

Název	TIO a aplikace IV	
Věk dětí / časová dotace	4,5–6 let	45 minut
Vzdělávací oblast	Dítě a jeho psychika – jazyk a řeč; poznávací schopnosti a funkce, představivost a fantazie, myšlenkové operace; sebepojetí, city, vůle	
Rozvíjená gramotnost	ČTENÁŘSKÁ	DIGITÁLNÍ

Cíl činnosti:

Dítě se seznámí s možnostmi vyhledávání informací z různých zdrojů včetně digitálních technologií, různými formami sdílí s ostatními svoje zkušenosti a zážitky.

Pomůcky:

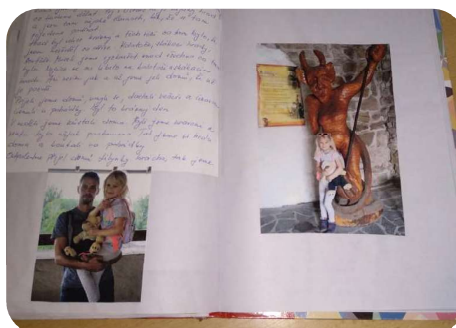
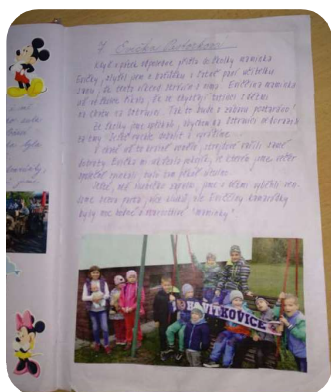
TIO a aplikace – příběh, TIO a aplikace – doplňkový materiál (viz přílohy).

Popis činnosti:

Učitel děti seznámí s komiksem TIO a aplikace. Využijeme zajímavých obrázků v komiksu k odhadování děje a jednoduchého textu v bublinách k možnosti částečného čtení textu samotnými dětmi dle jejich úrovně. Diskutujeme s dětmi o dané problematice. Cílem je zjistit, jaké zkušenosti mají děti s používáním mapy, turistických značek, s jízdami v řadě, s užitečnými aplikacemi, které mohou v životě člověka významně pomoci (např. Záchranka a Mapy). Návodnými otázkami a nabízenými činnostmi (viz text v příběhu) aktivizujeme děti k vyjádření jejich zkušeností s cestováním a různými výlety (kresba, malba, pantomima, písnička apod.). Učitel může při této příležitosti založit cestovní deník a domluvit se s dětmi, že by se mohly se svými rodinami střídát v zapisování zajímavých rodinných výletů. Způsob záznamu je libovolný podle konkrétní rodiny (psaný text, fotografie, kresba apod.). Pokračujeme v četbě příběhu, můžeme se nechat inspirovat otázkami a nabídkou činností z textu. Tento příběh opět vhodně doplňuje výstižná báseň.

Nabídneme dětem příběhové karty – série pěti obrázků (viz materiál). Vhodná je práce ve skupinách, kdy každá skupina dostane sadu obrázků ke skládání. V závěru proběhne vrstevnické hodnocení, kdy si skupiny vzájemně prohlédnou svá řešení a porovnají je (argumentují, proč zvolily konkrétní postup).

K závěrečnému shrnutí využijeme pracovní list, kde jsou navrženy různé otázky a úkoly, které pomohou k zarámování, ukotvení a zjištění toho, co se děti naučily. Je na individuálním rozhodnutí učitele, které úkoly nabídne ke zpracování dětem jednotlivě, ve dvojicích či malých skupinách.



Ukázka cestovních deníků z MŠ Varenská Ostrava.

Komentář z pohledu gramotností:

Digitální gramotnost je rozvíjena při diskuzích o zkušenostech a znalostech dětí s používáním mapy v papírové i elektronické podobě, aplikací a QR kódů ze svých rodin a okolí (DG-0-1-01/05); při práci s komiksem, s příběhovými kartami a při následných diskuzích o rozpoznávání a porozumění významu obrazných symbolů – piktogramů, orientačních turistických značek a ikon pro užitečné aplikace (DG-0-3-01/02). Při skládání příběhových karet je rozvíjeno informatické myšlení – posloupnosti, pochopení souvislostí děje (DG-0-1-10).

Čtenářská gramotnost je v aktivitě rozvíjena při práci s příběhem. Dítě soustředěně naslouchá čtenému textu a zapojuje se do diskuzí o tématu, shrnuje důležité myšlenky příběhu (ČG-0-1-03), vybavuje si informace z příběhu a navazuje na ně při skládání dějových karet, rozumí významu piktogramů (ČG-0-2-01). Po seznámení s komiksem dítě odhaduje děj příběhu (ČG-0-2-04). Sdílí s ostatními své zážitky z rodinných výletů, vyjadřuje se ke svým zkušenostem s používáním různých informačních zdrojů (ČG-0-2-07). Doptává se, pokud něčemu nerozumí (ČG-0-4-03).

