



Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť/Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov ESF

Digitálne technológie v materskej škole 5

Didaktika práce s digitálnymi technológiami
Spoločne na internete

Abstrakt

Tento študijný materiál je piaty zo série ôsmich zošitov, ktoré predstavujú obsah vzdelávacích programov **Digitálne technológie v materskej škole** a **Digitálne technológie v materskej škole pre vedúcich pedagogických zamestnancov**.

Obsahuje dve kapitoly – dva bloky vzdelávania. Prvá kapitola *Didaktika práce s digitálnymi technológiami* využíva zručnosti, ktoré už účastníci vzdelávania získali v blokoch *Digitálne hračky*, *Digitálny fotoaparát* a *Softvérové prostredia pre deti*. V tomto bloku sa venujeme didaktike práce s digitálnymi prostriedkami v predprimárnom vzdelávaní. Budeme sa učiť, ako digitálne gramotný pedagóg plánuje, implementuje, pozoruje, hodnotí a dokumentuje využívanie týchto technológií tak, aby čo najlepšie prispel k všestrannému rozvoju detí v materskej škole. Skúsenosti z rôznych zahraničných i domácich výskumných projektov nás upozorňujú na to, že samotná prítomnosť nových technológií nezaručuje produktívne využitie ich potenciálu – vzdelávacie prostredie nasýtené technológiami nie je zárukou kvalitného využitia DT na podporu poznávacieho procesu dieťaťa. Oveľa dôležitejším faktorom je **kvalitná pedagogická práca predškolského pedagóga** odzrkadľujúca uvážlivé a kritické používanie digitálnych technológií na hru a učenie sa v konkrétnych situáciách. Z toho vyplýva, že okrem technického vybavenia musíme venovať mimoriadnu pozornosť práve **otázkam didaktiky integrácie DT do života v materskej škole**.

Významnú časť tohto materiálu venujeme prezentácii rôznych overených aktivít, ktoré využívajú digitálne hračky a rôzne iné digitálne technológie (digitálny fotoaparát, počítač a pod.) a rôzne edukačné softvérové prostredia. Pri každej z týchto aktivít opíšeme formu práce, použité pomôcky, výchovno-vzdelávacie ciele, metodiku práce a pridáme niekoľko metodických rád a poznámok. V druhej časti materiálu sa venujeme kritériám, podľa ktorých môžeme posúdiť vhodnosť niektorej DT v prostredí MŠ, ďalej úvahám o tom, ako pozorovať, hodnotiť a dokumentovať prácu detí s DT, a napokon úvahám o oblastiach rozvoja a kompetencií dieťaťa v MŠ, ktoré môžeme podporiť využitím DT.

Druhú kapitolu tohto materiálu tvorí blok *Spoločne na internete*, druhý a posledný blok vzdelávacej línie *Učím sa v digitálnom svete*. V prvej časti tohto bloku sa venujeme sociálnym a komunikačným sieťam. Spolu s účastníkmi diskutujeme nielen o tom, ako fungujú sociálne siete, ale vymenujeme aj ich výhody a nevýhody.

Významnú časť materiálu tvorí téma, ako tvoriť a zdieľať Google dokumenty. Ich využiteľnosť môže byť užitočná nielen pre tvorcov školského vzdelávacieho programu, ale aj pre učiteľov pri vytváraní rôznych textov, tabuliek alebo prezentácií. Zdieľané dokumenty umožňujú a uľahčujú spoluprácu viacerých autorov prostredníctvom internetu.

Mať vlastnú webovú stránku by mala mať snád' každá firma, obec alebo zariadenie. Webová stránka materskej školy by mohla slúžiť, okrem iného, ako priestor pre prezentáciu rôznych aktivít alebo prác. Tento materiál predstaví jednoduchý spôsob vytvárania webových stránok pomocou systému Google webové stránky. Účastník vzdelávania sa zoznámí aj s programom Skype, ktorý slúži na výmenu krátkych správ a zároveň umožňuje aj telefonovanie, a takisto s portálom *Úspešná škola*, ktorý je venovaný manažmentu a pedagógom všetkých stupňov škôl a školských zariadení.

Autori študijného materiálu

prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 1)

Mgr. Eva Mujkošová, Materská škola, ul. V. Clementisa, Prievidza (kapitola 1)

PaedDr. Jana Pekárová, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 1)

doc. RNDr. Viera Uherčíková, CSc., Katedra algebry, geometrie a didaktiky matematiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 1)

PaedDr. Martina Chalachánová, Edea Partners, a. s. (kapitola 2)

PaedDr. Roman Hrušecký, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 2)

PaedDr. Anita Škodáčková, PhD., Katedra základov a vyučovania informatiky, FMFI UK v Bratislave (kapitola 2)

Doplňujúce informácie

Didaktika práce s digitálnymi technológiami

Na vzdelávanie či štúdium tohto materiálu potrebujeme nasledujúci hardvér a softvér: Cirkus šaša Tomáša, RNA (Revelation Natural Art), webový prehliadač, Imagine, Imagine plugin, Flashplayer, digitálny fotoaparát a digitálnu hračku Bee-Bot pre každú skupinu s max. 5 účastníkmi, ideálne pre každú dvojicu.

Odporúčame tiež, aby si účastníci zo svojej materskej školy priniesli – a lektor využil – niektoré CD s edukačnými programami, napr. Detský kútik, Veselú lienku a pod.

Pri vzdelávaní sa používajú nasledujúce pomocné súbory:

- [doprava.imp](#) (projekt v Imagine Logo),
- [cesta.rna](#),
- [cesta2.rna](#),
- [domceky.rna](#),
- [stromy.rna](#).

Spoločne na internete

Na vzdelávanie či štúdium tohto materiálu potrebujeme program Skype.

Odporúčame, aby si účastníci zo svojej materskej školy priniesli slúchadlá s mikrofónom.

Spolu s týmto študijným materiálom dostane lektor štyri fotografie. Buď využije tieto alebo svoje vlastné (väčší z rozmerov nech je 640, profilová fotografia na Skype napr. 140 x 140).

Obsah

OBSAH	4
1 DIDAKTIKA PRÁCE S DIGITÁLNYMI TECHNOLOGIAMI	5
1.1 Využívame digitálne hračky a iné digitálne technológie	6
1.2 Využívame digitálny fotoaparát	11
1.3 Využívame počítač a softvérové prostredia	16
1.4 Posudzujeme vhodnosť DT pre prostredie MŠ	21
1.5 Pozorujeme, hodnotíme a dokumentujeme využívanie DT	26
1.6 Podporujeme rozvoj detí v MŠ prostredníctvom DT	29
2 SPOLOČNE NA INTERNETE	32
2.1 Sociálne siete	32
2.2 Tvoríme a zdieľame Google dokumenty	33
2.3 Vytvárame a upravujeme webové stránky	37
2.4 Skype – nástroj okamžitej komunikácie	40
2.5 Portál Úspešná škola	45
ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV	50

1 Didaktika práce s digitálnymi technológiami

V posledných rokoch vznikajú v rôznych krajinách sveta nové **stratégie na využívanie digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní**. Podobne ako ich autori aj my sa domnievame, že digitálne technológie (ďalej niekedy iba skrátene DT) môžu pomôcť pri vývine detí už v ich predškolskom veku – a to v každej oblasti ich vývinu. Integrácia digitálnych technológií do hry a učenia sa detí však nastoľuje veľa náročných otázok:

- Aký potenciál ponúkajú digitálne technológie pedagógom v materskej škole? Aké riziká so sebou prinášajú?
- Aké DT, postupy a prístupy sú vhodné na prácu s deťmi predškolského veku? Čo z nich robí silný nástroj na učenie sa a hru?
- Ako má pedagóg plánovať, implementovať, pozorovať, hodnotiť a dokumentovať využívanie DT, aby čo najlepšie prispel k rozvoju detí vo svojej triede?
- Akým spôsobom dokáže pedagóg efektívne organizovať hru a edukačné aktivity detí s DT v materskej škole? Aké kompetencie od neho takýto spôsob výchovy a vzdelávania vyžaduje?
- Akým spôsobom je potrebné pripraviť pedagógov pre predprimárne vzdelávanie na prácu s DT?

Skúsenosti z rôznych zahraničných i domácich výskumných projektov nás upozorňujú na to, že samotná prítomnosť nových technológií nezaručuje produktívne využitie ich potenciálu – technologicky bohaté prostredie nie je zárukou kvalitného využitia digitálnych technológií na podporu poznávacieho procesu dieťaťa. Oveľa dôležitejším faktorom je **kvalitná pedagogická práca predškolského pedagóga** odzrkadľujúca uvážlivé a kritické používanie digitálnych technológií na hru a učenie sa v konkrétnych situáciách.

Z toho vyplýva, že okrem technického vybavenia musíme venovať mimoriadnu pozornosť práve **otázkam didaktiky integrácie DT do hry, učenia sa a ďalších procesov v materskej škole**. Preto sme do tohto vzdelávacieho programu zaradili tri bloky venované didaktickým otázkam: *Didaktika práce s digitálnymi technológiami*, ďalej *Integrácia digitálnych technológií do prostredia MŠ* a napokon *Zdravo a bezpečne s digitálnymi technológiami*.

Vopred však chceme upozorniť na to, že zatiaľ je v oblasti didaktiky integrovania DT do materskej školy viac otázok ako odpovedí, zatiaľ sme v etape zbierania prvých skúseností, v etape neustáleho skúšania, objavovania, skúmania... a takisto učenia sa z rôznych zahraničných zdrojov.

Práve preto považujeme za správne pristupovať k didaktickým otázkam **mimoriadne pragmaticky** – väčšiu časť tohto materiálu venujeme prezentácii rôznych overených aktivít, ktoré využívajú (a) digitálne hračky a rôzne iné digitálne technológie, (b) digitálny fotoaparát, (c) počítač a rôzne edukačné softvérové prostredia. Pri každej z týchto aktivít opíšeme formu práce, použité pomôcky, výchovno-vzdelávacie ciele, metodiku práce a pridáme niekoľko metodických rád a poznámok. V druhej časti materiálu sa venujeme (a) kritériám, podľa ktorých môžeme posúdiť vhodnosť niektorej DT pre prostredie MŠ, (b) úvahám o tom, ako pozorovať, hodnotiť a dokumentovať prácu detí s DT, a napokon (c) úvahám o oblastiach rozvoja a kompetencií dieťaťa v MŠ, ktoré môžeme podporiť využitím DT.

Skôr než sa pustíme do konkrétnych aktivít, ktoré využívajú DT, potešme sa výsledkom jednej významnej skupiny výskumníkov¹, ktorí nás upozorňujú, že nové technológie môžu byť účinnou pomôckou pri rozvoji tvorivého potenciálu detí predškolského veku. Zdôrazňujú, že tieto deti sa mimoriadne efektívne učia pri hre s hračkami a nástrojmi, preto by sme im mali aj digitálne technológie sprostredkovať ako technologické hračky a tvorivé nástroje². Ak sa nám to podarí, dôvodí autori vo svojej správe, tieto technologické hračky a nástroje môžu zmeniť dôležité aspekty poznávacieho procesu našich detí:

- menia **učebné vzťahy** medzi deťmi a pedagógmi,
- podporujú deti tým, že im dávajú nový „hlas na vyjadrenie sa“, aký doposiaľ nikdy nemali,
- ponúkajú **nové spôsoby vytvárania dynamických výstupov (produktov)**, sprostredkujú deťom myšlienky a pojmy, aké boli doteraz mimo ich dosahu,

¹ s názvom The Next Generation Forum

² v zhode s učením L. Vygotského

- podporujú rozvoj **stratégií učenia sa**,
- otvárajú **nové príležitosti pre sociálne interakcie**.

Toto je dostatočná výzva na to, aby sme ako inovatívni pedagógovia chceli byť priekopníkmi v tejto oblasti.

1.1 Využívame digitálne hračky a iné digitálne technológie

Digitálne technológie môžu obohatiť poznávací proces našich žiakov, ak vieme tvorivo využiť ich potenciál. V materiáli úmyselne používame slovo *využívame*. **Naším prvoradým cieľom totiž nie je učiť deti O TECHNOLÓGIÁCH.** Naopak, na dosiahnutie konkrétneho výchovno-vzdelávacieho cieľa chceme využiť (aj) digitálne hračky a iné digitálne technológie. Spolu s deťmi teda otvárame priestor našej triedy hre a učeniu sa **PROSTREDNÍCTVOM TECHNOLÓGIÍ.**

Veľkú časť tejto kapitoly tvoria aktivity s programovateľnou hračkou – včelou Bee-Bot (pozn. *bee* znamená po anglicky včela a *bot* je koncovka zo slova robot). Túto možno použiť **v rôznych kontextoch**, od rozvíjania matematických predstáv po spoznávanie prírody. Každá z aktivít si vyžaduje istý čas na prípravu pomôcok. Ako inovatívni učitelia určite radi siahneme po elektronickej prílohe tohto študijného materiálu obsahujúceho rôzne šablóny obrázkov na vytlačenie. V kapitole 3 a 4 sa potom budeme podrobnejšie venovať využitiu **digitálneho fotoaparátu** a **edukačného softvéru**.

Aktivita A: Ovocie a zelenina – učíme sa ovládať programovateľnú včelu

Forma práce: dvojica alebo malá skupina detí

Pomôcky: programovateľná včela Bee-Bot, rôzne obrázky ovocia a zeleniny, priesvitná fólia alebo výkres s vyznačenou štvorcovou sieťou 3 x 8 štvorcov, dve postavičky – jež a zajac (napr. vo forme postavičiek vystrihnutých z papiera či vyrobených z plastelíny), prípadne vozík pripojiteľný za hračku

Ciele:

- pomenovať a rozlišovať rôzne druhy ovocia a zeleniny
- osvojiť si plánovanie pohybu programovateľnej včely smerom vpred a vzad

Metodika použitia

Programovateľná včela sa v tejto aktivite stáva prostriedkom dopravujúcim rôzne druhy potravy dvom rozprávkovým hrdinom: zajkovi Zelkovi a ježkovi Ovocníčkovi. Obe postavičky si vyrobíme vopred, najjednoduchšie nakreslením a vystrihnutím z papiera.

Umiestnime ich na protichodné konce štvorcovej siete. Po bočných pásoch siete rozmiestnime obrázky ovocia a zeleniny. Stredný pás siete predstavuje cestu, po ktorej môže včela chodiť. Dieťa, ktoré je na rade, pomenuje niektorý obrázok a rozhodne, či ide o ovocie alebo zeleninu. Podľa svojej odpovede naplánuje cestu pre včelu buď k zajacovi alebo k ježovi. Zvolený obrázok si vezme do ruky a spoločne s ďalšími deťmi sleduje pohyb včely. Po prepravení včely na miesto určenia položí obrázok ovocia alebo zeleniny na kôpku predošlých obrázkov. Pedagóg zahrá reakciu postavičky („*Mňam, to je pochúťka.*“ alebo „*Ale ja zeleninu nejem!*“) a určí ďalšie dieťa, ktoré bude ovládať hračku. S deťmi popri plánovaní pohybu hračky rozvíjame dialóg na tému zdravý životný štýl.



