

Metodické listy k pohádce „Šípková Růženka“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách www.kyberpohadky.cz je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

Doporučený věk: 5 - 7 let

Časová dotace lekce: odvíjí se od zvolených aktivit (viz níže), u kterých je v minutách uvedena přibližná délka trvání.

Klíčová témata (pojmy z kybernetické bezpečnosti použité v této pohádce):

- škodlivý kód (virus)
- antivirový program jako prevence proti škodlivému kódu

Vzdělávací cíle:

- dítě má povědomí o škodlivých kódech (virech),
- dítě ví, k čemu slouží antivirový program,
- dítě dovede rozpoznat podezřelá vyskakovací okna lákající na dárky či jiné bonusy.

Ukotvení v RVP PV:

Realizace modelové lekce přispívá zejména k naplnění těchto dílčích vzdělávacích cílů RVP PV:

5. 4 Dítě a společnost

- poznávání pravidel společenského soužití a jejich spoluvytváření v rámci přirozeného socio-kulturního prostředí, porozumění základním projevům neverbální komunikace obvyklým v tomto prostředí
- rozvoj základních kulturně společenských postojů, návyků a dovedností dítěte, rozvoj schopnosti projevit 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

5. 5 Dítě a svět

- 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

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](#)

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:

Dětem stručně popište, co se dnes (v tomto týdnu) bude dít. Nejprve si můžete začít povídat o tom, jaké pohádky děti znají. Následně je seznamte s tím, že si přečtete pohádku „Šípková Růženka“ v podání, jaké ještě neslyšely.

Vzhledem k tomu, že některé děti originální verzi pohádky neznají, doporučujeme, abyste se s ní nejprve seznámili.

Evokace:

Zjistěte, co již děti o tématu viry a škodlivé kódy vědí. Povídejte si s nimi o tom, že stejně jako jsou občas nemocní lidé či zvířata, může se nákaza (virus) dostat do počítače, mobilu a tabletu. Povídejte si o prevenci a jejím významu.

Můžete klást otázky:

Myslíte si, že je možné se vydávat za jinou osobu?

Děti mohou zmínit, že je možné si nasadit masku či použít převlek (např. pohádkové postavy, zvířátko, ale i jiného člověka). Dále zřejmě některé děti napadne, že si mohou vymyslet i jiné jméno.

Jak se cítíte, když jste nemocní?

Děti mohou zmínit, že jsou unavené a že se jim chce více spát. Nemají na nic energii.

Jak se asi chovají počítače, tablety a mobily, když jsou napadené virem?

Sekají se. Můžou se sami vypnout. Prostě nefungují, jak mají.

Když budete jíst hodně ovoce a zeleniny, které mají mnoho vitamínů, budete odolnější vůči nemocem?

Jakmile se o sebe budeme dobře starat, např. tak, že budeme jíst zdravě, v zimě se budeme teple oblékat, můžeme zabránit útoku zákeřných bacilů. Stejně je to s počítači.

Myslíte si, že i takový počítač, mobil či tablet může udělat něco pro svou obranyschopnost?

Ano, existují tzv. antivirové programy, které bychom si měli nainstalovat ihned poté, co dostaneme nový přístroj.

Doporučení na realizaci:

Nejprve dětem přečtete celou pohádku (můžete pustit její audio verzi). Zdůrazněte jim, na co se mají během čtení soustředit a čeho si mají všimnout (např. na co Růženka klikla, že se jí do tabletu dostal škodlivý virus).

Poté si prostřednictvím doporučených aktivit (viz dále) budete připomínat jednotlivé části příběhu, a tím u dětí ověříte, zda porozuměly vybraným pojmům, které v pohádce zazněly a umějí je v praxi použít. Pokud je mezi jednotlivými aktivitami určitý časový rozestup (v řádech hodin či dnů), začněte vždy novou aktivitu připomenutím toho, co se v pohádce událo, případně se zeptejte dětí, co si pamatují z předešlých aktivit.

Závěrečná reflexe:

Na závěr každé lekce si s dětmi povídejte o tom, co nového se naučily, co se jim na aktivitách v této lekci líbilo a proč.