Hodnocení:

Důkazy o učení zjistíme z odpovědí na otázky, které ověřují naplnění stanoveného cíle. Otázky jsou navrženy v textu v červených rámečcích s ikonou otazníku. Dalším **důkazem o učení** jsou diskuze nad komiksem o tom, jak děti porozuměly jeho obsahu a odhalily podstatné informace.



[Video z ověřování zde.](http://www.gramotnosti.pro/video08)

Dalšími **důkazy o učení** jsou poskládané dějové karty



[Video z ověřování zde.](http://www.gramotnosti.pro/video06)



a splněné úkoly v pracovním listu.



[Video z ověřování zde.](#)



Diskuze.



Ukázka sebehodnocení pomocí třístupňové škály.

Postřehy z ověřování:

Ověřování proběhlo se skupinou dětí ve věku od 4,5 do 5,5 let. Velmi mile mě překvapil zájem dětí o komiks i to, jak se v něm dokážou orientovat a vystihnout jeho podstatu. Připomněli jsme si význam slova aplikace. Děti dokázaly říct, jak a kde nám aplikace mohou pomoci.



Doporučení učitelky, která aktivitu ověřovala: „Bylo by vhodné aktivitu doplnit o práci s mapou, tištěným jízdním řádem, návštěvou zastávky s rozpisem odjezdů apod. pro srovnání náročnosti jednotlivých činností. (Aplikace nám např. ušetří čas při zjišťování spojů. Nemusíme dojít na zastávku a podívat se. Ušetří peníze a životní prostředí – nemusíme kupovat a tisknout jízdní řády.)”

Děti se v diskuzích vyjadřovaly k tomu, kde mohou ikony najít a co to je, jak to chápou, a propojovaly svoje znalosti s příběhem TIO a počítač. Dokázaly vymyslet a navrhovat své vlastní ikony (nota – můžu si pustit hudbu, telefonní sluchátko – můžu někomu zavolat apod.).

Dětem byly pomocí příběhu představeny možnosti využívání aplikací k úkonům, se kterými se mohou setkat v běžném životě (např. nákup jízdenky). Dokázaly popsat různé způsoby získávání informací (popř. služeb): jízdní řád – aplikace, zakoupení jízdenky – QR kód. Při jejich vyjádření bylo zřejmé, že si propojují získané informace z příběhu se svými zkušenostmi. Dějové karty dokázaly sestavit bez problémů, pracovaly ve dvojicích.

S pracovním listem jsem pracovala s dětmi individuálně. Některé děti tuto individuální možnost využily hned, pro některé to bylo už dlouhé (samy to řekly), a tak se v tuto chvíli již dále nezapojily. Po ukončení rozhovoru si děti samy vybarvily symbol k hodnocení této aktivity. Na pracovním listě dokázaly seřadit karty podle dějové posloupnosti. Pouze jedna dívka si vymyslela svůj příběh. Myslím si však, že kdybychom se této činnosti věnovali déle, určitě vymyslí svůj příběh i ostatní děti. Zde se ukázalo, které děti s rodiči provádějí turistiku. Některé věděly, jak vypadají turistické značky, kde se nacházejí a co znamenají. Některé nevěděly vůbec. Dokázaly však podle textu najít zelenou značku na stromě. Dokázaly také říct, že když je na piktogramu něco přeškrtnuté, znamená to, že je to zakázané (není to povoleno) – např. zakládání ohně. V době, kdy jsem hovořila s dětmi individuálně, ostatní děti kreslily obrázky (byl to jejich nápad). Na většině obrázků byli TIO a Michal.

Poté děti obdržely list k sebehodnocení. Společně jsme si vysvětlili, co jednotlivé symboly znamenají, a děti si je vybarvily podle svého mínění. Proběhlo hodnocení činností dětmi pomocí tříступňové hodnotící škály. S tříступňovou škálou pracujeme i jindy a děti se v ní dobře orientují.

Další doporučení:

Vzhledem k tomu, že v předškolním období pokládáme základy pro bezpečné užívání technologií a získání prvotního vhledu do světa digitálních technologií, je vhodné pracovat s tímto tématem dlouhodobě a příběhy TIO nám k tomu nabízejí celistvý a propojený pohled na problematiku.

Materiál je doplněn nabídkou pro učitele s možností sebehodnocení dětí (viz titulní strana přílohy č. 2), kde si děti na tříступňové škále mohou vybarvit příslušného „smajlíka“ tak, jak si myslí, že byly úspěšné. Je zde krátce popsán význam všech tří „smajlíků“, ale je nutný doplňující komentář učitele, který vysvětluje, jak má sebehodnocení probíhat.

Zdroje:

Všechny fotografie použité v dokumentu jsou dílem autora.