Metodická poznámka

- Deti, ktoré sa s touto programovateľnou hračkou stretajú prvýkrát, budú pravdepodobne postupovať opakovaným zadávaním jedného kroku vpred a stlačením tlačidla GO. Niektoré deti vyskúšajú naraz zadať aj viac krokov. Spôsob, akým napokon prepravia hračku na určené miesto, však v tejto fáze neovplyvňujeme. Deti sa mnoho naučia aj pozorovaním svojich rovesníkov a svoju novú zručnosť si utužia viacnásobným opakovaním jednej činnosti.
- Pedagóg by mal dať každému dieťaťu príležitosť opraviť sa, pokiaľ neuspeje hneď samo.

Aktivita B: Mestečko, kde býva Bee-Bot

Forma práce: malá skupina detí

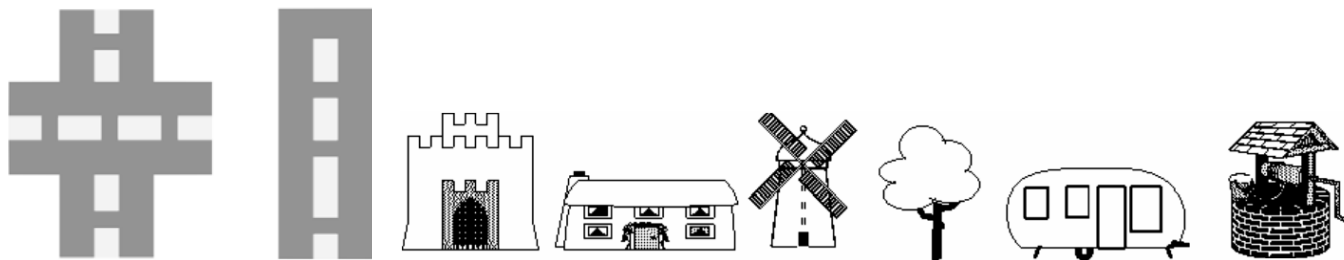
Pomôcky: programovateľná včela Bee-Bot alebo iná hračka s podobnou funkčnosťou, obrázky rôznych budov mesta, obrázky kúskov cestičiek, priesvitná fólia s vyznačenou štvorcovou sieťou 4 x 4 štvorce alebo väčšou, malé hračky, prázdne biele štvorce 15 x 15cm, štvorce s čiernobielymi maľovankami častí mesta. Využijeme napr. pomocné súbory **cesta**, **cesta2**, **domceky** a **stromy** z prílohy tohto materiálu

Ciele:

- rozširovať rečové schopnosti detí, poskytnúť deťom príležitosť vymyslieť a rozvíjať príbeh
- ovládať programovateľnú hračku rôznymi smermi, kombinovať príkazy na pohyb a otáčanie hračky

Metodika použitia

Bee-Bot sa v tejto aktivite zmenil na hlásnika, ktorý ráno budí rôznych obyvateľov mestečka. Tých predstavujú malé hračky, ktoré rozmiestnime po plániku mestečka tvoreného obrázkami budov a cestičiek:



Poznámka: Ako obrázky budov môžeme použiť aj predlohy z knižnice pečiatok detského grafického editora RNA.

Včelu naprogramujeme tak, aby prešla cestu k niektorému z panáčikov. Po vykonaní postupnosti príkazov včela zatrúbi. Tento zvuk využijeme ako budík pre panáčika, pred ktorým Bee-Bot zastane a zobudeného panáčika posadíme (označíme si tak, že sme pri ňom už boli). Spoločne s deťmi činnosť zopakujeme pre ďalších panáčikov (maximálne štyroch). Túto časť aktivity realizujeme spoločne s celou triedou detí.

Deťom potom rozdáme papierové tváričky. Farba tváričky určuje menšiu skupinu, v ktorej bude dieťa pokračovať v činnosti. Všetky deti s oranžovými tváričkami budú obyvateľmi Oranžového mestečka. Skupina obyvateľov Oranžového mestečka sa ostáva hrať so včelou, pre deti z ostatných skupín máme pripravené iné aktivity:

- na čisté biele štvorce môžu kresliť vlastné prvky mestečka,
- vytlačené čiernobiele štvorce môžu vymalovávať,
- prípadne môžu dokresľovať pripravené farebné časti mestečka.

Skupina, ktorá zostala pri pripravenom mestečku, v ňom rieši úlohy s rozličnou náročnosťou zahŕňajúce pohyb z jedného políčka štvorcovej siete mestečka na ďalšie. Ako učitelia pomáhame deťom s vymýšľaním úloh a snažíme sa nadviazať na detské nápady. Napríklad:

- včela Bee-Bot sa stane taxíkom prepravujúcim jednu kamarátku k druhej,
- včela Bee-Bot sa stane pastierom zaháňajúcim ovečky,
- včela Bee-Bot vezie chorú veveričku k veterinárovi.

Po pätnástich minútach sa skupina Oranžového mestečka vystrieda s inou skupinou pri stole. Skupiny, ktoré začínali s prácou pri stoloch, si postaví vlastné mestečko z dielov, ktoré samy nakreslili alebo domaľovali.

Po vystriedaní všetkých skupín deti znovu zhromaždíme v kruhu a pýtame sa na ich dojmy, čo bolo ťažké, ľahké, čo sa im páčilo.

Aktivita C: Vesmír – putujeme s programovateľnou včelou Bee-Bot

Forma práce: malá skupina detí

Pomôcky: programovateľná včela, kartónová násadka na včelu v tvare rakety, vystrihnutých 5 – 6 kruhov z rôznofarebného papiera, žlté hviezdičky, kocka s rôznofarebnými stenami farebne zodpovedajúcimi kruhom, rôznofarebné kartičky s úlohami

Ciele:

- použiť digitálny fotoaparát na rozvoj detskej tvorivosti a fantázie
- rozvíjať priestorovú predstavivosť

Metodika použitia

Po úvodnej diskusii o vesmíre deťom predstavíme programovateľnú včelu – vesmírneho cestovateľa. Bude sa pohybovať po malom vesmíre vytvorenom z rôznofarebných planét (modrá planéta predstavuje Zem) a plniť rôzne misie (úlohy). Včelu umiestnime na planétu Zem. Deti rozdelíme do niekoľkých približne štvorčlenných skupín. Niektoré zo skupín sa presunú k pracovným stolom, kde vytvárajú Marťanov z rôznych materiálov a kreslia cestičky pre kozmonautov. Skupina detí pracujúca so včelou sa strieda v ťahoch.



Hráč na ťahu najskôr hádže špeciálnou hracou kockou s rôznofarebnými stenami. Farba, ktorá padla, určí, na ktorú planétu sa má raketa vybrať. Hráč potom naprogramuje raketu, niekedy s výdatnými radami iných detí, a všetci spoločne sledujeme, kam raketa dôjde. V prípade, že raketa sa napokon neocitla na planéte, kam pôvodne smerovala, znova ju premiestnime na štartovaciu planétu a dieťa svoj pokus zopakuje. Po úspešnom presune si hráč vyberá zo sady kartičiek zodpovedajúcich farbe planéty. Každá kartička obsahuje misiu, ktorú majú deti splniť. Misie väčšinou rieši celá skupina detí. Po splnení misie hra pokračuje, kockou hádže ďalšie dieťa.

Príklady misií (úloh), ktoré deti môžu nájsť na kartičkách:

<p>Zahrajte</p> <p>Sivá planéta má vysoké hory, kde sa všetko ozýva. Zakrič „ozvena“, ostatní zahrajú ozvenu.</p>	<p>Vymyslite</p> <p>Jeden nos, dve oči, tri zlaté vlasy deda Vševeda... Ufón chce vedieť, čoho je 4, 5, 6 a 7... Vieš odpovedať?</p>
<p>Nájdite</p> <p>Keď pristávaš na zelenej planéte, neznáma sila ti vysáva všetko palivo. To je pohroma! Rýchlo nájdí tri zelené veci, ktoré túto silu zastavia.</p>	<p>Zaspievajte</p> <p>Je ráno a na oblohe nevidno slnko. Aby vám nebolo smutno, zaspievajte si <i>Slniečko sa zobudilo</i>.</p>
<p>Zacvičte si</p> <p>Dobré ráno v kozmickej lodi. Zacvičte si <i>Hlava, ramená, kolená, palce</i>.</p>	<p>Odfotíte sa</p> <p>Na planéte M vládne hrozitánska zima. Predsa by si však chcel odtiaľ jednu fotografiu. Vyber si kamaráta, ten ťa odfotí.</p>

V záverečnej diskusii deti ocenia, čo sa im na misii páčilo. Všetky práce detí si zároveň prezentujeme.

Aktivita Vesmír poskytuje pedagógovi pri pomerne malej námahe nápaditý námet na hravé učenie sa o vesmíre s vysokou mierou angažovanosti detí pri plnení misií, ale i pri tvorbe tematicky orientovaných malieb či priestorových výtvorov.

Úloha

Simulujte na vašom vzdelávaní niektorú z predchádzajúcich aktivít A, B alebo C (akoby s deťmi). Snažte sa odhaliť jej silné stránky. Navrhnite nejaké jej vylepšenia.

Uvedme ešte päť stručných námetov na ďalšie aktivity. Pri ich príprave si pedagóg musí detailne premyslieť a zvoliť primeranú organizačnú formu, potrebné pomôcky, ciele a vhodné metódy práce.

Aktivita D: Rozprávka o krtkovi a jeho kamarátoch – diktafón v rukách detí

Pred aktivitou si vytlačíme niekoľko obrázkov o rozprávkovom krtkovi. Deťom najskôr ukážeme jeden z obrázkov a spoločne vymýšľame príbeh, pedagóg začne prvou vetou a podá loptičku dieťaťu, ktoré má pokračovať. Dieťa povie ďalšiu vetu a podá loptičku ďalej. Po niekoľkých vetách pedagóg príbeh uzavrie.

Na zamyslenie

Ako budete k spolupráci motivovať hanblivejšie alebo menej smelé deti?

Deti potom rozdelíme do skupín. Jedna skupina bude pracovať s diktafónom, ostatné budú kresliť príbeh o krtkovi. Naším cieľom bude s každou skupinou prerozprávať príbeh o krtkovi podľa obrázka. Budeme postupovať ako pri úvodnej demonštrácii, miesto loptičky si však zakaždým podáme diktafón. Príbehy, ktoré deti vytvorili, by mali byť krátke. Po nahratí príbeh pomocou reproduktorov prehráme celej skupine. Aktivitu môžeme viac ráz opakovať rozvíjajúc príbeh podľa obrázkov, ktoré deti nakreslili.



Aktivita E: Rozpoznávanie zvukov

Nahráme rôzne zvuky, napr. kvapkanie vodovodného kohútika, a deti hádajú, čo to je. Do hľadania a nahrávania zaujímavých zvukov môžeme zapojiť aj deti.

Aktivita F: Pátranie po stratených pokladoch: detektor kovov na pieskovisku

Do pieskoviska ukryjeme niekoľko predmetov – poklady aj odpad. Poklady budú malé kovové predmety, odpad budú tvoriť predmety z iných materiálov. Úlohou detí bude s pomocou detektora kovov nájsť všetky poklady.

Aktivita G: Minútová súťaž (podľa Whittle, Jayne, 2007)

Pri rozvíjaní motorických schopností môžeme využiť aj stopky. Pre deti pripravíme v triede prekážkovú dráhu alebo sa vyberieme na školský dvor s preliezačkami. Deťom prezradíme, že budeme súťažiť v jednominútových športoch – kto koľkokrát poskočí za minútu, kto prejde najväčšiu časť dráhy, kto zozbiera najviac predmetov na koberci a pod. Deti sa pritom budú striedať v pozícii časomerača – dieťaťu so stopkami vždy vysvetlíme, ako sa stopky spustia a zastavia.

Aktivita H: V kútiku na rolovú hru: Lietadlo

V britských materských školách je bežným i kútik na rolovú hru, často meniaci svoje zameranie. Jeden takýto námiet, ktorý sa môže stať inšpiráciou na doplnenie našej praxe, opisuje (o'Hara, 2004): *V rámci témy **Leto** sa kútik zmenil na cestovnú kanceláriu a lietadlo. V kancelárii sa nachádzal nefunkčný počítač na kontrolu cien zájazdov a ich dostupnosti, elektronická pokladňa, kalkulačky, telefón, glóbus a katalógy. Lietadlo pozostávalo z pozliepaných a nafarbených kartónov. V jeho kabíne bol umiestnený triedny počítač a pred obrazovkou mal niekoľko jednoduchých kontroliek. Kým deti leteli v lietadle, na počítači sa zobrazovali fotografie oblakov, takže deti mali dojem, že sa pozerajú z okienka lietadla. Časť pre cestujúcich obsahovala prehrávač hudby s možnosťou pripojenia niekoľkých párov slúchadiel, takže cestujúci sa mohli zabávať počúvaním hudby. Takisto tam bola aj po domácky zhotovená signalizácia na zapnutie a vypnutie pásov, aby sa mohli pripraviť na vzlietnutie a pristátie. Pred zriadením kútika pedagóg s deťmi viedol diskusiu o prázdninách a letných dovolenkách – mnoho detí už malo skúsenosti s lietaním.*

Úloha

Navrhните aktivitu, v ktorej by ste využili (a) digitálne váhy, (b) digitálny mikroskop. Ako by ste zriadili kútik na rolovú hru na tému *Pošta*?

1.2 Využívame digitálny fotoaparát

Digitálny fotoaparát by sa mal stať bežnou súčasťou vybavenia triedy a často používanou pomôckou v rukách pedagógov, **ale aj detí**. Ako pedagógovia by sme mali nájsť priestor na jeho začlenenie do našej praxe. Ponúkame niekoľko dobrých rád:

- Umiestnime fotoaparát na dobre viditeľné a ľahko dostupné miesto.
- Často ho pred deťmi a s deťmi používajme.
- Dohodnime si jasné pravidlá striedania sa pri fotografovaní.
- Ponúkajme deťom aktivity, v ktorých sa ho môžu naučiť používať aj sami. Niekoľko príkladov nám poskytnie i táto kapitola.
- Naučme deti pravidlá na jeho bezpečné ovládanie. Najskôr by si mali vždy prevliecť bezpečnostné uško fotoaparátu cez hlavu alebo ruku.
- Motivujme deti k samostatnému fotografovaniu – vlastných diel, kamarátov či prírodných zaujímavostí.

