

ROZVOJ DIGITÁLNÍ PŘEGRAMOTNOSTI PŘEDŠKOLNÍCH DĚTÍ

V návaznosti na poskytnutí finančních prostředků v rámci Národního plánu obnovy na rok 2022, doplňujeme naše zaměření také na rozvoj digitální pregramotnosti dětí v předškolním věku.

V rámci předškolního vzdělávání jsou budovány základy klíčových kompetencí. Přiměřeně věku lze vytvářet také základy a předpoklady pozdějšího rozvoje digitální gramotnosti. Jedná se především o položení elementárních základů vědomostí, dovedností, postojů a hodnot, což pomůže předškolním dětem zvládnout jejich budoucí roli žáka.

Digitální pregramotnost lze u předškolních dětí rozvíjet ve dvou rovinách:

1. digitální technologie mohou být cílem vzdělávání,
2. digitální technologie mohou být prostředkem ke vzdělávání.

Obě tyto roviny se mohou při činnostech u předškolních dětí prolínat. Děti předškolního věku se mohou s digitálními technologiemi postupně seznamovat, zjišťovat, k čemu slouží, jaký mají účel, komu pomáhají a k čemu. Dětem je možné poskytnout základní informace a pomoci jim reflektovat jejich praktické zkušenosti. Praktickou zkušeností může být použití pomůcek a přístrojů běžně spojených se životem v dnešní společnosti. Vše s důrazem na bezpečnost při používání digitálních technologií.

V následujícím období využijeme digitální učební pomůcky určené pro rozvoj informatického myšlení dětí a jejich digitálních kompetencí (např. programovatelné robotické pomůcky a robotické stavebnice, netbooky, digitální mikroskopy, apod.) s cílem zvýšit kvalitu předškolního vzdělávání dětí a rozvíjet u dětí kompetence k učení, řešení problémů a činnosti.

V rámci digitální kompetence se děti mohou učit:

1. rozeznávat různé symboly, ikony, rozumět jejich významu, porovnávat, uspořádávat a třídit soubory předmětů podle určitého pravidla.
2. pracovat s programy/audio/video materiály určenými pro rozvoj jazyka a řeči (např. zvukové pexeso, pojmenování obrázku, opakování slov, nácvik správné výslovnosti atd.)
3. pracovat s programy/audio/video materiály určenými pro rozvoj myšlení a představivosti (např. vyhledávání na základě barvy, velikosti, tvaru, zvuku, určení větší – menší, řazení obrázků podle časové osy apod.)
4. využívat zařízení ke komunikaci s jinou osobou (přitom klást důraz na etiku, zdvořilost, poznávání nevhodného chování a odmítání se na něm podílet)
5. zachycovat skutečnosti ze svého okolí (fotografie, koláže fotografií, nahrávání hlasového komentáře)
6. pracovat se vzdělávacími aplikacemi, v nichž se dotváří či mění nějaký obsah (např. malování, skládačky), práce s mapou

7. chápat a tvořit jednoduché algoritmy, které jsou základem budoucí schopnosti programovat (lze využít programovatelné hračky)
8. chovat se bezpečně v různých prostředích, včetně digitálního prostředí (např. jak se chovat při setkání s neznámými lidmi, odmítat nevhodné chování i komunikaci, která je dětem nepříjemná, získávat základy bezpečné práce s digitální technikou – nevhodnost dlouhého dívání se do obrazovek, špatného držení těla, vzdálenost očí od obrazovky, spaní s telefonem apod.)
9. chovat se šetrně k životnímu prostředí, získávat povědomí o ekologických aspektech využívání digitálních technologií, poučení o třídění odpadu, sběrných místech apod.
10. řešit problémy, umět požádat o radu
11. rozpoznat základní části digitálního zařízení a vědět, že uvnitř jsou programy. Děti také vědí, že jednotlivé třídy spojuje telefonní síť. Vědí, že škola komunikuje s rodiči prostřednictvím emailu, telefonu, že MŠ má webovou stránku apod.

Digitální technologie lze zařazovat v mateřské škole v průběhu dne, prolínají se všemi vzdělávacími oblastmi. Děti již v útlé věku projevují zvědavost a výrazný spontánní zájem, což lze při rozvíjení digitální pregramotnosti využít.

Publicita digitalizace Mateřská škola Úpice