Jitka Severinová, *Dějové karty*. [Youtube video]. Youtube [online], 02. 04. 2021 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: <https://youtu.be/JWHYbf6-uwc>

Jitka Severinová, *Pracovní list*. [Youtube video]. Youtube [online], 02. 04. 2021 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: <https://youtu.be/dXsG-oRv0E>

Jitka Severinová, *Diskuze nad komiksem*. [Youtube video]. Youtube [online], 02. 04. 2021 [cit. 2021-02-04]. Dostupné z: <https://youtu.be/ISPua15qPQ>
www.tio-projekt.cz

Přílohy:

Příloha č. 1 TIO a aplikace – příběh

Příloha č. 2 TIO a aplikace – doplňkový materiál

Tento digitální vzdělávací materiál je součástí souboru aktivit, který vytvořil autorský tým [PPUC-MŠ-tým](#), hlavní editorka Jana Smolková. Další sdílení a upravy aktivity jsou umožněny za podmínek licence [CC BY-SA 4.0 Mezinárodní](#), která se vztahuje na text, obrázky i přílohy této aktivity, pokud není uvedeno jinak. Na stránce www.gramotnosti.pro/epublikace najdete konkrétní postup, jak lze v souladu s podmínkami otevřené licence aktivitu upravovat či šířit. Soubor aktivit byl vytvořen v rámci projektu [Podpora práce učitelů](#) (PPUC), který byl spolufinancován z Evropských strukturálních a investičních fondů a jehož realizaci zajišťoval [Národní pedagogický institut České republiky](#). Diskutujte a ohodnoťte aktivitu na stránce Elektronické materiály (<https://ema.rvp.cz/>) na Metodickém portálu RVP.CZ.

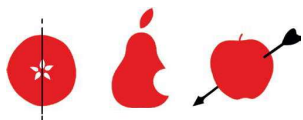


EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Gramotnosti.pro život!
Učíme v souvislostech





Gramotnosti.pro život
Učíme v souvislostech

TIO a APLIKACE

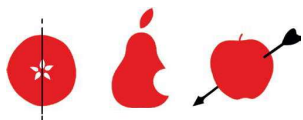
Jitka Severinová
Stanislava Korcová



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Rozvoj digitální gramotnosti v příběhu:

Každodenní život s technologiemi

Osobní bezpečí a bezpečnost v digitálním prostředí

Ochrana zdraví

Správa digitální identity

„Roboty-choboty, roboty-choboty! Tý jó, já mám těšení!“ zvolal robůtek a samou radostí skočil Michalovi kolem krku. Všechno tohle štěstí způsobil nápad, že pojedou na výlet do **robohor**.

Robosvět, to totiž nejsou jenom domy, počítače, mobily, signály, sítě. Robosvět jsou i řeky, potoky, louky, lesy, hory... no, a právě ty si ajťák Michal a robůtek TIO vybrali jako cíl své cesty. Pečlivě se připravovali. Michal momentálně vyhledával nejlepší vlakové spojení a TIO plnil batohy. „Jednou něco pro robůtka, jednou něco pro ajťáka. Jednou šup sem, jednou šup tam,“ pobrukoval si TIO a plnil vnitřky **zavazadel** kdečím.



- Jakou emoci TIO prožíval? Jak se projevovala? Proč ji cítil?
- Kam jel TIO s Michalem na výlet?
- Jak se na výlet připravovali? Co dělal TIO? Co dělal Michal?

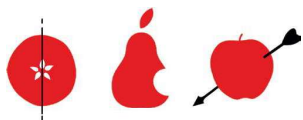


- Diskutujte s dětmi o tom, na co se momentálně těší.
- Na základě textu si povídejte o tom, co všechno patří do Robosvěta. (co by děti do něj samy přidaly – co v textu není)
- Pokračujte v tématu a otázkami děti navedte, že i v Robosvětě je PŘÍRODA, a diskutujte, jakým způsobem ji mohou chránit.
- Povídejte si o tom, kam děti jezdí na výlety, kolik času tráví v přírodě a které hory navštívily. Můžete si vyrobit „mapu výletů“ nebo tzv. „výletník“ (např. do šatny dětí umístíme velký papírový vlak, do kterého rodiče budou zapisovat jejich oblíbené výlety a vzájemně se tak inspirovat).
- Diskutujte s dětmi o tom, jak a kde mohl Michal vyhledávat nejlepší vlaková spojení.
- Vysvětlete si význam slova ZAVAZADLO.



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





„Už to mám. Pojedeme za hodinu. Ještě zjistím, jak se nejrychleji dostaneme k vlaku. No, a můžeme si vzít boty, batohy a vyrazit,“ informoval Michal robůtka o tom, co bude v nejbližších chvílích následovat.

„A jak to jako zjistíš?“ volal odněkud z koutku TIO, kterému dalo velké úsilí ty naplněné batohy zapnout. Když se mu to konečně podařilo, spěchal za Michalem.