Aktivita A: Fotografujeme sa na koberci

Forma práce: malá skupina detí

Pomôcky: digitálny fotoaparát, dataprojektor alebo počítač na prezentáciu, rôzne bežné hračky

Ciele:

- používať digitálny fotoaparát na rozvoj detskej tvorivosti a fantázie
- rozvíjať priestorovú predstavivosť

Metodika použitia

Počas daždivých dní sa môžeme s deťmi stať originálnymi umeleckými fotografmi. Postačí nám na to bežné vybavenie triedy. Hoci fotografovať budú tentoraz učitelia, deti sa určite zabavia a zároveň zamyslia nad tým, čo vlastne fotograf vidí. Deti budeme totiž inscenovať do rôznych fiktívnych situácií. Budú ležať na koberci a pritom predstavovať iné spôsoby pohybu, napr. beh, skákanie, zdvíhanie. Pri tvorbe takýchto fiktívnych scén nám deti pomôžu vyrobiť zaujímavé kulisy – okno s kvetinami, stolík s čajom pre návštevu a pod. Nezabudnime na drobné detaily zvyšujúce hodnotnosť fotografie – deťom stojacim na hlave visia vplyvom gravitácie vlasy nadol, otočenie rúk a nôh je pri ležaní trochu odlišné od státia. Dôležité je aj to, aby fotoaparát smeroval čo najkolmejšie na scénu, teda zhora nadol – iba tak dosiahneme dôveryhodnosť fotografií.



Aktivitu ukončíme spoločnou prezentáciou fotografií cez dataprojektor. Každý sa môže pochváliť tým, čo predstavoval a čo vymyslel. Fotografie deťom ukazujeme aj priebežne počas fotografovania priamo vo fotoaparáte. Fotografie potom sprístupníme na webovej stránke alebo ich na druhý deň ráno prezentujeme v šatni rodičom cez digitálny foto rámik.

Aktivita B: Digitálna skrývačka

Forma práce: dve približne rovnako veľké skupiny detí

Pomôcky: digitálny fotoaparát, dataprojektor pripojený k počítaču, tri rovnaké predmety na skrývanie

Cieľ:

- rozvíjať s použitím digitálneho fotoaparátu postreh a pamäť

Metodika použitia

Skrývačka je obľúbenou zábavou detí rôzneho veku. Zaujímavou obmenou hry na hľadanie je digitálna skrývačka, aktivita pôvodne prezentovaná vo (Whittle, Jayne, 2007). Deťom v našich predškolských triedach sa veľmi páčila a vždy vyžadovali jej viacnásobné opakovanie. Jej podstata spočíva v tom, že zvolený predmet deti z prvej skupiny ukryjú v triede tak, aby bol čiastočne viditeľný, a skrýšu odfotografujú. Fotografia potom premietnu deťom z druhej skupiny, ktoré boli počas skrývania a fotografovania mimo triedy. Deti z druhej skupiny majú potom na základe detailov na fotografii určiť miesto v triede, kde sa hľadaný predmet nachádza.

Na digitálnu skrývačku sa môžeme s deťmi hrať v čase, kedy sú v triede prítomní obaja pedagógovia alebo pedagóg a ďalší dospelý. Polovica detí ide za dvere, druhá polovica skrýva a fotografuje predmet. Pre dynamiku hry odporúčame skrývať vždy napr. tri rovnaké predmety. Skrývajúce deti skrývajú predmety a urobia fotografie predmetov na každom z miest.

Tip

Dohladiajte na striedanie detí pri fotografovaní skrývaných predmetov. Dajte šancu nesmelým deťom a nedajte sa odradiť ich zdráhavosťou. Ponúknite im možnosť fotografovať, aj keď ju už raz odmietli.

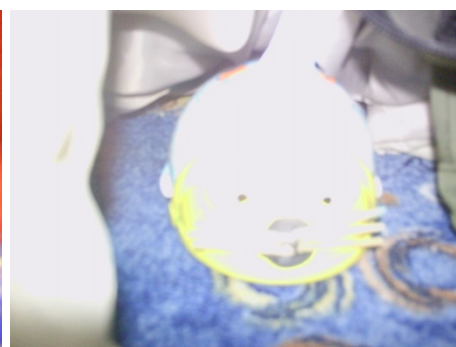
Potom do triedy prichádza druhá polovica detí. Pedagóg pomôže deťom so stiahnutím fotografií do počítača a ich zobrazením cez projektor. Po zobrazení prvej fotografie sa deti, ktoré hľadajú, rozbehnú hľadať predmet. Po nájdení všetkých troch predmetov si skupiny vymenia úlohy.



Skrýša A: medzi hračkami



Skrýša B: pod stolom



Skrýša C: pod svetlom

Tip

Deti nevedia celkom odhadnúť, aká skrýša je na digitálnu skrývačku vhodná. Jedna skupina strávila veľa času hľadaním vhodnej skrýše a umiestňovaním predmetu do nej. Keby sa nepoužíval fotoaparát, deti by ju len ťažko našli. Ostrá kvalitná fotografia však hneď ukázala, kde sa predmet nachádza, a skrývajúce deti boli vtedy trochu sklamané. Najlepšie situácie sú paradoxne často práve také, keď nevzniknú kvalitné fotografie.

Aktivita C: Filmárska spomienka

Forma práce: malá skupina detí

Pomôcky: digitálny fotoaparát, detský video editor (napr. RSS) alebo prezentačný softvér, mikrofón, dataprojektor pripojený k počítaču

Ciele:

- rozvíjať rečové schopnosti detí
- podporiť schopnosť zoradiť časti príbehu chronologicky

Metodika použitia

Digitálnymi fotografiami môžeme dokumentovať každú dôležitú udalosť v živote našich detí: výlety, školu v prírode, slávnosť a pod. Spoločne s deťmi môžeme vytvoriť prezentáciu pre rodičov, v ktorej im vybranú udalosť prerozprávame ústami detí tak, ako sa stala, čo sa prihodilo zábavné, neočakávané, aký problém museli riešiť a ako sa im darilo. Aktivita si zo strany učiteľa vyžaduje dobrú znalosť video editora. Odporúčame používať detský video editor, v ktorom môžu časť práce spraviť samy deti.

1. Deti si prezrú fotografie z akcie, ktorú ideme spoločne spracovať.
2. Vyberieme niekoľko fotografií (odporúčame nie viac ako päť), ktoré sa im najviac páčia. Dohodneme sa na poradí, v akom nasledovali.
3. Fotografie vložíme do detského video editora alebo prezentačného softvéru. Podľa primeranosti ovládania softvéru pre deti tento krok spraví pedagóg, pedagóg striedajúci sa s deťmi alebo deti samostatne.
4. K fotografiám môžeme nahráť komentár alebo môžu deti fotografie komentovať až počas prezentácie pred kamarátmi.

Aktivita D: Abraka-dabra, nech je zo mňa...

Forma práce: dvojica detí, individuálna práca pri počítači

Pomôcky: digitálny fotoaparát, detský grafický editor, príp. tlačiareň

Ciele:

- použiť digitálny fotoaparát a detský grafický editor na rozvoj tvorivosti a fantázie
- rozvíjať estetické cítenie

Metodika použitia

Digitálne fotografie môžeme použiť pri rozvíjaní detskej tvorivosti a umeleckého cítenia. Čím by sa deti chceli na chvíľočku stať? Krásnou princeznou, odvážnym rytierom alebo smiešnym klaunom? Aktivitou v detskom grafickom editore (napr. RNA alebo Skicár) im to umožníme. Ako budeme postupovať?

1. Deti odfotografujeme.



Tip

Fotografovať sa môžu navzájom i sami deti. Uvidíte, že touto možnosťou bude väčšina z nich nadšená!

2. Fotografie preniesieme do počítača.
3. Fotografie zobrazíme v detskom grafickom editore a necháme deti experimentovať s farbami, tvarmi či pečiatkami.



Tip

Nezabudnime deťom ukázať tlačidlo **Krok späť**. Najmä staršie deti budú postupovať precízne a môžu dlho trvať, kým budú s výsledkom svojho úsilia naozaj spokojné.

4. Fotografie deťom vytlačíme (príp. použijeme iný spôsob prezentácie detskej práce pre rodičov).

Úloha

Pracujte na vzdelávaní vo dvojiciach. Vytvorte vlastný návrh aktivity na použitie digitálneho fotoaparátu vo vašej triede. Snažte sa dodržať nasledujúce didaktické zásady:

- Do aktivity v čo najväčšej možnej miere zapojme deti.
- Nechajme deti pracovať s digitálnymi technológiami bez našej (nadmernej) pomoci.
- Nechajme deti spolupracovať.
- Dbajme, aby každé dieťa zažilo úspech a mohlo sa pochváliť svojou prácou.

Vymeňte si svoj nápad s ďalšou dvojicou.

Ďalšie námety na využitie digitálneho fotoaparátu a fotografií (podľa Price, 2009)

- Zaznamenávajme pomocou fotografií pokrok detí a ich úspechy, foťme napr. deti pri dokončení skladačky alebo stavby z drevených kociek. Motivujme pomocou fotografií deti k premýšľaniu o učení sa. Tým, že ukážeme, že si vážime ich hru a učenie sa, rozvíjame u detí sebaúctu.
- Rodinné fotografie môžu zvýšiť kvalitu učenia sa. Vymieňajme si zážitky s rodičmi zaznamenané na videu či fotograficky.
- Fotografujme významné udalosti v živote detí a umožnime deťom zobrať si fotografie domov, odfoťme prvý deň v materskej škole, narodeniny či inú dôležitú udalosť v našej materskej škole.
- Používajme zalaminované fotografie, napr. pri zisťovaní, kto dnes chýba.
- Podporujme medzi deťmi dobré správanie aj jeho dokumentovaním, fotografujme deti deliace sa o hračky alebo pri iných prejavoch láskavosti.
- Vytvorme sériu fotografií, ktorými podporíme rozvoj rečových schopností a tvorby príbehu (napr. včera, dnes a zajtra).
- Pomocou fotografií rozvíjajme špecifický slovník dieťaťa, napr. umiestnenie v priestore alebo rodinné vzťahy.
- Používajme deti ako hlavné postavy v príbehoch z domáceho prostredia.
- Používajme fotografie pri výrobe iniciálok mena, pohľadníc alebo pozdravov a posielajme ich deťom domov alebo im umožnime výmenu s ostatnými. Nezabudnime ich použiť na nástenke s narodeninami.
- Tvorme nástenky s fotografiami miestneho okolia, chodníčkov, pamätihodností a pod.
- Zachyťme fotografiami plynutie času, napr. ročné obdobia.
- Vyrobme hru na priradovanie obrázkov veciam, ktoré deti obľubujú.
- Fotografujme čísla v našom okolí, čísla domov, poznávacie značky áut a pod.
- Vytvárajme obrázkové hádanky typu *Nájdí rozdiel*, napr. odfotografujme knižnicu so stoličkou a bez nej, pieskovisko s formičkami a bez niektorých z nich a pod.
- Používajme fotografie na rozvoj vnímania pocitov, napr. kto je šťastný, nájsť opak k smutnému a pod.
- Používajme fotografie pri prezentácii našej práce pred verejnosťou – na otvorených hodinách, besiedkach, pred rodičmi či školským úradom.
- Fotografujme pracovné nástroje, napr. biele plášte lekárov alebo náradie v rukách opravára a pod.
- Pridajme fotografie do softvéru pre tvorivú prácu detí alebo ich použijeme na vybavenie si predošlých zážitkov.

Skúsenosť z praxe (podľa Price, 2009)

Materská škola Homerton Children's Centre používa digitálne fotografie pri nástupe dieťaťa do materskej školy. Ukazujú rodičom, aké šťastné a nezávislé sú ich deti v prvých dňoch privykania na nové prostredie. Veľa učiteľov rieši problém oddelenia uplakaných detí od rodičov. Niekedy matky odchádzajú len zdráhavo, mysliac si, že ich deti sa zle cítia celé dopoludnie. Deti sa pritom zvyčajne rozveselia hneď po zatvorení dverí triedy. Učiteľky sa snažia odfotografovať deti, ako sa spokojne a samostatne hrajú a ponáhľajú sa dať fotografie matkám skôr, ako opustia areál školy. Dôvera rodičov v materskú školu sa takto rozvíja rýchlejšie a rodičia sú spokojnejší. Aj deti sa skôr udomácnia v novom prostredí.

Námet na diskusiu

Ktorý z uvedených námetov ste už niekedy využili vo vašej práci s deťmi? Ako sa osvedčil? Ktorý námet považujete za zaujímavý, jednoducho realizovateľný vo vašej materskej škole a prečo?

1.3 Využívame počítač a softvérové prostredia

Počítače nie sú v materskej škole novinkou. Už pred začiatkom tohto národného projektu vlastnili mnohé slovenské materské školy staršie, zväčša darované počítače. Niektoré materské školy získali počítačovú zostavu v rámci projektu IBM Kid smart Early Learning Programme. Štátny vzdelávací program (ŠPÚ, 2009) odporúča poskytnúť deťom príležitosť *aplikovať elementárne zručnosti v činnostiach s detskými edukačnými programami (na základe nápodoby a slovných inštrukcií dospelého)*. Nenapovie nám však, ktoré edukačné programy zvoliť, v ktorých vývinových oblastiach sú obzvlášť primerané a aké organizačné formy práce využiť. V tejto kapitole preto predstavíme niekoľko aktivít s rôznymi softvérovými prostrediami a budeme spoločne uvažovať o možnostiach práce s konkrétnym softvérom. Pre obmedzený rozsah materiálu však tentoraz viaceré aktivity opíšeme len stručne.

Aké vlastnosti by mal mať kvalitný edukačný softvér? Mnohé z nich sme ilustrovali v bloku *Softvérové prostredia pre deti*. Ďalšie všeobecnejšie princípy nám odhalí nasledujúca kapitola. Pri výbere softvérového prostredia by sme však nemali zabúdať na myšlienku Seymoura Paperta, priekopníka v oblasti vzdelávania detí s DT:

1 Náročná zábava Učenie sa v softvérovom prostredí by malo pre deti predstavovať pútavú výzvu a zároveň ich vhodne motivovať.

Podľa Paperta treba pri výbere softvérového prostredia brať do úvahy tieto faktory (Miller a Devereux, 2004):

1. Deti by mali mať možnosť **skúmať**, **ukazovať** a **pozorovať**, čo sa stane. Pokiaľ deti pri aktivitách sprevádzame primeranou formou, budujeme ich dôveru vo vlastné schopnosti. Dôsledne preto zvažme každý zásah do detskej činnosti a jeho načasovanie.
2. Deti by mali získavať pozitívny **vzťah k učeniu sa**. Softvér by napr. nemal „učiť medzi riadkami“ nepopulárne témy (tento problém sa však týka skôr základnej než materskej školy). Výrobca softvéru by nemal prenášať na deti postoj, že učenie sa je ťažké a často aj neoblíbené. Naopak, mal by nájsť to, čo deti majú rady, a z toho vychádzať.
3. Softvér by mal viesť k **premyšľaniu a riešeniu problémov**. Nemala by sa v ňom vyskytovať len okamžitá spätná väzba vo forme *áno/nie/skús ešte raz*. Dobrý softvér obsahuje viacerú úroveň náročnosti, a tak reaguje na rôzne potreby detí.

