

O Budulínkovi a vychytralé lišce a škodlivém kódu

Název bloku	Online hry
Doporučený věk	5 - 7 let
Časová dotace	Odvíjí se od učitelkou/učitelem do lekce začleněných aktivit.
Klíčová témata (pojmy)	Hry, instalování programů a doplňků do hry, digitální well-being, závislostní chování
Vzdělávací cíle	Dítě se seznámí s rizikem instalace doplňků do her Dítě se seznámí s časovými úseky dne, chápe smysl řízení online a offline aktivit v průběhu dne
Ukotvení v RVP PV	<p>Realizace modelové lekce přispívá zejména k naplnění těchto dílčích vzdělávacích cílů RVP PV:</p> <p>5. 4 Dítě a společnost</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznávání pravidel společenského soužití a jejich spoluvytváření v rámci přirozeného sociokulturního prostředí, porozumění základním projevům neverbální komunikace obvyklým v tomto prostředí - rozvoj základních kulturně společenských postojů, návyků a dovedností dítěte, rozvoj schopnosti projevovat se autenticky, chovat se autonomně, prosociálně a aktivně se přizpůsobovat společenskému prostředí a zvládat jeho změny - seznamování se světem lidí, kultury a umění, osvojení si základních poznatků o prostředí, v němž dítě žije <p>5. 5 Dítě a svět</p> <ul style="list-style-type: none"> - vytváření elementárního povědomí o širším přírodním, kulturním i technickém prostředí, o jejich rozmanitosti, vývoji a neustálých proměnách - osvojení si poznatků a dovedností potřebných k vykonávání jednoduchých činností v péči o okolí při spoluvytváření zdravého a bezpečného prostředí a k ochraně dítěte před jeho nebezpečnými vlivy
Pravidla realizace	Připomeňte si s dětmi již zažitá pravidla (mluví jen jeden...), která budou v průběhu realizace aktivit dodržovat. Během lekce na ně můžete upozorňovat smluveným zvukovým znamením, piktogramy či jinými signály dle vašich zvyklostí.
Motivace	Na úvod seznámte děti s tím, že se dnes budete bavit o bezpečnosti na internetu. Stručně jim představte, že si spolu přečtete pohádku O perníkové chaloupce aneb rodiče se mají poslouchat. Připravte děti na to, že kromě pohádky si budete povídat, kreslit a hrát různé hry.
Evokace	<p>Technika 1: Místa si vymění ti, kdo... (obtížnost: nízká)</p> <p>Pomůcky: -</p> <p>Cílem hry je zmapovat zkušenosti dětí s digitálními technologiemi, hraním her a trávením volného času. Ve třídě vytvořte kruh ze židlí.</p>

	<p>Poté zvolte větu: Místa si vymění ti, kdo... Všichni o nichž dané tvrzení platí si vymění místo s někým z dětí. Po prvním kole jednu židličku odstraňte. Na jedno z dětí tak vždy nevyjde místo. Takto hru opakujte. Níže naleznete příklady her:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ... mají svůj vlastní mobil. - ... komu občas rodiče půjčí mobil, tablet nebo počítač. - ... si rád hraje s kamarády. - ... někdy kouká, co dělá sourozenec na mobilu. - ... někdy hrál na mobilu (tablet, počítač) hru. - ... rád chodí na procházky. - ... si občas bere mobil do postele. - ... rád jezdí na koloběžce. - ... bývá někdy unavený z hraní na mobilu (tablet, počítač). <p>Technika 2: Básnička (obtížnost: střední) Pomůcky: - Naučte se společně s dětmi básničku. Zopakujte si spolu základní myšlenky básničky</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pepík dostal nový mobil, který se hned stal jeho kamarádem - Často na něm hrál hry až do večera, a chodil spát pozdě. - Přestal si kvůli němu hrát se svými hračkami, a také jeho kamarádi si šli hrát raději bez něj, protože na ně neměl čas. <p><i>“Mobil kamarád”</i></p> <p><i>Pepík dostal nový mobil, protože prý málo zlobil. Mobil se stal kamarád, o samotě je s ním rád.</i></p> <p><i>Večer často dlouho hrají, o půlnoci usínají. Ráno spolu vstávají, nudu zkrátka neznají.</i></p> <p><i>V koutě leží staré hračky, leží smutně, leží mlčky. Pepík ztratil kamarády, ti si radši hrajou sami.</i></p>
<p>Uvědomění</p>	<p>Technika 3: Čtení pohádky Pomůcky: Kniha Kyberpohádky Přečtete si společně s dětmi pohádku. Řekněte dětem, že pohádka se jmenuje O perníkové chaloupce aneb rodiče se mají poslouchat. Připravte děti na to, že pohádku O perníkové chaloupce někteří z nich možná znají. Tato pohádka bude ale trochu jiná. V průběhu čtení pohádky ověřujte, zda děti pohádce porozuměly. Zastavte se u pojmů, které mohou být dětem neznámé. Ptejte se dětí, zda někdo dokáže pojem vysvětlit. Případně definici opravte, doplňte. Využít můžete slovník. Po přečtení pohádky si zopakujte základní myšlenky pohádky:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeníček s Mařenkou zůstali doma sami. - Měli za úkol uklidit, potom si za odměnu mohli zahrát hru na