„Na to jsou skvělé tyto aplikace, koukej,“ ukazoval robůtkovi, který mu už nahlížel přes rameno. „Ještě se podíváme na předpověď počasí, ať nás třeba nepřekvapí déšť, právě když budeme stoupat na vrchol,“ dodal Michal a několika kliknutími zjistil, že sluníčko bude svítit celý den.

A tak se vydali na cestu. Na nádraží byli včas. Jízdenky Michal zakoupil pomocí aplikace v mobilu a ve vlaku už jenom ukázal **QR kód** na displeji. Sluníčko opravdu svítilo přesně podle předpovědi a cesta do hor byla krásná. TIO z vlaku přímo vyletěl a uháněl někam kupředu. Michal mu musel vysvětlit, že to tedy není dobrý nápad, vzdálit se od sebe tak, aby se neviděli. Že by se mohli v horách snadno ztratit, nebo by se jim mohl stát nějaký úraz, a to je pak velmi nepříjemná věc.

„Ale i na to existuje aplikace, kterou je dobré mít nastavenou v mobilu. Jmenuje se **Záchranka**,“ svěřil robůtkovi další užitečnou radu.



- 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?

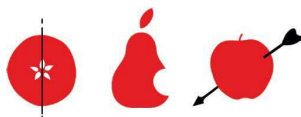
TIO byl rád, že mu Michal všechno vysvětluje. Jenom tomu názvu aplikace tedy právě moc nerozuměl, ale nechtěl to tak úplně přiznat. Začínal si o sobě nedávno myslet, že je taky tak skvělý ajťák jako Michal, a to, že něco neví, se mu fakt ani trochu nehodilo.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



- Povídejte si o tom, jestli mají děti nějaké zkušenosti s vyhledáváním informací pomocí aplikací.
- Ztvárněte si různými způsoby ikony pro informace týkající se např. odjezdu vlaků, autobusů, aktuálního počasí, otevřených restaurací apod.
- Porovnejte s dětmi čárový kód a QR kód. Vysvětlete dětem, k čemu slouží, jak nám pomáhají. (QR kód – např. jízdenka, letenka, elektronický recept, čárový kód – zboží v obchodě. QR kód v sobě ukrývá daleko více informací než čárový kód.)
- Zjistěte, jestli děti ví, jak probíhá zakoupení jízdenky nebo čehokoliv jiného přes mobil. Co je k tomu potřeba? Může to provést každý? (např. i děti?)
- Povídejte si o tom, jaká pravidla je nutné dodržovat na výletě (robůtek Michalovi utekl).
- Seznamte děti s tím, že existují aplikace, které je mohou ochránit (např. Záchranka).
- Co všechno by se robůtkovi mohlo přihodit, kdyby se ztratil?
- Seznamte děti s existencí integrovaného záchranného systému a jeho složek (můžete se děti zeptat na jejich zkušenost – zda viděly, zažily zásah některé složky IZS).
- Vyhledejte s dětmi v různých zdrojích informace a kontakty na jednotlivé složky IZS a propojte s různými tvůrčími činnostmi.
- Vyzkoušejte s dětmi, jak zavolat záchranku. (průběh hovoru - představení, věk, krátký popis události, o co žádají.)

Michal znal svého robůtka moc dobře. Jak by také ne, byli přece nejlepší kamarádi, a to se pak lehce pozná, když ten druhý nad něčím dumá.

„Neuděláme si přestávku? Dal bych si svačinku,“ navrhl Michal a začal rozbalovat to, co TIO nachystal. Ó, to bylo překvapení. V batohu bylo kdeco, ale k jídlu ani ň. TIO byl na horách poprvé, a tak asi netušil, že vhod přijde svačina a nějaké pití mnohem víc než čtyři nabíječky, jedna stará klávesnice a dvě bezdrátové myši.

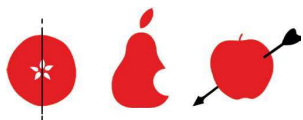
„Víš co, TIO, koukneme se v mobilu, co mají dnes dobrého v horské chatě na jídelním lístku, ať víme, co si dáme po té dlouhé túře. Chceš si tu aplikaci zkusit?“ nabídl Michal robůtkovi a raději nekomentoval to haraburdí v batohu. Jasně, že TIO chtěl aplikaci zkusit. Tušil, že konečně zjistí, co to slovo znamená. A nespletl se.



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Michal mu při vyhledávání vysvětlil, že **aplikace** jsou takoví užiteční pomocníci, kteří nám dokáží usnadnit každodenní život a díky kterým získáme potřebné informace. Jako třeba odjezdy vlaků, autobusů nebo městské dopravy. Zjistíme, jaké bude počasí nebo jaké jídlo mají právě teď v různých restauracích. A mnoho dalšího.