Návrhy otázek:

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?

Dále se můžete děti ptát na rozdíly mezi modifikovanou verzí pohádky a její originální verzí.

Případná rizika spojená s realizací:

- **Nejsem informatik a mám obavu, zda zvládnu 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.
- **Dítě se během hry ztotožní s tím, že má virus.** Hry na viry mohou v některých dětech vyvolat nepříjemné pocity a nežádoucí chování. V úvodu hry si vysvětlíte, že se jedná o virus v digitálních zařízeních, který je sice nakažlivý, ale nešíří se mezi lidmi. Nijak tedy nesouvisí s jejich zdravím.



Poznámky a doporučení:

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 „tíšící 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.

Aktivita „Dřepovací virus“



Obtížnost: nízká *



Pomůcky:

- příloha 1 - karty postav (uživatelů)
- příloha 2 - akční karty

Instrukce a realizace:

Povídejte si s dětmi, že na internetu můžeme komunikovat s druhými lidmi a posílat si obrázky. Jsou tam ale také zlí lidé, kteří posílají viry. Pokud se nachytáme a takový virus do počítače pustíme (podobně jako Šípková Růženka), nutí ho pak dělat věci, které sám nechce.

Děti si nyní samy zahrají na počítače. Rozložte na stůl či na zem rozstříhané a zamíchané akční karty obrázkem dolů (příloha 2). Poté je přikryjte kartami postav obrázkem nahoru (příloha 1). Každé dítě má za úkol vybrat si nějakou postavičku (uživatele) a až dáte pokyn, děti otočí obrázky pod vybranými postavičkami. Pokud je na obrázku zvířátko, nic se neděje. Pokud je ale na obrázku virus, děti (počítače), které takový obrázek mají, chytily dřepovací virus a musí udělat 10 dřepů. Poté všichni vrátí kartičky zpět a vy je opět promícháte a rozložíte. Děti si znovu vybírají postavičku a následně zjišťují, zda chytily virus či zůstaly uchráněny.



Poučení: Na konci hry vysvětlíte, že si děti mohly vyzkoušet, že chytit počítačový virus je opravdu snadné. Především pokud otevíráme zprávy, které nám poslal někdo cizí, koho neznáme.

Aktivita „Mobily, tablety, Virus je tady!“



Obtížnost: střední **



Pomůcky:

- 3 výrazná trička či reflexní vesty

Instrukce a realizace:

Hra je obdoba hry „Rybičky, rybičky, rybáři jedou“ s tím rozdílem, že rybář představuje Virus a rybičky (ostatní děti) představují zařízení – mobily, tablety, počítače. Virus a zařízení stojí v místnosti proti sobě. Kolo začíná ve chvíli, kdy Virus zvolá: „Mobily, tablety, Virus je tady!“ V tu chvíli se všechna zařízení musí dostat co nejrychleji na druhou stranu místnosti. Virus také běží na druhou stranu místnosti, a navíc se snaží dotykem ruky nakazit co nejvíce zařízení. Nakažená zařízení se musí přidat na stranu Viru, držet se s ním či ostatními nakaženými za ruku a také se v příštím kole snažit lapit další zdravá zařízení. Nákazu předává rukou vždy jen první a poslední dítě v řadě. Nakonec se všechna zařízení stanou nakaženými a tím hra končí.

Kolo 2: Začněte hru od začátku. Tentokrát jsou ale mezi zařízeními 3 děti, které jsou chráněné speciálním antivirovým programem. Těmto dětem oblečte výrazné tričko či reflexní vestu. Proces oblékání bude symbolizovat instalaci antiviru. Když se Virus dotkne těchto dětí (zařízení s antivirovým programem), nic se nestane, protože jsou vůči Viru imunní. Ostatní ale chráněni nejsou, proto jsou postupně nakaženi Virem. Na konci hry zůstanou chráněná zařízení nenakažena.



