

Název	TIO a počítač III	
Věk dětí / časová dotace	4,5–6 let	2x 45 minut
Vzdělávací oblast	Dítě a jeho psychika – jazyk a řeč; poznávací schopnosti a funkce, představivost a fantazie, myšlenkové operace; sebepojetí, city, vůle Dítě a společnost	
Rozvíjená gramotnost	ČTENÁŘSKÁ	DIGITÁLNÍ

Cíl činnosti:

Dítě respektuje daná pravidla v digitálním prostředí, uvědomuje si prospěšnost digitálních technologií a důležitost týmové spolupráce.

Pomůcky:

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

Popis činnosti:

I.

Navážeme na úvodní díl příběhů o TIOvi a nabídneme dětem komiks. Necháme dětem prohlédnout obrázky a odhadovat to, co se asi v příběhu děje (zjistíme, zda děti rozumí významu ikon v třetím a čtvrtém obrázku). Reakce a komentáře dětí odhalí, zda někdo z nich má zkušenosti s hraním počítačových her. Dáme dětem prostor k diskuzi o těchto zkušenostech a společně přečteme text v komiksu (pokud jsou ve skupině děti, které již umí číst slova nebo celé texty, necháme aktivitu těmto dětem a učitel jen doplňuje). Vrátime se do textu příběhu TIO a počítač. Učitel přečte text od začátku druhého odstavce „*Tak, přihlásím se*“ až po „*A tak šli.*“. Společně porovnáváme informace z čteného textu s obrázky komiksu. Chceme, aby děti v komiksu vyhledávaly obrázky, které odpovídají slyšenému textu příběhu („*digitální identita, získal tři životy, přišel o jednu ruku, stál ti ten podvod za to*“).

Učitel s dětmi diskutuje nad významem neznámých slov (zvýrazněná slova v materiálu TIO a počítač) a může využít nabízených otázek a činností dle potřeb a zájmu dětí.

Činnost zakončíme básničkou:

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!

II.

Vstup do další části otevřeme zopakováním básničky, připomeneme si, o čem jsme naposledy mluvili, a pokračujeme v příběhu („*TIO zářil štěstím...*“). Po přečtení zbylé části příběhu nabídneme dětem dějové karty (šest obrázků – viz příloha), které využijeme k uspořádávání obrázků podle časové následnosti. Děti se rozdělí do několika skupin (maximálně po pěti) a každá skupina tvoří svůj obrázkový příběh, který následně mezi sebou porovnávají, diskutují o daném pořadí (dějové karty umožňují více řešení, záleží na dítěti a jeho argumentaci). Oceňujeme tvořivost, komunikaci ve skupině, spolupráci, argumentaci při popisování sledu obrázků a plně podporujeme vrstevnické učení. Při závěrečné reflexi neopomeneme dětem zmínit – přiblížit důležité poselství „spolupráce v týmu“, které v sobě tyto příběhové karty nesou (viz návodné náměty k činnostem v zeleném rámečku, str.6) a propojit tak přímou zkušenost dětí z jejich skupinové práce a myšlenky z příběhu.

Komentář z pohledu gramotností:

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 – vytváří tak souvislosti na úrovni „já – text“ (ČG-0-2-01). Po seznámení s komiksem dítě odhaduje děj příběhu (ČG-0-2-04). Vyjadřuje se ke svým zkušenostem s hraním počítačových her (ČG-0-2-07). Doptává se, pokud něčemu nerozumí (ČG-0-4-03).

Digitální gramotnost je rozvíjena v následujících klíčových tématech – v tématu digitální identity a prospěšnosti digitálních technologií pro lidi s handicapem (DG-0-1-01/05), kdy dítě v komiksu odhalí situaci, že se TIO přihlásil pod falešnými údaji, a na základě příběhu i při uspořádávání příběhových karet zjistí prospěšnost digitálních technologií. Téma osobního bezpečí a bezpečnosti v digitálním prostředí se týká činností při práci s příběhem a komiksem, kdy TIO hraje online počítačovou hru (DG-0-1-06/07). Důležitost spolupráce v týmu si dítě ověří při skupinové práci s kartami a diskuzí o prospěšnosti práce v týmu ohledně vývoje a výroby robotických končetin (DG-0-3-04).