- Co nechtěl TIO přiznat? A proč?
- Co Michal poznal na robůtkovi? A proč?
- Jaké překvapení našel Michal v batohu?
- Co bylo v batohu k jídlu?
- Co TIO od Michala zjistil?



- Zeptejte se dětí, jak asi vypadá „ani Ň“. Mohou to ztvárnit různými způsoby (pantomimou, pohybem, výrazem, kresbou apod.).
- Povídejte si společně o tom, co je vhodné si vzít s sebou na výlet do hor.
- Diskutujte o tom, jak aplikace vznikají, kdo všechno na nich pracuje. Jak dlouho asi trvá vývoj aplikace?
- Zeptejte se dětí, s jakými aplikacemi se setkaly například u svých rodičů (navigace v autě, chytré hodinky, chytrá lednička apod.).
- Zeptejte se dětí, jaké aplikace by v každodenním životě chtěly využívat a proč.

„To, že my získáváme z aplikací nějaké informace, je jedna věc. Druhá je ta, že i aplikace, nebo spíš firmy, které je provozují, získávají informace o nás. V případech, kdy jsme v nouzi a potřebujeme pomoc, je to dobrá věc. Jako u aplikace Záchranka, kdy téměř ihned dokáže aplikace určit polohu našeho mobilu i souřadnice, kde se nacházíme. Ale je to mnohdy i ve chvílích, kdy o tom nevíme a pomoc nepotřebujeme. To jsou prostě úskalí digitálního světa,“ trochu si na závěr vysvětlování povzdechl Michal.

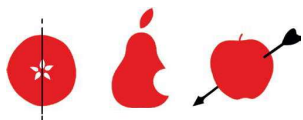
Cesta do kopce uběhla rychle. Jak by také ne. Michal vymyslel skvělou hru na hledání **piktogramů** podél lesní stezky. „Já mám první,“ jásal robůtek, „je tady



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



nakreslený přeškrtnutý oheň.“ Než došli na vrchol, tak těch grafických znaků, které označují určité sdělení, našli několik. Třeba, že se v lese nesmí stanovat a ani tam nemohou volně běhat psi. Že parkovat je dovoleno jen u hájovny a k horské chatě vede zelená šipka.



- *Jakou hru vymyslel Michal?*
- *Co společně s robůtkem hledali?*
- *Jaký našli zákaz?*
- *Co bylo dovoleno?*

Kousek od chaty se oba dva posadili do mechu a koukali z výšky na Robosvět pod sebou.



- *Vysvětlete si význam slova PIKTOGRAM.*
- *Povídejte si s dětmi o tom, co všechno může být vyjádřeno piktogramy.*
- *Hledejte příklady ve svém nejbližším okolí.*
- *Zaměřte se i na barvy. (např. že červená znázorňuje zákaz nebo nebezpečí)*
- *Můžete si pomocí piktogramů vytvořit mapu třídy, náladometr apod.*
- *Připomeňte si příběh TIO a SIGNÁL, kde je v rámci pojmu komunikace uvedena Námořní vlajková abeceda využívající speciální grafické znaky.*
- *Zkuste najít piktogramy, které jsou stejné pro více států... např. dopravní značky, sporty Olympijských her, recyklační symboly na obalech...*

„Tý jó, tady je nádherně,“ řekl Michal.

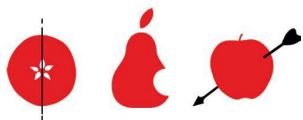
TIO na něj vytřeštil oči. „To jsem měl říct já, TÝ JÓ!“

Dva kamarádi z Robosvěta se smáli jeden druhému a bylo jim spolu krásně. Michal do toho smíchu ještě stihl krátkou rýmováčku:



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





POČASÍ I JÍZDNÍ 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!



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Doplňkový materiál

- ✳ list pro sebehodnocení dítěte
- ✳ komiks a jeho využití při rozvoji čtenářské a matematické gramotnosti
- ✳ výlet do hor - dějové karty
- ✳ výlet do hor - pracovní list

Námět a text: Andrea Mouchová, Jana Smolková
Ilustrace a grafické úpravy: Josef Fraško