Tip: Jako antiviry můžete vybrat všechny děti, které mají na sobě červené tričko, poté modré a takto můžete pokračovat s dalšími barvami, které mají děti ten den na sobě. Děti se tak budou muset pokaždé soustředit na jinou barvu, čímž potrénují i postřeh.

Doporučení: Po skončení hry vždy nakažené děti „odvirujte“. Oznamte jim, že jste antivirus a dotykem ruky děti „uzdravte“, aby si s sebou netáhly břemeno nákazy a necítily se méněcenně.

Poučení: Vysvětlete si s dětmi, že virus nemůže ublížit zařízením, která jsou chráněna antivirovým programem. Znovu si popovídejte o důležitosti prevence a významu instalace antiviru do všech zařízení, prostřednictvím kterých vstupujeme na internet.

Aktivita „Štronzo virus“



Obtížnost: střední **



Pomůcky:

- šátky na hlavu, výrazná trička či reflexní vesty

Instrukce a realizace:

Děti rozdělte do 3 skupin – virus (3 děti), antivirus (3 děti) a zařízení (ostatní). Je lepší, když od sebe odlišíte viry a antiviry, např. tím, že jim na čelo uvážete šátek nebo jim dáte výrazná trička či vesty. Děti se rozmístí po místnosti a může začít honička. Úkolem viru je dotykem nakazit co nejvíce zařízení. Z nich se pak stávají nehybné sochy (štronza) s rozkročenýma nohama. Úkolem zařízení je vyhýbat se virům (utíkat jim) a úkolem antiviru je léčit nakažené zařízení tím, že jim podleze pod nohama. V tuto chvíli nesmí virus proces léčení přerušit (dotknout se zařízení, respektive tento dotyk nemá žádný účinek). Nakažené zařízení se po vyléčení může opět pohybovat a utíkat. Pokud se virus dotkne antiviru a obráceně, vůbec nic se nestane. V průběhu hry libovolně vyměňujte role dětí. Počty virů a antivirů je vhodné přizpůsobit celkovému počtu dětí ve třídě. Pokud se jedná o malou skupinku dětí, pak by navrhovaný počet virů a antivirů byl vysoký.

Návsta: Pokud se všem třem antivirům podaří obklíčit virus (drží se za ruce kolem dítěte), pak je virus zničen a úplně vypadává ze hry.



Doporučení: Po skončení hry vždy nakažené děti „odvirujte“. Oznamte jim, že jste antivirus a dotykem ruky děti „uzdravte“, aby si s sebou netáhly břemeno nákazy a necítily se méněcenně.

Poučení: Vysvětlete si s dětmi, že virus nemůže ublížit zařízením, která jsou chráněna antivirovým programem a zároveň antivirus může vyléčit již nakažené zařízení. Znovu si zopakujte, jak je důležitá instalace antivirového programu do všech počítačů, tabletů a mobilů.

Aktivita „Barevný antivirus“



Obtížnost: střední **



Pomůcky:

- příloha 3 - barevné obrázky ochranných štítů (od každé barvy 2)
- příloha 4 - obrázky mobilu, tabletu, počítače a viru

Instrukce a realizace:

Po místnosti rozmístíte obrázky ochranných štítů, které symbolizují antivirus. Štíty se od sebe barevně liší. Určete jedno dítě, které bude virus. Jeho úkolem je chytat ostatní děti. Vy ostatní budete chodit po místnosti a říkat společně říkanku: **„Mobil, tablet, počítač pro viry jsou snadný cíl.**

S jakou barvou vybrat štít, který by je ochránil?“ Následně oslovte jedno dítě, které řekne název barvy. Úkolem dětí bude co nejdříve najít obrázek štítu s touto barvou a dotknout se ho. Kdo se štítu dotkne a drží se ho, je v bezpečí. Do té doby ho může virus chytit. Pokud se omylem pustí, dostává virus opět šanci „nechráněné“ dítě nakazit. Kdo bude chycen jako první, stává se virem pro další kolo.

Na konci hry si s dětmi řekněte následující pořekadlo, abyste odehnali všechny viry pryč a uzdravili děti, které se v průběhu hry staly viry a předešli tak nepříjemné situaci, kdy se jich ostatní budou nadále bát.