Naším ďalším odporúčaním pri voľbe aktivít s edukačným softvérom je kombinovanie úloh majúcich **jediné správne riešenie** s **otvorenými aktivitami**, ktoré môžu mať aj viaceré správnych riešení a vyžadujú myslenie do šírky a tvorivosť.

2 Tvorivosť

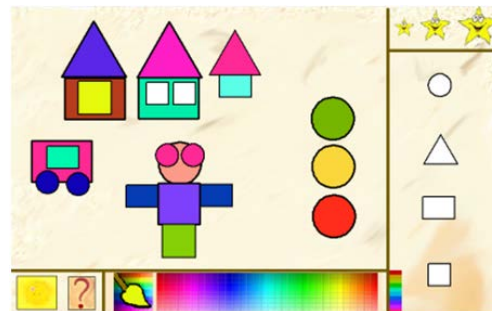
Otvorené aktivity s viacerými riešeniami používajme aspoň tak často, ako uzavreté softvérové aktivity (úlohy s jediným, pedagógovi známym riešením).



Nájdí predmet, ktorého názov sa začína rovnakým písmenom ako obrázok vľavo hore
(Busy Things)



Kto tu býva, TS Detský kútik
(Martinkove zvieratká)



Skladanie obrázka z geometrických tvarov
(Veselá lienka)

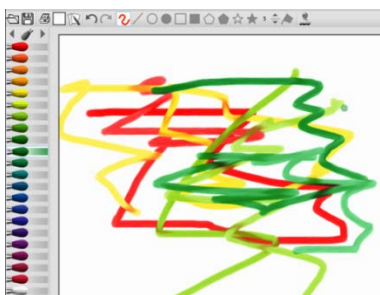
Úloha

Pozrite si krátke video softvérového prostredia **2simplcity** na adrese <http://www2.2simple.com/images/videos/simplycity/1.flv>.

Čím vás toto prostredie zaujalo? Ako by sa dalo využiť pri práci s deťmi a čo podľa vás rozvíja? Svoju odpoveď formulujte písomne. Porovnajte svoje odpovede s ostatnými účastníkmi vzdelávania.

Rozvíjanie tvorivosti v grafickom editore RNA

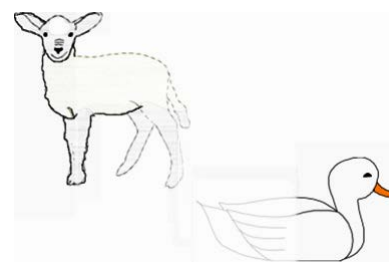
Grafický editor RNA je vhodným nástrojom umožňujúcim tvoriť rôznorodé kresby, maľby, plagáty a pod. Pre získanie prvých zručností s týmto softvérovým prostredím považujeme za primerané zaradiť najskôr postupnosť troch až piatich jednoduchých uzavretých aktivít, pri ktorých sa deti postupne oboznámia so základmi ovládania prostredia. Príklad takejto postupnosti úloh:



- 1.** Nakresli čmáranicu z rôznych farieb.



- 2.** Čo k sebe patrí? Spoj čiarami.



- 3.** Dokresli obrázok.



- 4.** Vymaľuj obrázok.

Poznámka: Časti obrázka môžu byť vopred vymaľované. Mladším deťom ponúkame obrázok pozostávajúci prevažne z veľkých plôch na vyfarbenie.



- 5.** Vytvor svoj vlastný strom pomocou pečiatok.

Poznámka: Pedagóg pri príprave aktivity vyberie vhodné obrázky do knižnice pečiatok.

Poznámka

Všimnime si vzhľad prostredia RNA na prvom obrázku – v **úprave pre najmladších používateľov** obsahuje iba veľké ikony základných nástrojov na kreslenie a prácu so súbormi.

Grafický editor budeme ďalej využívať najmä pri tvorivej činnosti detí. Deti môžu kresliť obrázky jednotlivito alebo v malých skupinách. Ak máme možnosť detské produkty vytlačiť, využívajme ju – deti sa rady pochvália svojimi výtvormi kamarátom alebo rodičom.

Matematické predstavy: zbierame údaje o doprave v našom okolí

Forma práce: práca s celou triedou, deti rozdelené do dvojíc

Pomôcky: pre každú dvojicu detí plastová fľaša s nálepkou, balík fazule, softvérové prostredie **Doprava** (pozri elektronickú prílohu), digitálna fotografia každého dieťaťa v počítači, dataprojektor pripojený k počítaču

Ciele:

- rozvíjať u detí rané vizuálne predstavy o rôznych číslach a množstve
- uskutočniť prieskum v okolí MŠ, porovnávať rôzne početnosti, čoho je menej, čoho je viac

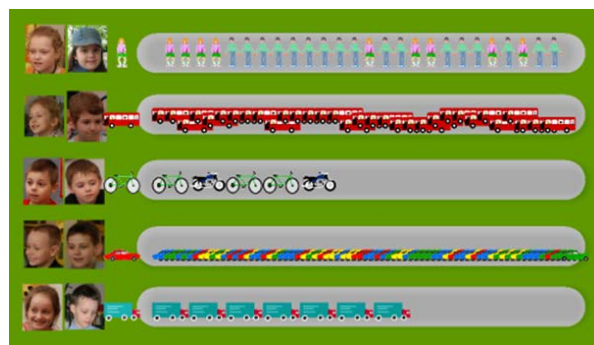
Metodika použitia

Príprava aktivity Vysvetlíme deťom, čo ideme robiť – **pozorovať a zaznamenávať, ktoré dopravné prostriedky chodia po našej ulici často a ktoré menej často**. Deti rozdělíme do dvojčlenných skupín. Každá skupina dostane plastovú fľašu, do ktorej bude hádzať fazule (namiesto počítania). Podľa počtu detí rozdělíme do skupín (dvakrát osobné autá, nákladné autá, autobusy, dvojkolesové, chodci) a skupiny s rovnakým dopravným prostriedkom umiestnime na opačné strany cesty³.

Etapa 1 – nácvik Na školskom dvore realizujeme s deťmi **nácvik aktivity**, aby pochopili, čo majú robiť. Deti dostanú zopár fazuliek. Jedno dieťa predstavuje osobné auto. Keď prechádza popri ostatných, člen skupiny pre osobné auto hodí fazuľu do fľaše. Druhý člen skupiny sa stará o dostatok fazule pre svoj tím. Postupne zahráme všetky skúmané dopravné prostriedky a dbáme na to, aby každá skupina dôkladne pochopila svoju úlohu. Pridáme nácvik aj pre opačný smer cesty – teraz má fazuľu hodiť do fľaše iba jedna z dvoch skupín pre daný dopravný prostriedok – tá, ktorá stojí na príslušnej strane cesty. Hneď potom sa presunieme k niektorej ceste v blízkom okolí.

Etapa 2 – zber údajov Rozmiestnime sa na obe strany cesty. Na každej strane stojí polovica detí. Počas 15 minút deti počítajú jednotlivé druhy prechádzajúcich dopravných prostriedkov, ktoré pedagóg nakreslil na fľaše. Keď okolo prejde ich smerom dopravný prostriedok, ktorý majú zaznamenať, hodia do svojej fľaše jednu fazuľu. Potom sa vrátíme späť do materskej školy.

Etapa 3 – späť v budove Jednotlivé tímy prichádzajú postupne k počítaču a zadávajú počet dopravných prostriedkov do pripraveného softvérového prostredia. Každý tím si pred zadaním údajov k príslušnému dopravnému prostriedku vyberie tváre svojich členov – výskumníkov. Jeden člen tímu vyberá fazule z fľaše, druhý kliká na dopravný prostriedok, ktorý zaznamenávali. Údaje sa cez projektor priebežne zobrazujú aj ostatným deťom. Pedagóg počas zadávania údajov podnecuje deti k čítaniu z grafu. (Čoho chodilo po ceste najviac? Najmenej?) Aktivitu uzavrie spoločnou diskusiou, výsledný graf vytlačí na nástenu.



Výstup softvérového prostredia:
graf zachytávajúci rozloženie dopravných prostriedkov
v okolí MŠ

³ Táto aktivita je vďačná z rôznych hľadísk. Vyžaduje si však spoluprácu viacerých dospelých, ktorí pri ceste dohliadajú na deti.

www.infovekacik.sk, na nej zvolíme položku **archív** a v nej potom konkrétnu aktivitu. Napr. dopravné značky nájdeme v archíve v roku 2006, v mesiaci február a v rubrike *Omaľovanka*. Toto sú značky jednotlivých rubrik:



Omaľovanka



Zaspievajme si



Môj kamarát



Vyskúšajme sa



Ideme do prírody

JA SOM	PRÍRODA	KULTÚRA	ĽUDIA
Dopravné značky, február 2006	Zamrznuté okno, február 2007	Veľkonočné vajíčko, apríl 2003	Geometrické tvary, marec 2003
Zdravá strava, február 2008	Stromy a listy, október 2003	Medovník, december 2003	Mašličky pre šarkana, september 2003
Autoportrét, marec 2008	Panáci z ovocia a zeleniny, február 2008	Snehuliak, január 2008	Priradovanie obrázkov, január 2004
	Listy a plody, marec 2004, hra v rubrike Ideme do prírody	Zdobenie keramiky, október 2005	Poskladaj rámik, apríl 2004, hra v rubrike Ideme do prírody
	Ovocie a zelenina, september 2004	Hra na cencúle, február 2005	Obrázky zvieratiek, jún 2007
	Mláďatá zvierat, marec 2005	Hra na xylofón, máj 2005	Chrobák Truhlík, jún 2007
		Strašidelná symfónia, november 2005	Ihlička, október 2007
		Žabky, apríl 2006	Robot Robo, január 2008
			Nesprávny obrázok, február 2005

Oblasti kurikula:

- ❖ Sociálny život
- ❖ Duševný a duchovný život
- ❖ Telesný život
- ❖ Emocionálny život

- ❖ Vesmír
- ❖ Zem

- ❖ Predmetový svet
- ❖ Svet hry
- ❖ Svet umenia

- ❖ Rodina
- ❖ Ďalší ľudia
- ❖ Ľudstvo

Počítač v rolovej hre detí: hra na zverolekára (podľa Siraj-Bletchford, Siraj-Bletchford, 2006)

- Odvážte svoje obľúbené zvieratko (hračku) na digitálnej váhe.
- Vytvorte zapisovací hárok pre pacientov.
- Vytvorte nálepky na fľaštičky s liekmi a tabletkami.
- V kresliacom programe vyrobte zdravotné karty zvieracích pacientov.
- Napodobnite a nahrajte zvuky vašich obľúbených domácich miláčikov.
- Odfoťte zvieratka a pomocou efektu „negatív“ vytvorte obrázky podobné obrázkom z röntgenu.
- Vytvorte zaujímavé cedulky – inzeráty pre „Straty a nálezy“ a „Na predaj“. Použite fotografie zvierat.

Námet na diskusiu

Povedali vám niekedy deti o programe, ktorý používajú doma a ktorý vy považujete za nevhodný? Ako vysvetlíte rodičom, prečo ho neodporúčate pre ich dieťa?

1.4 Posudzujeme vhodnosť DT pre prostredie MŠ

Úvodná diskusia

Možno sa vám už stalo, že niektoré dieťa alebo jeho rodič priniesli do triedy neznámy počítačový program, počítačovú hru, digitálnu hračku a pod. a navrhli vám, aby ste ju používali v aktivitách s deťmi. Možno vám niekedy ponúkol niektorú *digitálnu inováciu* niekto z rodiny, možno kolegyňa z vašej alebo susednej materskej školy...

Dobre však vieme, že nie všetky programy a produkty sú vhodné a správne, že nie každá hračka sa hodí na naše pedagogické ciele a plány... Ako máme rozpoznať, či je nový *digitálny prírastok* do našej triedy dobrý, cenný, vhodný a primeraný?

Diskutujte o tom, **ako rozpoznať vhodnosť digitálnej pomôcky pre materskú školu**. Spomeňte si na pozitívne i negatívne príklady, ktoré poznáte, a skúste vysvetliť, prečo ich takto hodnotíte.

Na nasledujúcich stranách sa budeme venovať práve tejto problematike: budeme sa zamýšľať nad tým, ktoré kritériá musí spĺňať nová digitálna pomôcka (program, hračka, prístroj...), aby sme ju buď prijali a zaradili do výchovno-vzdelávacieho procesu alebo ju jednoducho odmietli. Vychádzame z predpokladu, že ak sa naučíme využívať **vhodné digitálne technológie vhodným spôsobom**, stanú sa produktívnym prostriedkom na podporu poznávacieho procesu a vývinu dieťaťa – a to **v každej jeho vývinovej oblasti**. Avšak základnou a nutnou požiadavkou, ako rozpoznať, ktorá technológia je vhodná, a ktorý spôsob jej využitia je správny, je **profesijný rozvoj pedagógov predprimárneho stupňa**, v tomto prípade v nasledujúcich dvoch oblastiach:

- v oblasti rozvoja svojej vlastnej digitálnej gramotnosti,
- v oblasti rozvoja svojich didaktických kvalít a skúseností pri **integrácii** digitálnych pomôcok do výchovy a vzdelávania detí.

1. Pedagóg materskej školy musí byť digitálne gramotný.

2. Pedagóg materskej školy musí vedieť, ktoré didaktické postupy skutočne podporia poznávací proces a vývin detí pomocou digitálnych technológií.

3. Pedagóg materskej školy sa musí naučiť kriticky posúdiť, či je daný digitálny prostriedok vhodný pre využitie v jeho práci s deťmi.

Uvedené požiadavky sú ešte dôležitejšie, než si bežne uvedomujeme: iba digitálne gramotný a didakticky zdatný učiteľ dokáže správne **vplyvať aj na rodiča**, a to priamo alebo nepriamo⁵, napr. ovplyvniť, ktoré DT a ako budú deti používať doma. Či sa nám to páči alebo nie, ale v súčasnosti väčšina rodičov nedokáže v tomto smere viesť svoje deti správne, usmerňovať a monitorovať ich aktivity – a teda **potrebujú našu radu, radu skúsených a digitálne gramotných učiteľov**.

