, seznámí se s pojmy jako piktogramy, QR kód, čárový kód...

Cíl činnosti pro dítě: seznámí se s možnostmi vyhledávání informací z různých zdrojů včetně digitálních technologií, různými formami sdílí s ostatními svoje zkušenosti a zážitky

Popis činnosti: - dvě setkání

- Opakování předchozích příběhů
- Ujasnění pojmů „realita – virtuální realita“
- Pojem „ikona“ a význam
- Práce s komiksem
- Četba příběhu
- Dějové karty
- Závěrečná diskuze, shrnutí



Opakování předchozích příběhů

Otevřené otázky:

- „S kým jsme se v příbězích setkali? Jak se jmenovali?“
- „Odkud pocházeli?“
- „Jak se jmenovaly příběhy, o kterých jsme si četli a povídali?“
- „Co jste se dozvěděli?“
- „Seznámili jste se s nějakým novým slovem?“

Komiksy – TIO a MOBIL, TIO a POČÍTAČ:

- Nabídka pro děti ze dvou komiksů
- Vzájemné porovnávání příběhů (kdo má jiný, stejný)
- Popis děje dle komiksu jednotlivými dětmi

Rozvíjející aktivity

Spontánní aktivita:

- Na základě zjištění, že si děti pletou pojmy „realita“ a „virtuální realita“.
- Děti projevovaly souhlas nebo nesouhlas s větami jako např.:
 - Mám jeden život. Mám osm životů. Dokážu skákat 10 m vysoko. Dokážu skákat půl metru vysoko. Když ztratím ruku, doroste mi nová. Když ztratím ruku, budu muset mít umělou – bionickou apod.
- Možná úprava např. s využitím obrázků, děti by samy uváděly příklady apod.

Nutnost přizpůsobit činnosti reakcím dětí!

Rozvíjející aktivity

Aktivita Ikona:

- K upevnění významu slova IKONA
- Později navázání na význam slova PIKTOGRAM
- Děti kreslily na papír (monitor počítače nebo mobil) své vymyšlené ikony nebo ty, které znají.
- Popisovaly jejich význam:
 - „To je, aby jelo auto. To, aby se otevřelo okno. To, abychom mohli někomu zavolat a to, aby na nás počkalo letadlo. A to je ovládač domu a to je na televizi. A to všechno bych měla na počítači.“
 - „Když na to zmáčknu, tak si můžu pustit nějakou muziku.“
- Spontánní aktivita:
 - Některé z dětí řeklo, že papíry na zemi vypadají jako písmeno „T“ a tak jsme společně začali vzpomínat, která slova začínají na „T“. Samozřejmě i TIO!



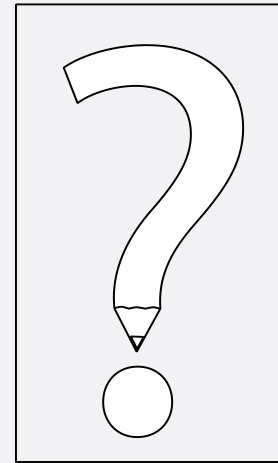
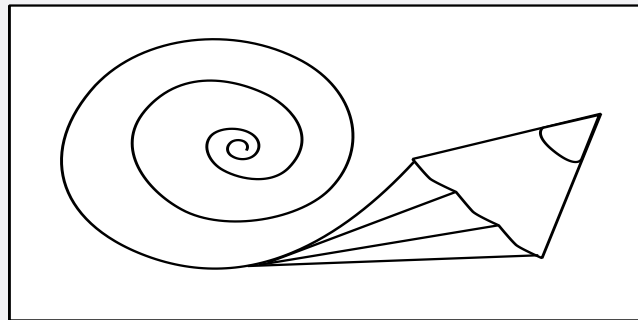
Komiks

- Prohlížení (čtení) komiksu
- Diskuze nad komiksem.
 - „Balí si batohy a pak jedou na hory vlakem.“
 - „Oni šli do vlaku.“
 - „TIO se ptá Michala, jak to všechno zjistí.“ (Děvče umí číst.)
 - „Vidím, že jdou na vlak a tady si hrají na telefonu.“
- Četba komiksu učitelkou (dítětem)
- Diskuze:
 - „Co v tom mobilu mohou zjistit?“ „Kdy jede vlak. Jestli je na horách nějaká restaurace, kde by mohli dojít. Jaké bude počasí. Kde jsou.“
 - „Co by měli na výlet sbalit?“ „Něco na jídlo. Něco na pití.“