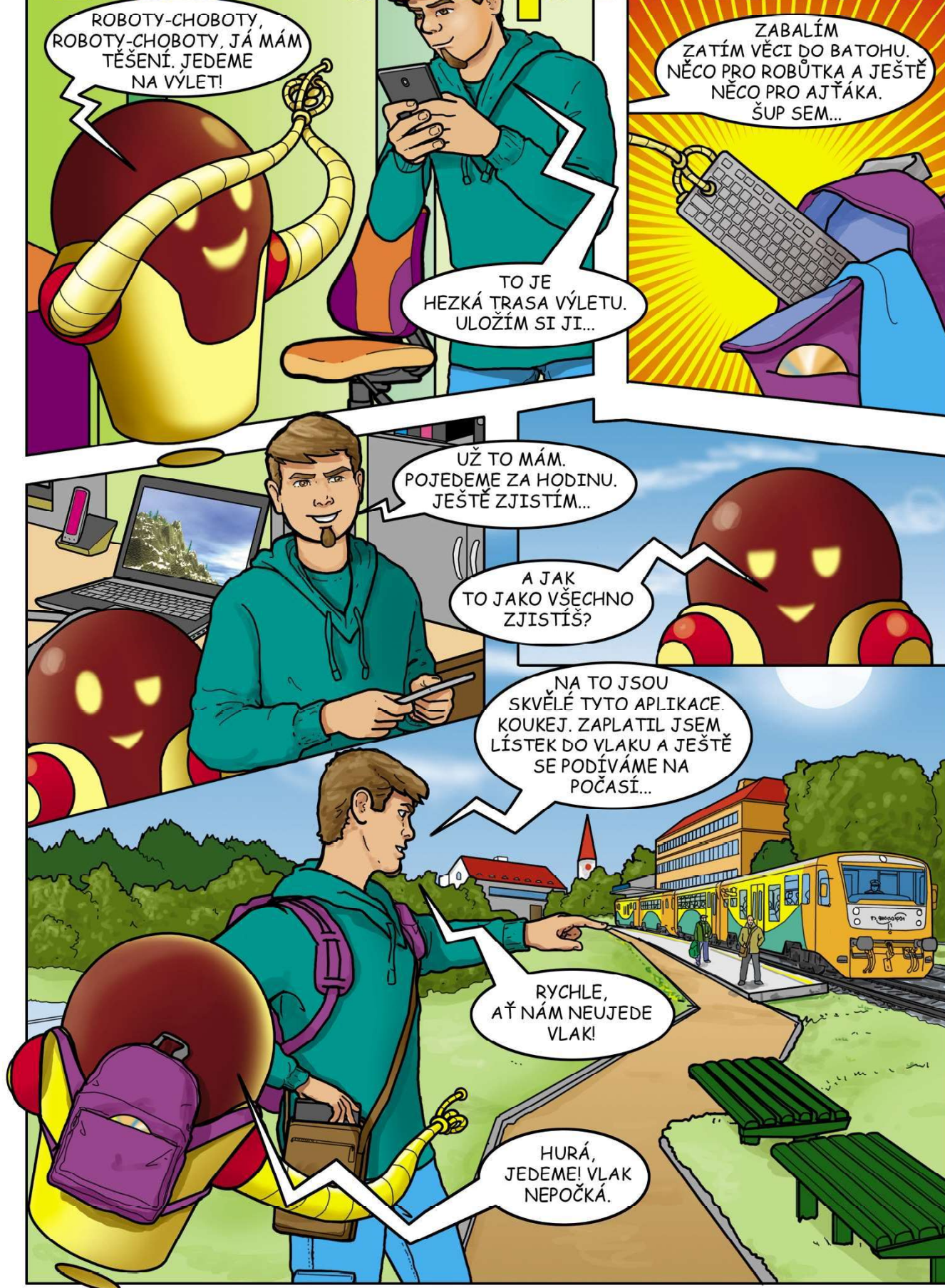
Sebehodnocení dítěte

	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



Komiks a jeho využití při rozvoji čtenářské gramotnosti

Úzké propojení krátkého a výstižného textu s obrázkem (typické pro komiks) dětem předškolního věku výrazně usnadňuje porozumění obsahu sdělení, odhalení podstatných informací. I dětem, které nemají velký zájem o prohlížení knih či jiných textů, může připadat formát komiksu přitažlivější, zajímavější – komiks tak děti může přilákat k dalšímu „čtení“, sdílení prožitků a diskuzi o přečteném. Díky velkému množství obrazového materiálu může být pro děti snazší vcítit se do pocitů postav, ponořit se do atmosféry příběhu. Čtenářská gramotnost dětí se rozvíjí i prostřednictvím tvorby vlastního díla – forma komiksu (jednoduchý obrázek s bublinou a krátkým textem – může pomoci učitel či vrstevník) se v předškolním věku přímo nabízí.

Při práci s komiksem můžeme využívat různé čtenářské strategie:

- ✳ předvídání (před samotnou četbou – z obrázků – o čem komiks bude, v průběhu četby – předvídání pokračování či závěru);
- ✳ usuzování (k vlastní zkušenosti přidáváme informaci z textu a vyvodíme logický závěr);
- ✳ vizualizace (vytváříme si vlastní představy – pozor!!! – u vizualizace chceme, aby představa byla v souladu s textem, aktivizujeme všechny smysly – umožníme sdílet prožitky výtvarně, pohybově, zvukově...);
- ✳ vytváření souvislostí (propojujeme si vlastní zkušenosti s informacemi na úrovni „já – text“ nebo „text – text“);
- ✳ shrnování (vybíráme klíčové okamžiky, hlavní body a myšlenky komiksu).