Musíme sa teda okrem iného naučiť aj **kriticky posudzovať primeranosť jednotlivých digitálnych prostriedkov** – digitálnych hračiek, softvérových prostredí či ďalších digitálnych technológií. Je na nás, aby sme si dokázali zvoliť vhodné digitálne prostriedky **na podporu tvorivej hry detí a na ich sebavyjadrenia**, a to nielen **výberom** určitých softvérových aplikácií (vrátane počítačových hier), ale aj **využitím** bohatej škály rôznych foriem DT (napr. digitálnych fotoaparátov a ďalších prostriedkov na zaznamenávanie a komunikáciu, programovateľných hračiek,

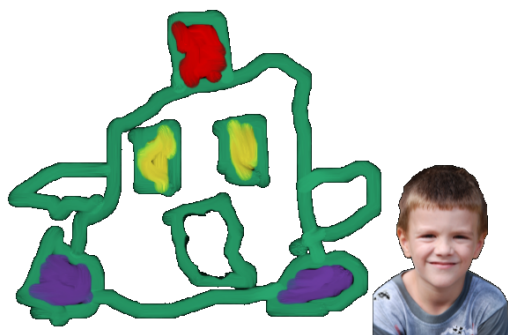
⁵ **priamo**: rozhovorom alebo vyžiadanou radou; **nepriamo**: vhodnou voľbou aktivít s deťmi v materskej škole, o ktorých potom budú deti rozprávať doma svojim rodičom a súrodencom

stavebníc edukačnej robotiky, digitálnych mikroskopov atď.), ... aj v triede, aj vonku, pri rozličných učebných a hrových aktivitách (New Zealand Council for Educational Research, 2004: 23).

Vývinová primeranosť digitálnych technológií

Nasledujúca tabuľka obsahuje sériu kritérií, ktoré nám majú pomôcť pri posudzovaní vhodnosti konkrétneho digitálneho prostriedku (hračky, pomôcky, počítačového programu...) na jeho využitie v materskej škole. Základnou mierkou takejto vhodnosti je tzv. **vývinová primeranosť** daného digitálneho prostriedku.

Podľa týchto kritérií si môžeme rozvíjať svoje zručnosti v **určovaní a aplikovaní vhodných digitálnych prostriedkov** (hardvérových alebo softvérových). Ich autori vysvetľujú: ... dúfame, že tieto kritériá si nebude nikto vysvetľovať zjednodušeným spôsobom. Chceli by sme, aby ich používali rodičia aj pedagógovia na diskusiu o jednotlivých oblastiach a o tom, ako zapadajú do **celkovej filozofie a profilu konkrétnej materskej školy**... mohli by slúžiť ako pomôcka pri hodnotení softvérových programov a iných digitálnych prostriedkov (Siraj-Blatchford, Whitebread, 2003).



Môj vysnívaný autobus, Branko, 6 rokov

Použitie DT má byť v ideálnom školskom vzdelávacom programe dobre zdôvodnené a hry a edukačné aktivity citlivo zvolené. Inak hrozí nebezpečenstvo, že pedagógovia v materskej škole použijú počítače na rôznorodé, no pre deti neprimerané alebo neatraktívne aktivity.

Kritériá vývinovej primeranosti digitálnych prostriedkov pre materské školy

(na základe výsledkov projektu DATEC, Siraj-Blatchford a Siraj-Blatchford, 2006; Siraj-Blatchford a Whitebread, 2003)

Digitálny prostriedok by mal...

(1) ... byť vzdelávací	<p>Aplikácie (nástroje, prostriedky), ktoré využívame v predškolskom veku, by mali byť edukačné (vzdelávacie) už svojou podstatou. Toto kritérium jednoznačne vylučuje všetky digitálne prostriedky, pri ktorých nedokážeme identifikovať jasné vzdelávacie ciele.</p> <p>Pýtame sa: Má skúmaný prostriedok jasné vzdelávacie ciele?</p>
(2) ... povzbudzovať k spolupráci	<p>Všeobecne je známe, že v predškolskom veku sú dôležité najmä tie aktivity, ktoré vytvárajú priestor na spoluprácu. Pracovať samostatne, ale pracovať aj v spolupráci s inými, a to rôznymi spôsobmi, je takisto dôležité pri práci s technológiami. Pre kvalitný kognitívny vývin malých detí je najdôležitejší spoločný zážitok, rozvoj schopnosti zdieľať a spoločná zaujatosť.</p> <p>Pýtame sa: Podporuje tento prostriedok spoluprácu medzi deťmi?</p>
(3) ... podporovať integráciu	<p>Digitálne aplikácie by sme mali v maximálnej miere integrovat' do hry a vzdelávania spolu s inými overenými vzdelávacími postupmi (akou je napr. hra alebo projektová práca), ktoré zaručujú, že vzdelávacie ciele zodpovedajú potrebám dieťaťa. Ďalším významným dôvodom, prečo by sme mali využívať princíp integrácie, je presvedčenie, že DT majú byť pre dieťa nástrojom. Nástroje či pomôcky bývajú navrhnuté na určitý účel, a nie na neustále používanie.</p>

	<p>Obzvlášť nevhodný, ale bohužiaľ celkom bežný postup je poskytovať deťom prístup k digitálnym technológiám <i>za odmenu</i>.</p> <p>Pýtame sa: <i>Dá sa tento prostriedok využiť v nejakej širšej, komplexnejšej aktivite?</i></p>
(4) ... podporovať hru	<p>Hru vnímame ako <i>primárnu aktivitu</i> malých detí; vo všeobecnosti sa hra považuje za hnaciu silu vo vývine nových foriem motivácie a akcií detí. Hra a imitácia tvoria základný priestor pre <i>reprezentačné a symbolické správanie</i> detí, preto je rolová hra pre deti v predškolskom veku základom poznávacích procesov. Artefakty ako hračky a iné manipulovateľné objekty (skutočné alebo predstierané) predstavujú pre deti symboly, s ktorými sa hrajú. Aj počítačové aplikácie predstavujú príležitosť, ako sa môžu deti zapojiť a interagovať so širokou paletou virtuálnych artefaktov a prostredí, ktoré by inak neboli dostupné.</p> <p>Pýtame sa: <i>Podporuje tento prostriedok hru? Prináša táto hra veľa rôznorodých príležitostí?</i></p>
(5) ... prenechať iniciatívu deťom	<p>Vo všeobecnosti by mal tento prostriedok prenechať riadenie deťom; nikdy by sa nemali ovládať interakcie s deťmi (napr. metódou <i>programovaného vyučovania</i>⁶ alebo na základe iného podobného behavioristického prístupu). Aj keď existujú príklady, ktoré potvrdzujú, že takéto aplikácie⁷ môžu byť efektívne pri vývine niektorých zručností detí, ako napr. písanej reči, fonetického porozumenia alebo raných matematických zručností, takýto prístup odporuje všeobecnému vnímaniu dobrej vzdelávacej praxe.</p> <p>Pýtame sa: <i>Podporuje tento prostriedok interakciu? Kto koho riadi, kto má iniciatívu?</i></p>
(6) ... byť intuitívny	<p>V maximálnej možnej miere vyberajme iba také aplikácie, ktoré sú „jasné“ – ich funkčnosť by mala byť dobre definovaná a intuitívne zrejma. V praxi to zvyčajne znamená, že aplikácia vykoná každú jasne definovanú úlohu ako jedinú operáciu. Dobrým príkladom takejto funkčnosti je jediná operácia <i>drag and drop</i> na obrazovke počítača alebo na interaktívnej tabuli.</p> <p>Pýtame sa: <i>Je ovládanie tohto prostriedku intuitívne a zrozumiteľné?</i></p>
(7) ... vyhýbať sa hrubosti a stereotypom	<p>Ak aplikácia nespĺňa toto kritérium, sotva by sme našli zdôvodnenie, prečo ju používať na vzdelávacie účely.</p> <p>Pýtame sa: <i>Neobsahuje tento prostriedok hrubosť, neslušnosť a zaužívané, ale nevhodné postoje?</i></p>
(8) ... prispievať k rozvoju povedomia o zdraví a bezpečnosti	<p>Keď počítač využívame ako súčasť iných aktivít, napr. rolovej hry, modelovania, kreslenia či maľovania a pod., deťom prospeje, ak sa občas budú môcť prebehnúť alebo si zacvičiť aj mimo počítača.</p> <p>Autori týchto kritérií sa domnievajú, že čas, ktorý deti strávia pri akejkoľvek počítačovej aplikácii, by mal byť obmedzený: v prípade 3-ročných detí by zvyčajne nemal prevyšovať 10 až 20 minút. Autori súhlasia s tým, že táto hranica sa môže postupne zvyšovať až na 40 minút vo veku 8 rokov.</p> <p>Pýtame sa: <i>Nezabúdame na iné aktivity detí, napr. na pohyb a prácu rúk, pohyb celého tela?</i></p>
(9) ... podporovať spoluprácu s rodičmi	<p>Štúdie ukázali, že ak rodičia, učitelia a deti spolupracujú, pretože chcú dosiahnuť spoločné ciele, zvyšuje sa tým aj úroveň akademických zručností detí. Výskumy v materských školách potvrdzujú, že deti v takom prípade prejavujú pozitívnejší vzťah</p>

⁶takého, v ktorom sú všetky kroky naplánované vopred

⁷teda aplikácie, ktoré „riadia“ dieťa

mi

k učeniu sa a majú lepšie správanie. Prepojenie rodín a materskej školy (čiže zapojenie rodičov) je dôležitým aspektom kvalitného predškolského vzdelávania.

Pýtame sa: **Pomáha nám tento prostriedok zapojiť do našich aktivít a výchovno-vzdelávacích cieľov aj rodičov?**

Odteraz sa pokúsme v našej pedagogickej praxi riadiť pri výbere nových digitálnych prostriedkov uvedenými kritériami, a to vždy, keď budeme posudzovať ich vhodnosť. Podľa upozornenia autorov ich však máme vnímať skôr ako odporúčania a námety na diskusiu a úvahu, a nie ako striktné pravidlá na prijatie či zamietnutie:

... hodnota, akou môžu DT podporiť učebné prostredie detí, závisí od toho, aké prostriedky si pedagóg zvolí, kedy a ako ich použije; a tiež od toho, či rozumie, ako môžu tieto prostriedky podporovať poznávací proces, vývin detí a ich hru... Musí tiež poznať súčasné teórie učenia sa a vývinu dieťaťa a vedieť, ako ich prepojiť s používaním DT.

New Zealand Council for Educational Research, 2004

Diskusia

Pozorne si čítajte jedno kritérium za druhým a diskutujte o tom, či ho považujete za skutočne dôležité, dôležité aspoň čiastočne alebo nepodstatné. Pri každom kritériu zvažte, či otázka, ktorou ho charakterizujeme, je skutočne výstižná.

V predchádzajúcich častiach tohto študijného materiálu sme sa zoznámili s rôznymi aktivitami s digitálnymi hračkami, digitálnym fotoaparátom, počítačovými programami a inými technológiami. Pozrime sa teraz v sérii nasledujúcich úloh ešte raz na niektoré z týchto aktivít s digitálnymi prostriedkami a uvažujme, resp. diskutujme o tom, nakoľko spĺňajú jednotlivé **kritériá vývinovej primeranosti digitálnych prostriedkov pre materské školy**. Bude celkom prirodzené, že niektoré z nich v konečnom dôsledku ohodnotíme ako primerané, aj keď nenaplnia každé kritérium na maximum.

Úloha

V časti 1.1 sme skúmali a diskutovali o tom, ako môžeme v našej triede (či mimo nej) využiť programovateľnú včelu Bee-Bot a aj ďalšie digitálne technológie. Diskutujte v skupinách o niektorých z nasledujúcich otázok:

- Je včela Bee-Bot primeraný digitálny prostriedok pre MŠ?
- Je digitálny mikroskop primeraný digitálny prostriedok pre MŠ?
- Je detektor kovov primeraný digitálny prostriedok pre MŠ?

Určite si pri takýchto úvahách – a ešte viac pri nasledujúcej úlohe – uvedomíme, že je vhodné **rozlišovať dve roviny podobných úvah**: ak sa zhodneme, že napr. včela Bee-Bot je vývinovo primeraný digitálny prostriedok pre MŠ, podľa rovnakých kritérií by sme ešte mali preskúmať, či je vývinovo primeraná konkrétna aktivita s týmto prostriedkom.

Úloha

V časti 1.2 sme skúmali a diskutovali o tom, ako môžeme v našej triede (či vonku mimo triedy) využiť digitálny fotoaparát. Diskutujte v skupinách o niektorých z nasledujúcich otázok:

- Je digitálny fotoaparát primeraný digitálny prostriedok pre MŠ?
- Zvoľte si niektorú z aktivít z kapitoly 3 a posúďte, či je vývinovo primeraná.
- Prejdite postupne všetky kritériá z predchádzajúcej tabuľky a skúste pre každé z nich navrhnúť aktivitu s digitálnym fotoaparátom, ktorá by toto kritérium porušovala.

Úloha

V časti 1.3 sme skúmali, ako môžeme s našimi deťmi v materskej škole využívať počítač a rôzne softvérové prostredia. V materiáli *Digitálne technológie v materskej škole 4*, v kapitole 2.3 sme sa zoznámili s prostredím **Cirkus šaša Tomáša**. Diskutujte v skupinách o niektorých z nasledujúcich otázok:

- Nakoľko spĺňa toto softvérové prostredie kritériá vývinovej primeranosti⁸?
- Zvoľte si niektoré CD s edukačným softvérom, ktoré ste vy alebo vaše kolegyně priniesli na vzdelávanie. Pokúste sa ho analyzovať pomocou série kritérií vývinovej primeranosti. Ale pozor:
 - (a) každý výrobca, autor či obchodník vás bude o každom z podobných výchovno-vzdelávacích programov presviedčať, že práve tento produkt je ten najvhodnejší zo všetkých – nepodľahnite bezhlavo týmto reklamným sloganom, ale sa naučte softvérové produkty kriticky a odborne analyzovať – na základe uvedených kritérií a svojich vlastných skúseností;
 - (b) každý z nás má sklon obhajovať ten softvérový produkt alebo digitálny prostriedok, ktorý sám pozná a s deťmi používa – pokúste sa prekonať takýto postoj a zlepšovať sa (t.j. zvyšovať svoju odbornú erudíciu) v posudzovaní vývinovej primeranosti digitálnych prostriedkov.






Séria piatich CD zameraná na rozvoj znalostí farieb, písmen, číslíc a tvarov, slovnej zásoby, priestorovej orientácie, jednoduchých riekaniiek, básničiek a pesničiek, zvierat a pod.

Program Malovanie pre deti, ktorý pozýva najmenších, aby sa oboznámili s kreslením a maľovaním na počítači.

Súbor aktivít zameraný na rozvoj matematických predstáv.

⁸ Buďte kritickí. Ako autori tohto úspešného softvérového prostredia, ktoré sa využíva vo viacerých krajinách sveta, vieme, že Cirkus šaša Tomáša nespĺňa všetky kritériá v plnej miere.