Hodnocení:

Důkazy o učení zjistíme z odpovědí na otázky, které ověřují naplnění stanoveného cíle. Některé jsou navrženy v textu v červených rámečcích s ikonou otazníku. Další reflektující otázky: Odhalilo dítě v příběhu situaci, kdy TIO porušil pravidla a přihlásil se pod falešnými údaji, aby mohl hrát hru? Uvědomilo si dítě rozdíl mezi zážitkem ze hry a tím, co by se mu v jeho životě mohlo stát (jak by taková situace dopadla v jeho životě)? Dokázalo dítě popsat, co udělal TIO špatně?



[Video z ověřování zde.](http://www.gramotnosti.pro/video05)

Dokázalo dítě vyjádřit, jak digitální technologie pomohly klukovi s handicapem? Dokázaly děti při skupinové práci spolupracovat, kontrolovat a hodnotit svoji práci? Dalším **důkazem o učení** jsou karty uspořádané v dějovém sledu.



[Video z ověřování zde.](http://www.gramotnosti.pro/video04)



„Čtení“ komiksu, předvídání.



Skládání dějových karet, práce ve skupinách.

Postřehy z ověřování:

Aktivita byla ověřena se skupinou dětí ve věku od 4,5 do 5,5 let. Po úvodním shrnutí děti dostaly komiks do dvojice, prohlédly si ho a společně jsme diskutovali o příběhu – o tom, co by mohlo být jeho obsahem a proč.

Děti dokázaly rozeznat nevhodné chování, když TIO ušel do počítače nesprávný věk. Věděly, že to byl podvod – lež. Z obrázku v komiksu dokázaly „vyčíst“, jak se TIO cítil, že plakal (viděly slzy). Dokázaly vyjádřit, že ve hře bylo něco „smutného a veselého“. Reagovaly také na znázorněné ikony. Nepojmenovaly je, ale velmi dobře znaly význam slova ikona. Děti ukazovaly v komiksu obrázky, které vyjadřují určité situace: „Přišel o jednu ruku.“, „Stál ti ten podvod za to?“, „Zadal digitální identitu.“

Poté děti skládaly dějové karty ve skupinách a následně porovnávaly, v jakém pořadí je sestavily ostatní skupiny. Dokázaly najít rozdíly. Dokázaly sestavit dějové karty podle dějové souslednosti a příběh krátce vyprávět. Přirozeně přišly na podstatu příběhu, že Michal by sám bionickou ruku nezvládl vyrobit, že je dobré spolupracovat ve skupině a pomáhat si. Každý totiž umí něco.

Ze závěrečné reflexe vyplynulo, že děti doma digitální technologie běžně používají, ale pravidla o jejich používání většinou nastavená nemají. Při dalších činnostech s tímto tématem je důležité si pravidla při práci s digitálními technologiemi společně nastavit a následně upevňovat.



Diskuze v komunitním kruhu.

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.

Ukazuje se, že je nutné již s dětmi předškolního věku téma zavádění pravidel při používání digitálních technologií otevírat a ideálně ve spolupráci s rodiči dětí dále zpracovávat (např. seminář s odborníkem, rodičovská kavárna s tématem „Digitální bezpečnost“, vhodné publikace do školní knihovny s možností zapůjčení rodičům apod.).

Materiál je doplněn nabídkou pro učitele s možností sebehodnocení dětí (viz titulní strana přílohy č. 2), kde si děti na třístupňové 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.

www.tio-projekt.cz

Diskuze nad komiksem TIO a počítač [Youtube video]. Daniel Suchánek . Youtube [online]. 4. 2. 2021, Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=KkSQ4WpmlDk>

Dějové karty TIO a počítač [Youtube video]. Daniel Suchánek . Youtube [online]. 4. 2. 2021, Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qSnJhoGELHw>

Přílohy:

Příloha č. 1 TIO a počítač – příběh

Příloha č. 2 TIO a počítač – doplňkový materiál

Tento digitální vzdělávací materiál je součástí souboru aktivit, který vytvořil autorský tým [PPUC-MŠ-tým](#), hlavní editorka Jana Smolková. Další sdílení a úpravy 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](#) (PPUČ), 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.



Gramotnosti.pro život!
Učíme v souvislostech



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