Četba příběhu, ukázka práce s textem

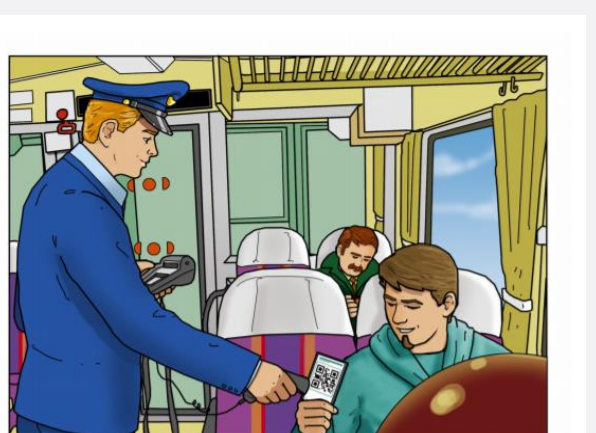
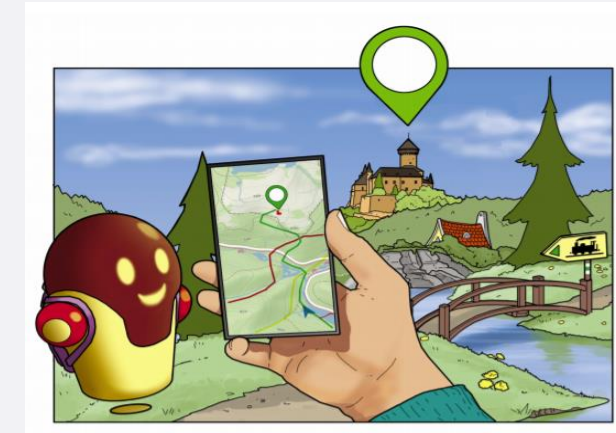
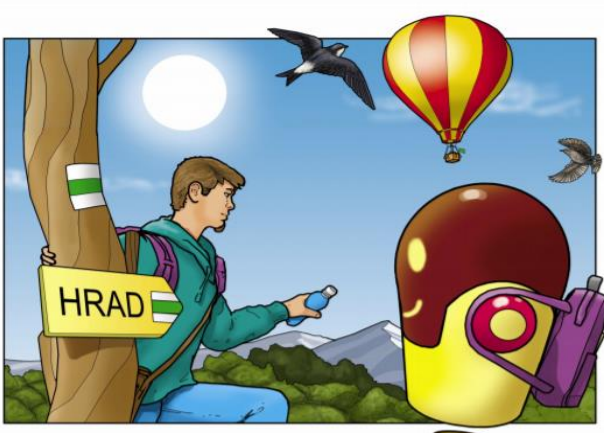
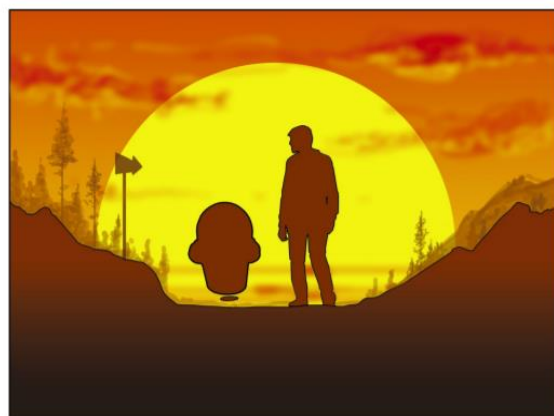
- Četba příběhu s prvky dramatizace
- Diskuze k přečtenému:
 - O tom, proč by se od sebe na horách neměli od sebe vzdálit
 - O tom, co to znamená ani „Ň“...
- Porovnávání příběhu a komiksu



- *Co všechno si Michal před výletem zjistil? Jak to udělal?*
- *Co Michalovi pomohlo najít potřebné informace?*
- *Jak vypadala jejich jízdenka na vlak?*
- *Co musel Michal vysvětlit robůtkovi ihned po vystoupení z vlaku?*

- *Povídejte si o tom, jaká pravidla dodržovat při výletě (robůtek Michalovi utekl).*
- *Co všechno by se robůtkovi mohlo přihodit, kdyby se ztratil?*

Dějové karty – různá řešení



Pracovní list

Individuální práce s dětmi:

- Určování pořadí obrázků dle příběhu
- Vlastní příběh s přeházením obrázků
- Co to jsou turistické značky? Jak vypadají? Co nám sdělují.

Ostatní děti kreslily obrázky nebo dále pracovaly s materiály k příběhům (komiksy, dějové karty).