		
<p><i>Program Veselá lienka, ktorý si kladie za cieľ rozvíjať poznanie základných geometrických útvarov, schopnosť rozlišovať ich a porovnávať podľa veľkosti.</i></p>	<p><i>Program si kladie za cieľ, aby sa deti učili chrániť životné prostredie. Plnením rôznych úloh nám Ružový Panter ukazuje, čo všetko musíme urobiť pre ochranu našej prírody a životného prostredia.</i></p>	<p><i>Program sľubuje deťom dobrodružstvo na safari, pri ktorom si budú rozvíjať pamäť, rozširovať znalosti a riešiť rôzne problémy. Spoznajú nové slová, ktoré budú spájať s obrázkami.</i></p>

1.5 Pozorujeme, hodnotíme a dokumentujeme využívanie DT

Digitálne technológie v našej koncepcii⁹ považujeme za **prostriedky a príležitosti na podporu rozvoja detí**, a to **vo všetkých vývinových oblastiach** a **vo všetkých tematických okruhoch vzdelávacieho programu** (tejto téme sa budeme podrobnejšie venovať v záverečnej časti 1.6). Je teda prirodzené, že prácu detí s DT a rozvoj ich zručností s tým súvisiacich chceme **hodnotiť**. Aby sme mohli tento rozvoj hodnotiť, musíme sa naučiť **pozorovať** a **dokumentovať** ho.

Čo nás bude pri pozorovaní a hodnotení¹⁰ detských aktivít zaujímať?

V rovine všeobecnej

- Čo dieťa získalo z pohľadu kognitívneho rozvoja? Čo získalo z pohľadu emotívneho a sociálneho rozvoja, čo z pohľadu rozvoja zmyslového a motorického?
- Získalo či naučilo sa dieťa v týchto aktivitách niečo, čo by nebolo možné bez využitia digitálnych technológií?
- Pomohli v týchto aktivitách digitálne technológie zvýšiť motiváciu, kvalitu zážitku a jeho veselú a príjemnú atmosféru?

V tejto rovine si budeme všímať:

- Prejavujú deti radosť a záujem o prácu s danou digitálnou technológiou? Rozprávajú sa o nej, robia o nej poznámky?
- Experimentujú s touto technológiou, robia vlastné a „neplánované“ objavy?
- Komunikujú deti pri práci navzájom? Radia si a pomáhajú?

⁹ čiže v našej koncepcii ich integrácie do výchovno-vzdelávacieho procesu v predprimárnom vzdelávaní

¹⁰ v tejto kapitole vychádzame najmä z prác (Price, 2009), (Lydon, 2007), (Kopelka, neudany rok) a viacerých publikácií kolegov J. Pekárovej a M. Moravčíka

- Dokážu využiť niektorú digitálnu technológiu na realizáciu vlastného zámeru?
- Dokážu si samy nájsť, vziať a použiť niektorú DT (napr. digitálny fotoaparát či digitálny mikroskop z poličky)?
- Zapájajú DT do svojich rolových hier?
- Dokážu si samy zapnúť počítač a nájsť program, s ktorým chcú pracovať či hrať sa?
- Pokúšajú sa použiť aj klávesnicu počítača, resp. písmeňá na jej klávesnici?
- Uvedomujú si existenciu elektronických foriem komunikácie, e-mailov, internetu, textových správ na mobile?
- Dokážu si samy vytlačiť z programu svoj obrázok? Robia to aj samy od seba?
- Dokážu založiť do prístroja CD alebo DVD a spustiť hudbu, film a pod.?
- Zapájajú samy od seba do svojich hier digitálne hračky, napr. Bee-Bot?
- Rozprávajú vám alebo druhým deťom o tom, čo robia s DT doma? Čo robia s DT doma ich rodičia a starší súrodenci?

V rovine špecifickej

- Ako dieťa ovláda a využíva konkrétnu digitálnu hračku, prístroj alebo program?
- Dokáže využívať potenciál (možnosti, funkcie) tejto technológie?

Táto rovina sa viaže na **konkrétnu digitálnu technológiu**, ktorú integrujeme do našich aktivít a po ktorej možno neskôr deti v MŠ siahnu aj vo svojich vlastných (neorganizovaných) hrách. Pre každú technológiu, pre každý vek a stupeň poznania detí si musíme stanoviť **postupnosť zručností primerane rastúcej zložitosti** (v istom zmysle variant výkonového štandardu), čiže postupnosť špecifických učebných cieľov, ktoré chceme s deťmi dosiahnuť. Uvedme ako príklad takejto postupnosti **prácu s robotickou včelou Bee-Bot**. Pýtame sa, či vie dieťa použiť vo svojej hre alebo aktivite včelu Bee-Bot tak, že:

- nájde ju na svojom mieste (napr. v počítačovom kútiku), prinesie do hry a zapne,
- vie s včelou prejsť krok vpred, vie s včelou prejsť niekoľko krokov vpred,
- vie s včelou prejsť krok vzad, vie s včelou prejsť niekoľko krokov vzad,
- vie skombinovať niekoľko krokov vpred a vzad v jedinej postupnosti príkazov (v jedinom programe),
- vie si vopred premyslieť (spočítať), o koľko krokov sa má včela posunúť (vpred alebo vzad),
- vie včele zadať otočenie vpravo, resp. vľavo,
- skombinuje niekoľko krokov vpred, vzad, vpravo a vľavo v jedinej postupnosti príkazov (v jedinom programe),
- vopred si premyslí program, vie ho zadať včele a spustiť jeho vykonávanie stlačením tlačidla GO,
- v postupnosti príkazov použije príkaz (tlačidlo) PAUSE,
- dokáže vytvoriť inú reprezentáciu programu, napr. pomocou kartičiek alebo kreslením na papier, vie uvažovať o takto reprezentovanom programe, vie ho prečítať, porozumieť, prípadne upraviť...

Uvedomme si, že takéto postupnosti nie sú vždy celkom jednoznačné, malé rozdiely v nich môžu zodpovedať inej metodike práce s konkrétnou digitálnou technológiou (mohli by sme napr. začať s deťmi „tanečnými“ aktivitami so včelou – najprv by sa otáčala vľavo a vpravo, až potom by sme pridali kroky vpred a vzad). V každom prípade však takúto postupnosť dokážeme zostaviť až vtedy, keď už máme dostatok skúseností s používaním konkrétnej technológie s deťmi.

Na základe takejto postupnosti potom môžeme zostaviť **hodnotiaci hárok**, v ktorom si priebežne značíme, ktoré dieťa dokáže urobiť ktorý krok v našej postupnosti. Takéto záznamy nám napr. pomôžu odhaliť problémový krok v postupnosti pre deti a pod. Hodnotiaci hárok na monitorovanie pokroku detí môžeme rozšíriť aj o ďalšie kompetencie, napr. o prejavy prosociálneho správania (radí kamarátom?, spolupracuje s ostatnými? a pod.).



Ilustračný obrázok z austrálskej stránky

www.learningplace.com.au/uploads/documents/store/doc_669_2468_beebotguideA4v2.pdf

Zadanie pre dištančnú časť vzdelávania č. 1

Zvoľte si niektorú digitálnu technológiu, ktorú už dlhšie využívate s deťmi v ich aktivitách (napr. digitálny fotoaparát, kresliaci program, Cirkus šaša Tomáša a pod.) a navrhňte pre ňu postupnosť zručností, ktoré by mali deti dosahovať.

DT nám pomáhajú pozorovať, hodnotiť a publikovať prácu a rozvoj detí

Prítomnosť DT by malo mať v prostredí materskej školy mnoho podôb. Jednou z nich je využívať ich práve na to, aby nám uľahčili pozorovať, dokumentovať a „publikovať“ naše pozorovania pre rodičov, kolegyne, ale aj priamo pre deti. Tu je niekoľko dobrých rád:

- Fotografujeme deti pri ich činnostiach. Snažme sa, aby naše fotografie čo najlepšie vystihli ich učenie sa, výsledky a úspechy. Fotografie by mali dokumentovať „príbeh“ ich učenia sa a „príbeh“ celej aktivity.
- Vystavme fotografie tak, aby sa aj rodičia o nich mohli dozvedieť a potešiť úspechmi svojich detí. Zostavme celý fotopríbeh aktivity, s detailmi rúk a materiálov s detailmi výsledných produktov.
- Na zverejnenie použijeme počítač, interaktívnu tabuľu, obrazovku alebo digitálny fotorámik.
- Spolu s deťmi zostavme z týchto fotografií *knihy ich príbehov o učení sa a úspechoch* – možno v tvare fotoalbumov, možno v tvare skutočných kníh s vytlačenými a nalepenými fotografiami, s ručne maľovanými ilustráciami a niekedy aj dopísanými textovými komentármi.
- A ďalší krok: **dovoľme deťom, aby aj ony samy robili takéto dokumentárne fotografie o činnostiach v skupine alebo triede!** Takýto prístup výborne ilustruje, koľko rôznych funkcií môžu súčasne plniť digitálne technológie v našom výchovno-vzdelávacom procese.
- Premietajme deťom tieto dokumentárne fotografie, rozprávajme sa s nimi o aktivitách, ktoré vtedy robili. Deti budú s nadšením spomínať na to, **čo vtedy zažili a cítili, čo a ako sa vtedy naučili**. Aj to je vynikajúci príspevok k ich rozvoju a učeniu sa.
- Dokumentárne fotografie môže výborne doplniť alebo nahradiť digitálne video.
- Ďalším rozmerom je nahrávanie digitálneho videa spolu so zvukom (alebo niekedy iba nahrávanie zvukových komentárov).
- Archivujme všetky digitálne dokumentárne materiály kvôli dlhodobým pozorovaniam a hodnoteniu zručností detí. Takémuto modernému archívu sa často hovoríva digitálne alebo elektronické portfólio.

Čo je digitálne či elektronické portfólio

Je to zbierka digitálnych produktov, ktoré vytvorili naše deti (alebo niektoré konkrétne dieťa), alebo elektronických dokumentov, ktoré ilustrujú ich činnosti a rozvoj ich zručností. Zväčša to bývajú digitálne fotografie a video záznamy, naskenované obrázky alebo produkty, ktoré deti vytvorili (napr. pomocou počítača). Digitálne portfólio triedy alebo jednotlivých detí sa čoraz častejšie uchováva priamo na webe.

Z pedagogického a psychologického pohľadu je portfólio o to cennejšie, čím dlhšie obdobie rozvoja dieťaťa zaznamenáva. Takéto záznamy môžu slúžiť nielen na hodnotenie doterajšieho vývinu, ale aj na plánovanie ďalších krokov vo výchovno-vzdelávacom procese. Je vhodné, aby digitálne portfólio „sprevádzalo“ dieťa aj v ďalších stupňoch jeho školského vzdelávania.

Zopakujme si

Pozorovanie a hodnotenie rozvoja detí, napr. rozvoja ich zručností v práci s digitálnymi technológiami, je náročná činnosť, ktorú sa budeme dlho učiť. Musíme k tomu pristupovať systematicky a neustále rozvíjať našu vlastnú digitálnu gramotnosť, musíme sa učiť správne stanovovať všeobecné a špecifické vzdelávacie ciele, navrhovať komplexné aktivity a vytvárať vhodné príležitosti, ako v nich primerane, efektívne a bezpečne využívať rôzne digitálne technológie, musíme sa zdokonaľovať v určovaní primeranej postupnosti zručností pri práci detí s určitou digitálnou (hardvérovou alebo softvérovou) pomôckou. Zdokonaľujme sa v zaznamenávaní **príbehov o rozvoji** našich detí, aby sme lepšie dokázali tieto procesy plánovať a uskutočňovať, pozorovať a hodnotiť.

1.6 Podporujeme rozvoj detí v MŠ prostredníctvom DT

Program výchovy a vzdelávania pre naše materské školy z roku 1999 nevenoval digitálnym technológiám špeciálnu pozornosť¹¹. *Štátny vzdelávací program pre predprimárne vzdelávanie* (ŠPÚ, 2009) robí v tomto smere prvé kroky: nabáda učiteľov k používaniu počítača, ak ním materská škola disponuje. Deti by podľa tohto dokumentu mali riešiť interaktívne úlohy v detských edukačných softvérových prostrediach a aj na základe nápodoby a slovných inštrukcií dospelého zvládnuť na elementárnej úrovni prácu s počítačom. Český *Rámcový vzdelávací program pre predškolské vzdelávanie* (Smolíková et al., 2004) len vo všeobecnej rovine spomína, že predškólák by mal vedieť využiť informačné a komunikačné prostriedky, s ktorými sa bežne stretáva, medzi nimi i počítač, audiovizuálnu techniku či telefón.

V niektorých krajinách – najmä vo Veľkej Británii, Austrálii a na Novom Zélande – zašli v tejto oblasti súčasné pedagogické dokumenty podstatne ďalej¹². V britskom kurikule pre deti predškolského veku sa napr. hovorí, že učiteľ by mal používať digitálne technológie *vo všetkých oblastiach učenia sa detí*, mal by *hovoríť s deťmi o používaní technológií v ich okolí*, mal by *dať deťom príležitosť riadiť programovateľnú hračku* a pod. Hovorí sa tu ďalej, že deti predškolského veku by mali:

- **preukazovať záujem o digitálne technológie,**
- **vedieť, ako obsluhovať jednoduché digitálne zariadenia,**
- **dokončiť jednoduchý počítačový program a vykonávať jednoduché funkcie na digitálnom zariadení,**
- **poznať technológie každodenného života a používať DT a programovateľné hračky na podporu učenia sa.**

Z predchádzajúcich odsekov vyplýva, že sa nachádzame v stave získavania prvých skúseností, ako produktívne integrovať digitálne technológie do čo najširšej palety aktivít – s cieľom využiť tieto technológie **na podporu rozvoja a učenia sa detí**. V takejto etape poznania je prirodzené čerpať poučenie z medzinárodných, zahraničných a domácich výskumov. Niektoré z takýchto výskumných štúdií sú našťastie prístupné aj v slovenskom jazyku, pozri (Kalaš, 2011), (Pekárová, 2008a), (Pekárová, 2008b), (Pekárová, 2009), (Pekárová, Králiková, 2009), (Moravčík, 2010) a pod.