mobilu.

- Děti šly rovnou hrát oblíbenou hru Perníkovou chaloupku.
- Cílem hry je nasbírat co nejvíce perníčků.
- Chtěly být ve hře nejlepší, a tak porušily tatínkův příkaz. Naistalovali do mobilu speciální lopatu, která jim měla pomoc sbírat perníčky, aby byli nejlepší.
- Najednou jim ale perníčky z košíčku začaly mizet.
- Tatínkovi se nakonec podařilo perníčky zachránit, děti museli slíbit, že už nebudou instalovat nic neznámého.

Technika 4: Můj den

Pomůcky: Pracovní list "Jeníčkův den", pastelky podle barev na pracovním listu

Cílem aktivity je pomoci dětem lépe si představit, že den není nekonečný. To je důležité zejména ve pro pochopení, proč mohou s mobilem (tabletem, počítačem) trávit jen omezenou dobu. Sedněte si do kruhu. Položte před děti pracovní list "Jeníčkův den".

Uprostřed pracovního listu je znázorněn koláčových graf s 24 výsečemi. Tyto výseče představují jednotlivé hodiny dne. Na bočních stranách koláče jsou aktivity (mají vždy pod sebou barvu pastelky, kterou použijete při zakreslování), které Jeníček může dělat během dne. Nejdříve společně vyšrafujte takovou část koláče podle aktivit, které Jeníček (stejně jako jiné děti) musí dělat - např. cca 10 hodin spánku, čas ve školce, čas na jídlo, hygienu. Pak se děti ptejte, co dál může Jeníček dělat (vybírejte z aktivit na boční straně grafu). A ptejte se děti, jestli vyšrafovat jednu nebo více výsečí koláče. Pokud budou děti navrhnout čas na mobilu / sledování televize na více výsečí, ukažte si, že tak Jeníčkovi nezbude prostor na další aktivity jako jízda na koloběžce, čtení, nebo budete muset ubrat z jiných aktivit jako jídlo, spánek nebo hygiena. Povídejte si s dětmi o tom, co to bude pro Jeníčka znamenat (např. bude unavený, hladový nebo naopak přecpaný, protože jí rychle, nebo půjde do školky špinavý, protože se nestihne umýt, atp.).

Zpracovat Pracovní list:

Zpracovat pracovní list dle vzoru.