Výlet do hor



- ✳ 1. Slož obrázky tak, jak by měly jít za sebou. Tady je to nějaké pomíchané.
- ✳ 2. Zkus je seřadit i v jiném pořadí. Dokážeš k tomu vymyslet svůj příběh?
- ✳ 3. Dokážeš do prázdného okénka dokreslit obrázek, který příběh o něco zajímavého doplní nebo jinak zakončí.
- ✳ 4. Jaké znáš turistické značky? Jsou nějaké turistické značky na některém z obrázků? Pokud je najdeš, označ je.
- ✳ 5. Navrhni a nakresli piktogramy, které by se hodily k obrázku, kde Michal a TIO sedí na lavici a chtějí svačit.
- ✳ 6. Pamatuješ si z příběhu, kde se mluvilo o QR kódu? Víš, jak vypadá? K čemu slouží? Najdeš ho? Pokud ano, označ ho.



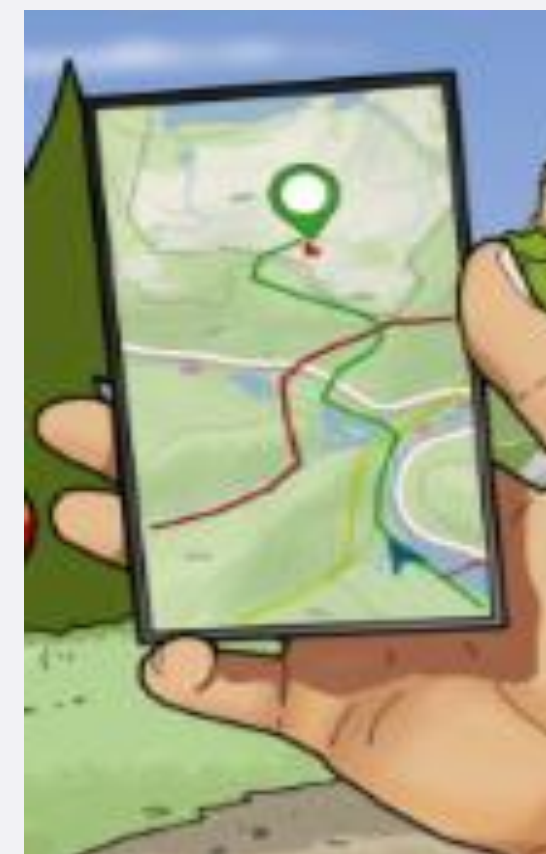
Shrnutí

Počasí i jízdni řády,
jídelníčky, nápoje.
S platbou z účtu vím si rady,
v mobilu mi putuje.

Obraz, zvuk i navigace,
na všechno mám **aplikace**.
Užívám je zas a zas,
ušetří mi mnohdy čas.

**Když to chci, tak pomáhají,
vše potřebné vyhledají.
Je mi ovšem jasné taky,
že sbírají o mě znaky.**

**Informací hodně znají,
i ty o mě schovávají.**



Sebehodnocení dětí



Sebehodnocení dítěte:

  	Komiks 
  	Dějové karty 
  	Pracovní list 

Děti si vybarví smajlíka podle toho, jak se jim dařilo

-  - daří se mi bez pomoci
-  - daří se mi částečně (potřebuji pomoc)
-  - nedaří se mi vůbec

Spolupráce s rodinami dětí

V předškolním věku je velmi důležitá spolupráce s rodiči (rodinami) dětí.

Využít příběhy k zapojení rodičů do dění v MŠ.

Celoroční (pololetní) projekt – společné „lekce“.

Jednoduché aktivity pro děti a rodiče v rámci tzv. ranních úkolů.

„TIO už ví, že když si chce někoho vyfotit, tak se nejprve musí zeptat, zda může. A jak to děláte vy doma?“

„TIO už ví, že hrát hry na mobilu (počítači, tabletu) dlouhou dobu je velmi nezdravé. Jak dlouho můžete hrát doma hry? Jak si čas hlídáte? Máte ještě nějaká jiná pravidla při hraní her? Jaká? Budeme rádi, když nám je napíšete nebo nakreslíte.“

Vytvoření portfolia dítěte (složky) s příběhy, pracovními listy, fotografiemi apod.

Závěr

Příběhy robůtka TIO a práce s nimi velmi přirozeně propojují různé gramotnosti – podstata předškolního vzdělávání

Odras ve spontánní hře dětí - důkaz o tom, že téma a činnosti děti baví, že jsou vtaženy do příběhu a prožívají ho

Cenný materiál – možnosti rozvíjení apod.

Nutné přizpůsobit skupině dětí





EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Podpora budování kapacit pro rozvoj základních pre/gramotností v předškolním a základním vzdělávání - Podpora práce učitelů (PPUČ) je financován Evropskou unií.