**Čáry máry, temné síly,
opustte nás všechny viry.
Vraťte nám zpět dětičky
zdravé jako rybičky.**



Tip: Pro ztížení hry můžete po místnosti rozmístit také další obrázky (mobil, tablet, počítač, virus), kterých když se dítě dotkne, není chráněno, stejně jako když se dotkne špatné barvy antiviru. Před začátkem hry se však ujistěte, že děti vědí, co jaký obrázek představuje.

Aktivita „Schovaný virus“



Obtížnost: nízká *



Pomůcky:

- krabice či obruč
- barevné míčky či jiné předměty (3 různé barvy)
- příloha 4 - obrázek mobilu, tabletu, počítače

Instrukce a realizace:

Děti jsou pomocníci prince z pohádky, který je požádal, aby mu pomohly s odvirováním všech zařízení chytrého zámku. Aby jim šla práce rychleji od ruky, rozdělí je princ (vy) do skupin a každému z nich zadá úkol, a to odvirovat jedno zařízení. Odvirovat zařízení (mobil, tablet, počítač) lze tak, že děti ze stejné skupiny najdou všechny kusy přiřazeného předmětu (např. 10 modrých míčků, 10 zelených kostiček atd.), které předtím poschováváte po místnosti. Každé skupině tedy přidělíte jedno zařízení a určíte, kolik předmětů a jaké barvy mají sbírat. Pro každou skupinu vytvoříte také místo (krabice nebo obruč), které označíte obrázkem mobilu, tabletu či počítače (příloha 4), kam budou děti ukládat nalezené předměty. Až se jim všem podaří najít a posbírat všechny kusy schovaných předmětů, království je zachráněno.



Poučení: Popovídejte si s dětmi o tom, že antivirus slouží nejen jako prevence, ale dokonce může vyléčit již nakažené zařízení.

Aktivita „Ochranný štít“



Obtížnost: nízká *



Pomůcky:

- papír
- pastelky či jiné pomůcky na kreslení

Instrukce a realizace:

Děti nechte (ideálně na konci lekce) nakreslit ochranný štít, který chrání mobily, tablety a počítače před napadením virem. Mohou se např. inspirovat obrázky štítů v příloze 3, které jsou již v akci a odrážejí útočící viry.

V rámci této aktivity si znovu připomeňte, jak je ochrana důležitá. Pokud budeme mít všichni ve svém mobilu, tabletu či počítači nainstalovaný antivirový program, bude naše zařízení ochráněno. Antivirus působí jako ochranný štít v boji proti útočícím virům.

Dětem můžete klást následující otázky:

Co mohou viry našim počítačům způsobit?

Viry mohou naše počítače nakazit. Ty pak začnou špatně fungovat, případně se mohou úplně rozbít.

Jak se vlastně viry šíří?

Viry se šíří po internetu rychlostí blesku. Můžeme na ně například narazit ve zprávě od neznámé osoby nebo na nás mohou číhat v nějaké zábavné hře.

K čemu slouží antivirový program?

Antivirový program je speciální program, který umí ochránit všechny naše mobily, tablety a počítače před zákeřnými viry.

Jak se k antivirovému programu dostaneme?

Můžeme si ho stáhnout z internetu stejně jako ostatní programy a hry.

Může antivirový program vyléčit zavirovaný počítač?

Ano. Antivirový program má i ozdravující účinek. Často umí náš počítač zachránit.

Mají vaše domácí počítače, tablety a mobily nainstalované antivirový program?

Nevíte? Zeptejte se doma rodičů. A pokud v nějakém zařízení antivirus chybí, společně jej nainstalujte, abyste ho ochránili před zákeřnými viry.



Tip: Obrázky štítů si pak můžete vystavit na nástěnce v MŠ, aby dětem neustále připomínaly důležitost antivirového programu nebo je můžete dát dětem s sebou domů, aby si na dané téma ještě promluvíly s rodiči a vzpomněly si ověřit, zda mají jejich domácí počítače, tablety a mobily nainstalovaný antivirus.









