

Gramotnosti.pro život!

Učíme v souvislostech

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



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



Digitální gramotnost

npi | Gramotnosti
pro život

Hana Splavcová
garant předškolního vzdělávání
Národní pedagogický institut ČR

602 573 675
Hana.splavcova@npi.cz

Vymezení digitální gramotnosti

Digitální gramotnost je soubor vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot, které jedinec potřebuje k bezpečnému, sebejistému, kritickému a tvořivému využívání digitální technologie při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života.

Vymezení informatického myšlení

Informatické myšlení je způsob uvažování, který používá metody řešení problémů, a to včetně problémů komplexních či nejasně zadaných. Rozvíjí schopnost žáků analyzovat a syntetizovat, zevšeobecňovat, hledat vhodné strategie řešení problémů a ověřovat je v praxi. Vede k přesnému vyjadřování myšlenek a postupů. Pracuje s pojmy: algoritmus, struktury, reprezentace informací, efektivita, modelování, informační systémy, principy fungování ICT.

Digitální gramotnost v raném věku

V raném věku nepoužíváme k rozvoji digitální gramotnosti dětí technologie. Vzhledem ke svým vývojovým specifikům potřebuje manipulovat s konkrétními předměty, pohybovat se v reálném prostředí.

Informatické myšlení má úzkou vazbu na čtenářskou a matematickou gramotnost. S rozvojem motoriky, jazykových schopností a myšlení dítě získává potřebné kompetence k řešení praktických úkolů.

Mezi psychické potřeby dítěte patří přímá plnohodnotná komunikace a emoční vřelost.

S dětmi za přírodou

minimetodika přírodovědné gramotnosti

- zkoumání přírody a přírodních jevů v rozmanitém prostředí, objevování, hledání souvislostí v přírodě
- odhadování průběhu a výsledku jednoduchého přírodního jevu
- využívání pomůcek pro pozorování a dokumentování přírody, pořizování záznamu
- desatero pravidel





Digitální gramotnost v raném věku

Projekt PPUČ – výběr z očekávaných výstupů

Člověk, společnost a digitální technologie

- dodržuje pravidla her, vytváří si základní představu o pravidlech chování v souladu se svými možnostmi
- řeší úkoly a stanovuje kroky řešení jednoduchých problémů

Digitální gramotnost v raném věku

Projekt PPUČ – výběr z očekávaných výstupů

Tvorba digitálního obsahu

- zachycuje skutečnosti ze svého okolí **bez využití digitálních technologií**

Informace, sdílení a komunikace v digitálním světě

- třídí soubory předmětů podle určitého pravidla
 - rozlišuje některé obrazné symboly



Efektivní metody

- manipulativní činnosti
- badatelské činnosti
- pohybové aktivity
- námětové hry

Uvnitř mateřské školy...

Podnětnost a připravenost prostředí



- mozaiky
- stavebnice
- přírodniny
- dějové
karty...!

Na zahradě, v přírodě...

**Podnětnost
a připravenost
prostředí**

- přírodniny
- bludiště
- pískoviště
- lupa...

Časový sled činností

kooperace

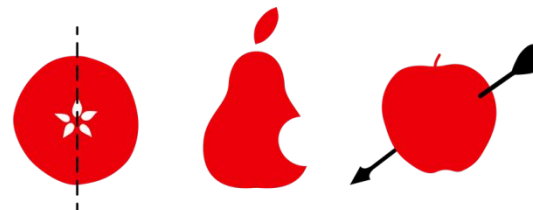


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



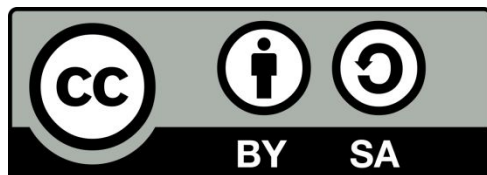
Děkuji za pozornost

Jméno lektora



Gramotnosti.pro život!

Učíme v souvislostech



**Celá prezentace je dostupná pod
licencí CC BY-SA 4.0 Mezinárodní.**