Technika 5: Zdravá záda

	<p>Pomůcky: -</p> <p>Zeptejte se dětí, proč je dlouhé sezení s mobilem (tabletem, počítačem) nezdravé? Připomeňte si, že dlouhým koukáním do obrazovky trpí nejen naše oči (případně ruce z toho jak Źukáme na obrazovku, klávesnici), ale také záda. Řekněte, že nyní se společně naučíte pár jednoduchých cviků, které mohou využít vždy, když dlouho koukají do obrazovky. Využít můžete například tento seznam cviků: Jednoduché cviky zachrání dětem zdravá záda - Ordinance.cz, případně vymyslete vlastní cviky, které s dětmi cvičíte.</p> <p>Technika 6: Nápadníček proti nudě Pomůcky: karty s obrázky offline aktivit</p> <p>Řekněte dětem, že nyní si společně vytvoříte tzv. Nápadníček proti nudě. Jeho cílem je ukázat si, co můžeme dělat, když máme volný čas a nejsme na mobilu (tabletu, počítači). Představujte dětem postupně jednotlivé karty s obrázky. Nechte děti, aby hádaly, co je na obrázku. Poté co obsah obrázku popíší, zeptejte se, kdo z nich dělá občas tuhle aktivitu? Průběžně si společně nalepte obrázky na papír A3, poté motivujte děti, aby říkali další činnosti.</p> <p>Zpracovat Doprovodné obrázky:</p> <p>Na kartách jsou vyobrazeny různé offline aktivity - jízda na kole, kreslení, jízda na bruslích, jízda na lyžích, jízda na koloběžce, procházka se psem, plavání, čtení, uklízení nádobí z myčky, hraní si s panenkou a autíčky.</p>
Závěrečná reflexe	<p>Technika 7: Zvídavé dotazy (obtížnost: nízká) Pomůcky: -</p> <p>Nejprve proved'te krátké shrnutí dnešní realizace. Připomeňte dětem, které aktivity jste dnes společně dělali. A ptejte se jich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Které aktivity vás nejvíce zaujaly? - Co jste se dozvěděli nového? - Co vás překvapilo? - Je něco, na co byste se rádi zeptali? - Je něco, co chcete říct svým kamarádům? <p>Na závěr krátce připomeňte hlavní myšlenky dnešního dne. Např.: <i>“Podobně jako v pohádce, i my se můžeme snadno nachytat na internetu. Měli bychom si proto dát pozor na to, na co na internetu narazíme. Ukázali jsme si taky, že je důležité trávit čas nejen s mobilem (tabletem, počítačem), ale mít i aktivity bez mobilu (tabletu, počítače). A kdybyste někdy přece jen nevěděli co s nudou, tak si vzpomeňte na náš nápadníček proti nudě.”</i></p>
Doporučení pro realizaci	<p>Pokud je mezi čtečným pohádky a realizací aktivit určitý časový rozestup (v rádech hodin či dnů, protože je začleníte do různých lekcí), začněte vždy novou aktivitu připomenutím toho, co se v pohádce událo, případně se zeptejte dětí, co si pamatují z předešlých aktivit.</p>

Rizika	<p>Případná rizika spojená s realizací:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nejsem informatik a mám obavu, zda zvládnou témata vysvětlit. Ačkoliv se pohádky věnují informatickým tématům, zvládnete je interpretovat i se základními uživatelskými znalostmi a dovednostmi. Všechny informatické pojmy jsou srozumitelnou formou vysvětleny ve Slovníčku pojmů, který najdete v knize Kyberpohádky. Spolehnout se můžete také na podrobný popis jednotlivých aktivit, který najdete u každé aktivity v části Instrukce a realizace. - Děti nerozumí informatickým pojmům. Přestože kniha obsahuje řadu pojmů, kterým děti nemusí rozumět, primárním cílem pohádky a následných aktivit je osvojení správných návyků při používání digitálních technologií. K vysvětlení pojmů můžete využít Slovníček pojmů, který najdete v knize Kyberpohádky, případně nechte děti, aby se pokusily o vysvětlení pojmu samy a pouze ujasněte nepřesnosti. Není však nutné vysvětlit všechny pojmy přesně a dokonale. Všechny termíny, které jsou v pohádkách obsaženy, jsou vhodně zvolené s ohledem na znalosti a schopnosti dětí předškolního věku. - Aktivita je pro děti příliš složitá. Metodika je záměrně sestavena z několika aktivit (modulů), přičemž necháváme na pedagogovi, aby zhodnotil vhodnost každé z aktivit s ohledem na věk a schopnosti dětí. Drobné rozdíly ve znalostech dětí jsou přirozené a pomáhají ke vzájemnému učení. Pro usnadnění orientace jsme v úvodu všech aktivit umístili parametr obtížnosti (nízká, střední, vysoká). - Děti nepoužívají mobil, počítač ani internet. Toto téma se jich vůbec netýká. Drtivá většina dětí se s digitálními technologiemi setkala prostřednictvím starších sourozenců, rodičů nebo kamarádů. To, že děti samy aktivně nevlastní nebo nepoužívají mobil, neznamená, že se nemohou s kyberhrozbami setkat. Navíc se velmi brzy začnou v kyberprostoru samy pohybovat a je proto důležité, je na to vhodně připravit už nyní. - Dítě sdílí své osobní zkušenosti. Sdílení osobních zkušeností napomáhá vzájemnému učení. Sdílení však musí být pro dítě bezpečné. V případě, že chce dítě sdílet svou negativní zkušenost, která je pro dítě citlivá, nabídněte mu, aby si o ní nejprve promluvil s vámi.
Poznámky a doporučení	<p>V rámci diskuzí mnohdy dochází k tomu, že si děti skáčou do řeči. Doporučujeme průběžně upozorňovat na pravidla, která jste si vymezili na začátku. Vhodné je přistoupit k osvědčené „tisíci metodě“, již pedagog s dětmi běžně používá (zvoneček, zatleskání, ruka nahoře atd.), případně můžete využít plyšovou hračku – bobříka mluvení. Mluví pouze ten, kdo má bobříka mluvení v ruce.</p>