U dítěte prostřednictvím komiksu dále rozvíjíme:

- ✳ zrakové a sluchové vnímání,
- ✳ paměť,
- ✳ pozornost a soustředění,
- ✳ slovní zásobu (aktivní i pasivní),
- ✳ vyjadřovací schopnosti.

Komiks a jeho využití při rozvoji matematické gramotnosti

Dějové propojení obsahu s chronologicky řazenými obrázky (typické pro komiks) dětem předškolního věku pomáhá v časové orientaci a v logickém uspořádání podstatných informací. Komiks může fungovat i jako motivační prvek, kdy jde o konkretizaci a vizualizaci situace.

Při práci s komiksem se efektivně rozvíjí prelogické myšlení dětí, a to konkrétně:

- ✳ kauzální myšlení (rozlišování příčiny a důsledku, uvědomování si následnosti – tedy co předchází a co následuje, vzájemných vztahů a souvislostí);
- ✳ zraková analýza spojená s vnímáním a výběrem podstatných informací;
- ✳ strukturální myšlení a tvoření schémat;
- ✳ analyticko-syntetické myšlení – spojení jednotlivých obrazů do souvislého děje;
- ✳ prostorové vnímání, kdy si dítě s oporou plochého obrázku vytváří prostorový obraz na základě zkušenosti.

Rozvoj matematické gramotnosti podporujeme, když dítě:

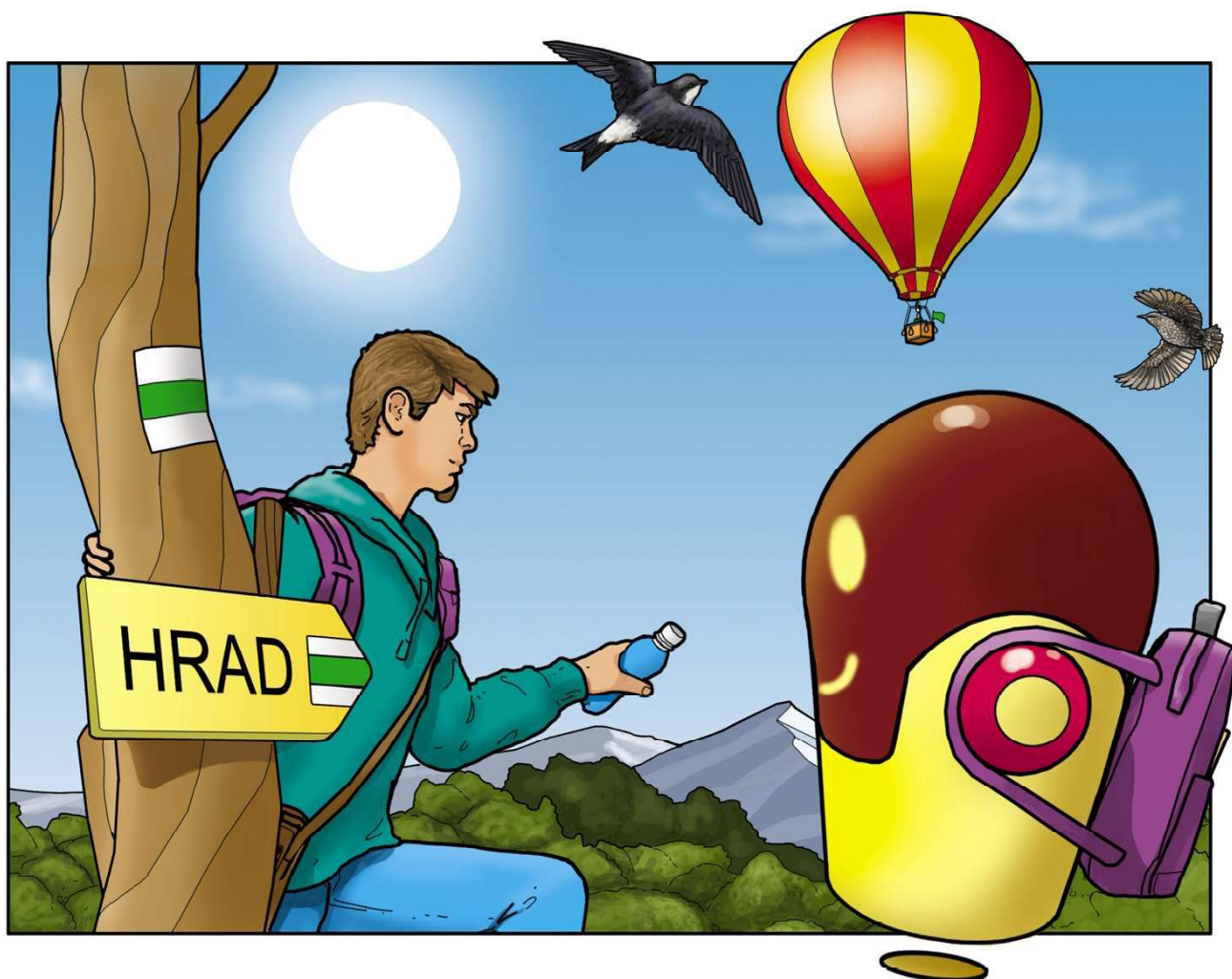
- ✳ vybere z obrázku podstatné informace a doptá se na informace, které mu chybí nebo kterým nerozumí;
- ✳ objeví zákonitosti v běžném životě;
- ✳ rozpozná správné a nesprávné řešení, odhalí chybu v řešení;
- ✳ odhalí jednoduchý problém a vyjádří ho svými slovy;
- ✳ odpovídá srozumitelně na kladené otázky;
- ✳ rozpozná, co může a nemůže nastat v konkrétních situacích.