¹¹ naopak, úmerne poznaniu v tejto oblasti na Slovensku v tom čase varuje pred hraním počítačových hier ako pasívnym spôsobom prijímania poznatkov

¹² pozri napr. (DfEE, 2000), (DfEE, 2005), (Connellet al., 2006), (New Zealand Ministry of Education, 2009)

V štúdiu UNESCO s aktuálnym názvom *Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní* (Kalaš, 2011) citujeme anglických autorov (Siraj-Blatchford, Siraj-Blatchford, 2006), ktorí rozlišujú **štyri kľúčové oblasti učenia sa** a premýšľajú o tom, ako ich podporovať pomocou DT. Sú to:

Komunikácia a kolaborácia	Bežne sa rozvíjajú pri kolaboratívnom riešení problémov, kreslení na počítači, nahrávaní videa alebo konštruovaní, pri práci s obrazovkovými aplikáciami, pri experimentovaní s programovateľnými hračkami (ale často je potrebná intervencia dospelého , aby bol deťom k dispozícii úplný potenciál týchto prostredí).
Tvorivosť	Aby boli deti tvorivé, musia si vybudovať repertoár <i>schém</i> a návyk spontánne tieto schémy používať a skúšať v <i>nových kontextoch</i> . Príkladom nového kontextu je dobre navrhnuté softvérové prostredie, ktoré určite očakáva rôznorodé reakcie zo strany detského používateľa. Zvyčajne umožňuje, aby dieťa všeličo skúšalo, a ak neuspeje, aby opäť vyskúšalo čosi iné. Inovatívni, digitálne gramotní pedagógovia u detí takýto prístup podporia. Kľúčové je, aby sme v našej práci s malými deťmi povzbudzovali ich premýšľanie a tvorivosť a opakovane im kládli otázky typu <i>Čo ak... ?</i> Mimoriadny potenciál digitálnych aplikácií vidíme práve v možnostiach podporiť otvorené (divergentné) rozhodovanie a riešenie problémov. Ak chceme rozvíjať tvorivosť detí, mali by sme ich posmeľovať: ♦aby zábavným spôsobom hľadali rôzne spôsoby, ako niečo urobiť, ♦aby si uvedomovali, že vždy existuje voľba, ♦aby si vytvárali súvislosti medzi vecami, ♦aby robili nezvyčajné porovnania, ♦aby sa na veci pozerali aj z pohľadu druhých.
Sociodramatická hra	Je nečakane veľa príležitostí, ako integrovať DT do hrových situácií. Známe sú napr. úspešné experimenty s používaním vhodného softvéru a dotykových obrazoviek, kedy sa deti hrali na cestovné kancelárie, úrady alebo nákupné strediská. Možností je skutočne veľa a ich učebný potenciál je mimoriadny. Domnievame sa však, že digitálnych pomôcok sa napriek tomu nevyvíja dostatok – ani softvérových, ani hardvérových. Na druhej strane, inovatívny pedagóg dokáže pri práci s deťmi dosiahnuť veľa aj svojou vlastnou iniciatívou a improvizáciou.
Vývin schopností učiť sa	Výskum opakovane potvrdzuje, že počítače môžu už malým deťom pomáhať <i>premyšľať o svojom premyšľaní</i> . Potvrdzuje tiež, že digitálne aplikácie, ktoré podporujú tzv. metakognitívne operácie ¹³ a rozvíjajú schopnosti učiť sa, zároveň efektívne podporujú aj komunikáciu, kolaboráciu a sociodramatickú hru.

Iní autori¹⁴ zasa skúmajú tieto *oblasti učenia sa detí* a možnosti, ako ich podporiť využitím digitálnych technológií:

- gramotnosť,
- matematické predstavy,
- veda,
- tvorivosť, riešenie problémov a hrové používanie technológií (hry a simulácie),
- vizuálna gramotnosť a maľba,
- mediálna gramotnosť (digitálna animácia),
- hudobná gramotnosť.

¹³ Čiže kognitívne procesy vyššej úrovne, ktoré používame pri riešení problémov, rozhodovaní, plánovaní, sledovaní, vyhodnocovaní a pod.

¹⁴ pozri (Hayes, Whitebread, 2006)

V našich vlastných výskumoch (pozri napr. Pekárová, 2009) sme integrovali digitálne technológie do rôznych aktivít zameraných na:

- **multimediálnu tvorbu** – vytvorenie vlastného filmu o tom, ako sa pohybujú niektoré dopravné prostriedky (konkrétne loď a lietadlo),
- **rozvoj matematických predstáv** – skúmali sme početnosť jednotlivých druhov dopravy v okolí materskej školy. Výstupom aktivity bol diagram s tvármi detí – výskumníkov. Na spracovanie údajov sme používali vlastné softvérové prostredie *Dopravné prostriedky*,
- **rozvoj kritického myslenia, robotika** – uskutočnili sme rôzne aktivity s programovateľnou hračkou Bee-Bot.

Zastávame pritom názor, ktorý prezentuje spomínaná štúdia UNESCO, že digitálne technológie pri vhodnej integrácii do aktivít našich vzdelávacích programov môžu podporiť **všetky vývinové oblasti detí predprimárneho vzdelávania**. Niektoré moderné zahraničné pedagogické dokumenty pristupujú k definovaniu kurikula a vzdelávacích cieľov inak než náš aktuálny Štátny vzdelávací program. Niektoré vo vyššej miere upozorňujú na potenciál digitálnych technológií na podporu hry a učenia sa detí, či už postupujú po línii tematických celkov alebo po línii kompetencií. V žiadnom prípade to však neznamená, že máme zavreté dvere k **objavovaniu a získavaniu skúseností**. V skutočnosti nenarážame na žiadnu prekážku, ktorú by nám vytvárala súčasná školská politika. Svedčia o tom napr. aj rôzne inovatívne projekty, rozvíjajúce programy a materiály, ktoré vznikajú v niektorých materských školách, rôzne vzorové otvorené hodiny, aktivity, postupy a pod. Dobrým príkladom je kurikulárny projekt E. Mujkošovej z MŠ na ul. V. Clementisa v Prievidzi s názvom *Prišla jeseň do záhrady*. Je zameraný na priblíženie a zdôraznenie významu a dôležitosti ovocia a zeleniny pre človeka. Využíva rôzne digitálne technológie (interaktívnu tabuľu, fotoaparát, tlačiareň, skener a iné dostupné technológie v materskej škole). Organizácia práce s digitálnymi technológiami v čase pobytu vonku – vo veľkom bádateľskom laboratóriu – je zameraná na spoznávanie, fotografovanie a diskutovanie na danú tému. V digitálnom kútiku triedy učiteľka využíva pripravený **predvázací zošit**, ktorý môže svojou vlastnou edukačnou činnosťou rozširovať dotváraním, pretváraním či dopĺňaním o poznatky a skúsenosti detí.

Zadanie pre dištančnú časť vzdelávania č. 2

Zvoľte si niektorú komplexnú aktivitu, v ktorej sa využívajú aj digitálne technológie (napr. z vašej vlastnej praxe, prípadne niektorú z kapitoly 3 *Momentky z praxe* v knihe *Spoznávame potenciál digitálnych technológií v predprimárnom vzdelávaní* alebo celkom inú) a analyzujte, ako v nej použitie digitálnych technológií prispieva:

- k napĺňaniu cieľov predprimárneho vzdelávania,
- k rozvoju jednotlivých kompetencií detí,
- k rozvoju poznania detí v jednotlivých tematických okruhoch.

2 Spoločne na internete

2.1 Sociálne siete

V súčasnosti sa čoraz častejšie stretávame s pojmom sociálne siete. Nie, teraz nemáme na mysli siete týkajúce sa sociálnych pomerov obyvateľov, ale sociálne siete na internete. Výhody týchto sociálnych sietí využívajú ľudia v osobnom i profesionálnom živote. Komunikujú spolu na veľké vzdialenosti, vymieňajú si fotografie, vzájomne sa pozývajú na spoločné akcie. Sociálne siete sa stali pre mnohých takou praktickou záležitosťou, že ich používajú firmy na propagáciu svojich výrobkov, ľudia na komunikáciu, odborníci **na diskusie** a **spoločné učenie sa**.

Sociálne alebo aj **komunikačné siete** spájajú ľudí, ktorí majú niečo spoločné. Vďaka nim môžeme byť súčasťou skupiny ľudí s rovnakými záujmami, myslením, povoláním... Prostredníctvom sociálnych sietí si vieme nájsť priateľov alebo nové profesijné kontakty.

Diskusia Stretli ste sa s pojmom sociálna sieť?

Čo sú sociálne siete?

Sociálne siete na internete sú **internetové služby**, ktoré slúžia na udržiavanie sociálnych kontaktov, komunikáciu s priateľmi, jednoduché zverejňovanie informácií a zdieľanie a komentovanie rôzneho obsahu (fotografií, článkov, hudby, videí a i.). Ľudia sa k sociálnym sieťam pripájajú aj preto, že sami hľadajú informácie, ktoré ich zaujímajú.



Medzi služby sociálnych sietí môžeme zaradiť aj blogovanie – <http://blog.sme.sk>, komunitné weby – www.facebook.com a iné nástroje na spoluprácu, spoločnú tvorbu a zdieľanie obsahu, napríklad <http://sk.wikipedia.org/>.

Väčšina webových stránok sociálnych sietí spája tieto služby do jedného balíka.

Do sociálnych sietí patrí napríklad aj **MySpace**, **Spolužiaci**, **Kyberia**, **WindowsLive**, **LinkedIn** či **hi5**. Na Slovensku sú momentálne najrozšírenejšie **Pokec** a **Facebook**.

Diskusia Ste vy, vaše deti alebo príbuzní súčasťou nejakej sociálnej siete? Ak áno, na čo ju najčastejšie využívate? Ak nie, prečo?

Ako fungujú (vytvárajú sa) sociálne siete?

Sociálne siete sú ako narodeninová oslava či párty. Nieкто vás na ňu pozval a vy ste pozvanie prijali. V množstve ľudí, ktorí sa na nej zúčastňujú, sa najprv pridáte k tým, ktorých poznáte. Tí vám predstavia svojich známych a oni zasa ďalších... Tu má každý šancu počúvať, reagovať, integrovať a prepájať sa, pomáhať... Každý sa rozhoduje, či sa chce stať súčasťou niektorej zo sietí, vyberá (prijíma alebo odmieta) priateľov do svojej skupiny a pod.



Výhody a nevýhody sociálnych sietí

Komunikácia prostredníctvom sociálnych sietí má nepochybné výhody:

- je zadarmo a prístupná všade, kde máme možnosť pripojiť sa na internet,
- umožňuje spoluprácu s ľuďmi na Slovensku aj na celom svete, vymieňanie skúseností i iných informácií,
- umožňuje reagovať na zverejnené príspevky, diskutovať na danú tému, písať komentáre k informáciám alebo fotografiám iných členov sociálnej siete či reagovať na komentáre k vlastným príspevkom,
- všetky textové i obrazové informácie sa zverejňujú na webe veľmi jednoducho a rýchlo, aktivity v sociálnej sieti nevyžadujú špeciálne znalosti z informatiky alebo tvorby webových stránok.



I AM TRYING TO
ADD MORE FRIENDS

„Pokúšam sa pridať viac priateľov.“

Nevýhodou sociálnej siete je neosobný kontakt, ktorý s ňou súvisí, a možnosť skreslenia reality, ktorú obsahuje. Ľudia sa tu môžu vydávať za niekoho úplne iného, môžu si plniť svoje tajné sny, cítia sa tu istejší. Na internete nezistíme, že priateľ zo sociálnej siete v skutočnosti nie je dobrá kamarátka Jana, ale psychicky narušený Fero. Tak ako pri práci s internetom, aj tu musíme byť **opatrní vo zverejňovaní osobných informácií**.

Porozprávajme sa o pravidlách pri práci so sociálnou sieťou

V sociálnej sieti sú ľudia k sebe otvorenejší, nemajú zábrany z osobného kontaktu. Povedia (napíšu) aj veci, ktoré by si pri osobnom styku nepovedali. Nezabúdajme, že pre „lepšie či ľahšie vzťahy“ v sociálnych sieťach nie je potrebné zabúdať na *reálnu sieť, reálnych kamarátov*. Osobná komunikácia je predsa dôležitá. Nehľadajme preto priateľov len v sociálnej sieti, možno tí ozajstní čakajú pri našich dverách.

Diskusia

Aké skúsenosti máte so sociálnou sieťou?

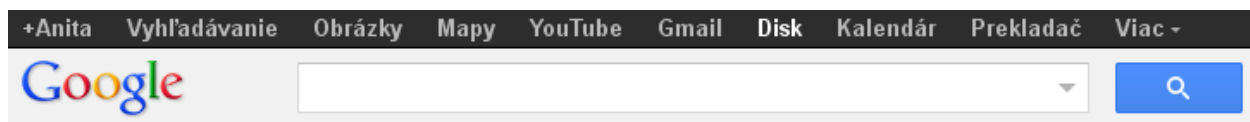
2.2 Tvoríme a zdieľame Google dokumenty

S Google ako internetovým vyhľadávačom alebo e-mailovou službou sme sa už zoznámili. Google nám však poskytuje aj možnosť písať dokumenty v podobe textov, tabuliek alebo prezentácií.

Aké dokumenty nám Google ponúka?

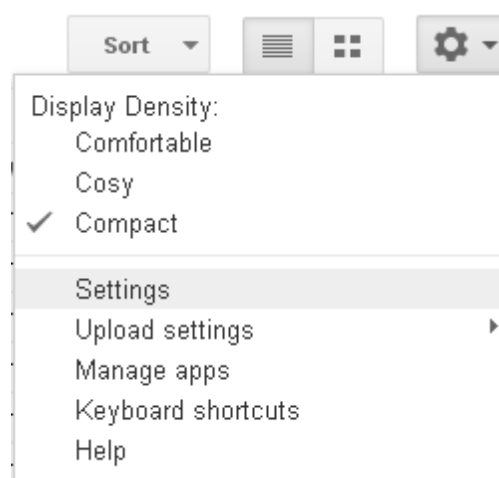
Google nám ponúka možnosť vytvoriť rôzne dokumenty – textový dokument, tabuľku alebo prezentáciu. Navyše si môžeme pomocou neho pripraviť webový formulár alebo nakresliť obrázok. Okrem toho si v našom priestore na Google môžeme vytvoriť vlastné priečinky, pomenovať ich podľa svojej potreby a prehľadne do nich ukladať svoje dokumenty. Výhodou používania Google dokumentov je ich prístupnosť všade tam, kde máme pripojenie k internetu a možnosť ich online zdieľania.

Po prihlásení do nášho Google účtu si z ponuky zvolíme **Disk**.

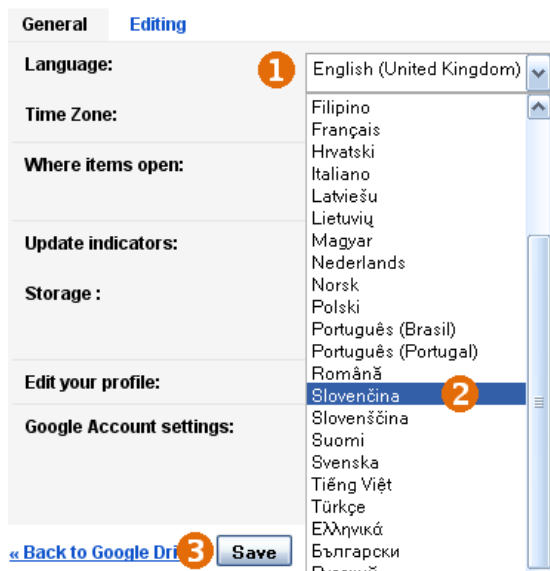


Pri prvom prihlásení si budeme musieť nastaviť jazyk.