Poznámky:



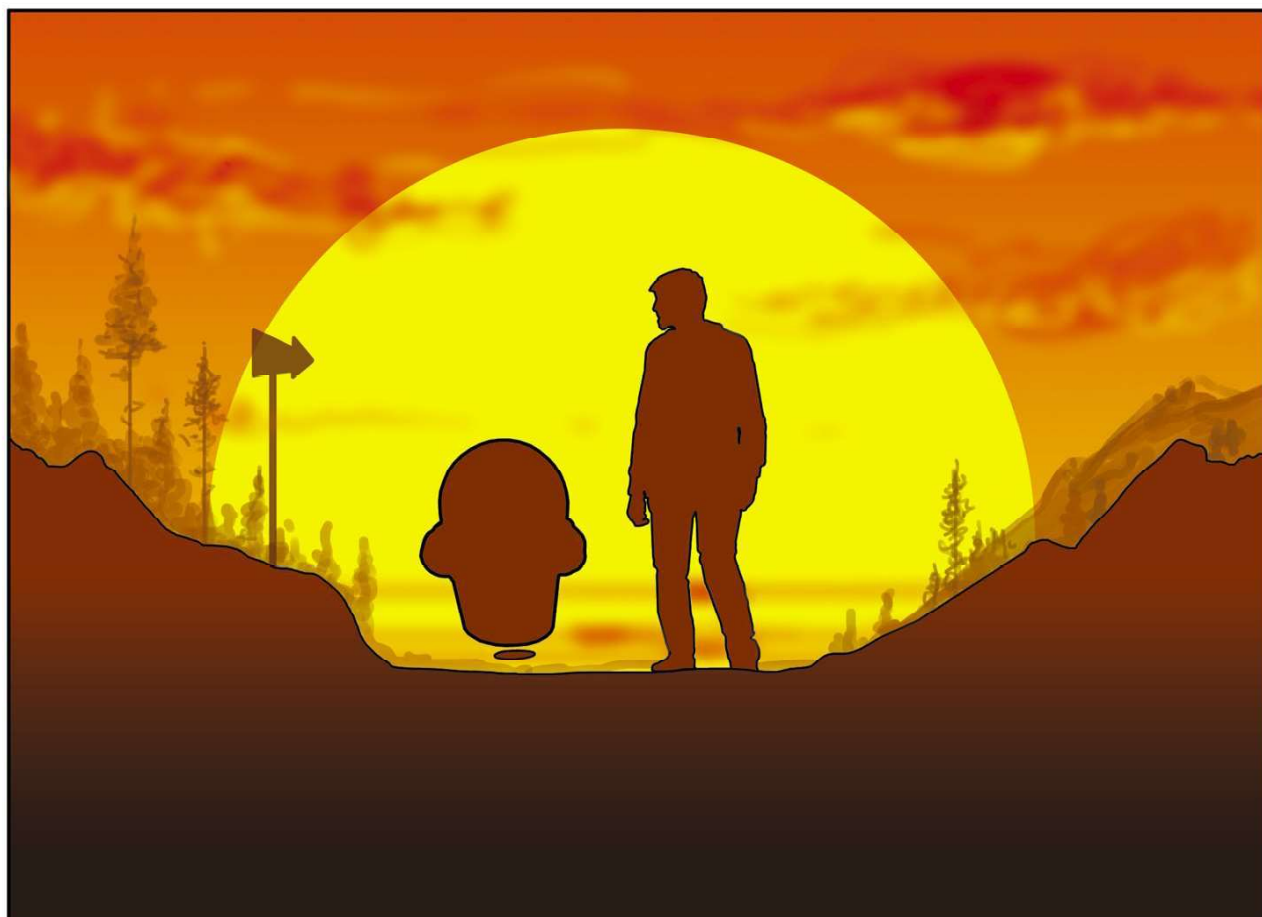
Poznámky:



Poznámky:



Poznámky:



Poznámky:

Výlet do hor



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