Z hornej ponuky vpravo zvolíme ikonu **Settings** a v zobrazenej ponuke **Settings**.

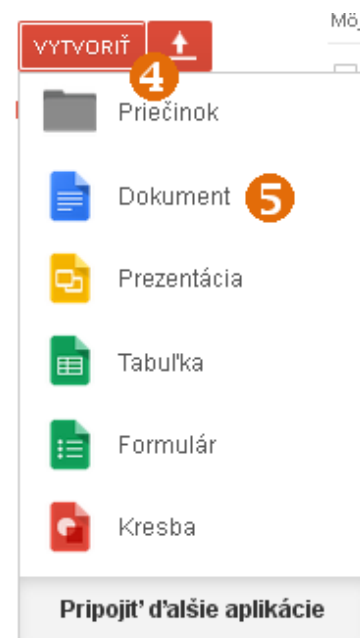


Settings



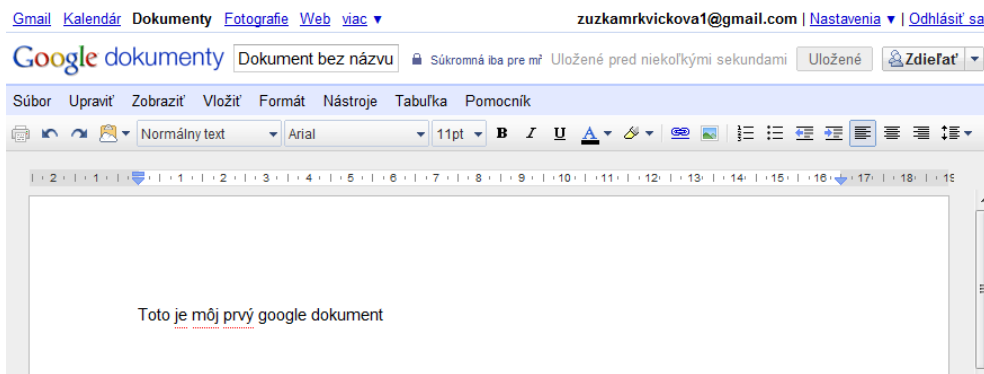
V nastaveniach si nastavíme len **Language** a z ponúkaných jazykov vyberieme slovenský (klikneme naň). Nastavenie uložíme kliknutím na tlačidlo **Save** v dolnej časti okna.

Prostredie sa nám okamžite prepne do slovenského jazyka. Pozrieme sa teraz, aké dokumenty nám umožňuje vytvoriť Google. Po kliknutí na tlačidlo **Vytvoriť** sa objaví ponuka na vytvorenie rôznych druhov dokumentov.



Ako vytvoríme Google dokument

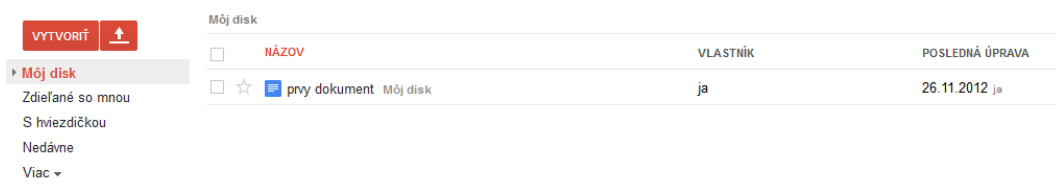
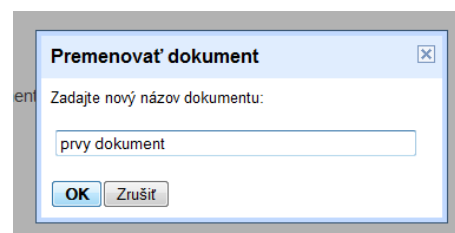
Z ponuky **Vytvoriť** si vyberieme **Dokument**. Objaví sa prostredie veľmi podobné tradičným programom na písanie textu, ako je napríklad MS Word.



Nástroje v Google nám umožňujú formátovať text – meniť typ písma, jeho veľkosť, farbu, číslovať i používať odrážky, zarovnávať text, vkladať obrázky, odkazy na webové stránky...

Počas práce sa nám aj nepomenovaný dokument ukladá, takže v prípade výpadku elektriny alebo internetového pripojenia Google zachováva poslednú uloženú verziu.

Napriek tomu je vhodné dokument si čo najskôr pomenovať. Kliknutím do okna, kde je zatiaľ napísaný text „Dokument bez názvu“, sa otvorí menšie okno, kde dokument pomenujeme podľa svojej potreby. Kedykoľvek môžeme jeho meno zmeniť opätovným kliknutím do okna s premenovaním dokumentu.



Uložený dokument sa nám objaví v časti **Môj disk**.

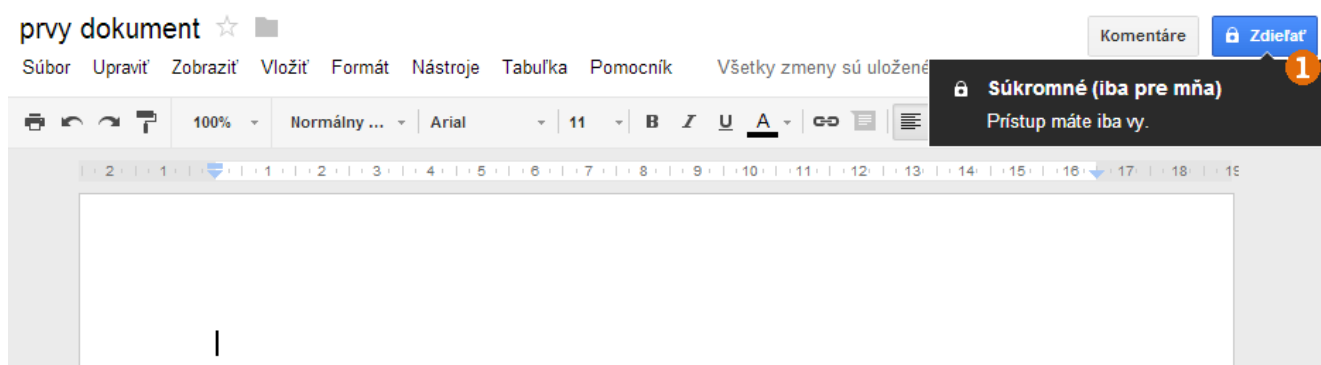
Úloha

Vytvorte svoj prvý Google dokument a pomenujte ho, napr. **prvotina**.

Zdieľanie Google dokumentov

Nespornou výhodou Google dokumentov je ich ľahké a pohodlné **zdieľanie**. Ten, kto dokument vytvoril, ho môže sprístupniť jednej alebo viacerým osobám. Stačí, ak pozná ich e-mailové adresy alebo Google účet. Zdieľať môžeme dať akýkoľvek typ dokumentu, ktorý sme vytvorili v Googli.

Na tento účel vytvoríme dokument, ktorý pomenujeme, napr. **spolocnarozpravka**, a napíšeme jej prvé vety. Momentálne má tento dokument len **jedného vlastníka**. Je to **súkromný dokument** iba pre osobu, ktorá ho vytvorila.



Kliknutím na text **Zdieľať** 1 sa otvorí okno, v ktorom môžeme pridať ďalšie osoby na zdieľanie dokumentu.

Nastavenia zdieľania

Odkaz na zdieľanie (prístupný iba pre spolupracovníkov)

<https://docs.google.com/document/d/1tftk006LRO9VGjjSyiz8sFCvQ9PhidRpA-ZcKfH>

Zdieľať odkaz prostredníctvom:



Kto má prístup

	Súkromné – prístup majú iba osoby uvedené nižšie	Zmeniť...
	Roman Hrušecký (vy) roman.hrusecky@g...	Je vlastníkom

Pozvať ľudí:

"Anita Skodackova" 2
 <anita.skodackova@gmail.com>, Môže upravovať 3

Upozorniť ľudí prostredníctvom e-mailu - [Pridať správu](#) 5

Odoslať kópiu mne
 Prilepiť obsah položky do e-mailu

6 [Zdieľať a uložiť](#) [Zrušiť](#)

Editori budú oprávnení pridávať osoby a zmeniť povolenia. [\[Zmeniť\]](#)

Pridať môžeme viacero osôb 2 a všetkým (zatiaľ rovnako) nastavíme, či si môžu dokument len zobrazíť alebo im dovoľíme robiť v ňom aj úpravy 3. Spôsob manipulácie s dokumentom môžeme v budúcnosti zmeniť.

Ak chceme osoby upozorniť na zdieľanie dokumentu, označíme zaškrtnuté políčko 4. K tejto informácii môžeme pridať aj osobný odkaz, ak klikneme na odkaz **Pridať správu** 5. Všetky zmeny potvrdíme kliknutím na tlačidlo **Zdieľať a uložiť** 6.

Nastavenie zdieľania pre náš dokument môžeme kedykoľvek zmeniť. Môžeme ho úplne zrušiť, povoliť len zobrazenie, prípadne určiť nového vlastníka dokumentu, ktorý môže rozhodnúť o jeho zdieľaní ďalšími osobami.

Povolenia:

	Súkromné – prístup majú iba osoby uvedené nižšie	Zmeniť
	Zuzka Mrkvičková (vy)	Je vlastníkom
	Chalachanovamartina	Môže upravovať ×
	Terezka.ond	Môže upravovať ×
Pridať osoby:		Je vlastníkom
Zadajte mená, e-mailové adresy alebo skupiny...		Môže upravovať
		Môže zobrazíť

terezka.ond a 1 ďalšia osoba čítaj...

chalachanovamartina a 1 ďalšia osoba

chalachanovamartina

terezka.ond

Ak v rovnakom čase pracuje na dokumente viac ľudí, zobrazí sa nám táto informácia v pravom hornom rohu.

Môžeme sa aj presne pozrieť, kto s naším dokumentom práve pracuje. Kliknutím na šípky sa rozbalí zoznam všetkých osôb, ktoré práve v tomto okamihu dokument čítajú alebo ho aj upravujú.

Práve uskutočňované zmeny v dokumente sa okamžite objavia vo vlastnom texte aj s informáciou, kto ich realizuje.

Kde bolo, tam bolo, bola raz jedna rozprávková krajina. Volala sa Čudesná. V tej krajine bolo všetko čudesné. Kvetom rástli korene nahor.

Podobným spôsobom môžeme dať zdieľať napr. tabuľku, prezentáciu alebo vytvárať spoločne obrázky.

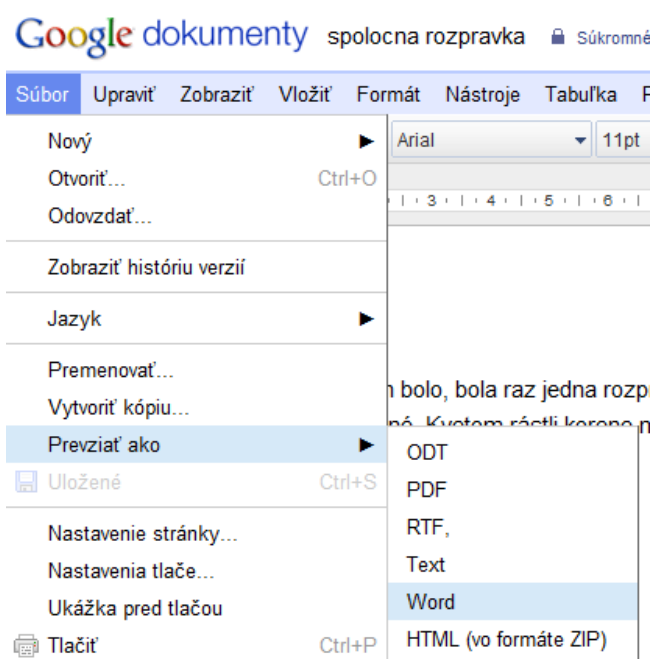
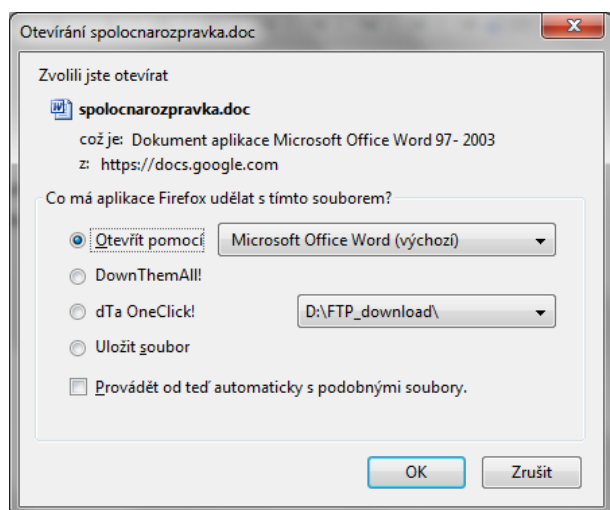
Úloha

- Vytvorte nový dokument s názvom **spoločná rozprávka** a napíšte do nej začiatok rozprávky.
- Dajte zdieľať tento dokument inej účastníčke vzdelávania, pričom jej povolíte úpravy dokumentu. Do e-mailu pripíšte pre ňu odkaz.
- Doplňte do zdieľaného dokumentu pokračovanie rozprávky.

Výhody zdieľaných dokumentov

Zdieľané Google dokumenty umožňujú a uľahčujú spoluprácu viacerých autorov prostredníctvom internetu. Každý z nich má k dispozícii poslednú verziu dokumentu, môže v ňom robiť úpravy, pripisovať do neho komentáre a svoje návrhy. Spoločne tak môžeme pracovať napríklad na pláne práce, príprave projektu, rôznych akcií... Pri tejto práci odpadne vzájomná výmena a porovnávanie jednotlivito vypracovaných dokumentov.

Dokument môžeme aj **prevziať** z Google v inom formáte, napríklad vo Worde. Zvolíme **Súbor – Prevziať ako – Word**. Otvorí sa okno, v ktorom zvolíme zobrazenie alebo priamo uloženie tohto dokumentu.



Špeciálnym druhom dokumentu, ktorý si môžeme vytvoriť pomocou Google, sú **formuláre**. Tie nám umožnia vytvorenie **webových formulárov** v podobe prihlášok na akcie, dotazníkov rodičom, rôznych prieskumov a pod., pričom nám zhromažďujú všetky potrebné informácie do tabuľky. Formuláre sú automaticky zverejnené na webových stránkach a našou úlohou je už len informovať ľudí, ktorým sú určené, na akej adrese sa nachádzajú.

Google nám dokáže údaje aj vyhodnotiť a spracovať do podoby veľmi estetických grafov.

Diskusia

Na aké účely by ste vedeli zdieľanie dokumentov využiť pri spolupráci pedagógov alebo aj pedagógov a rodičov vo vašej materskej škole či pri spolupráci s pedagógmi iných škôl?

2.3 Vytvárame a upravujeme webové stránky

Webová stránka môže slúžiť, okrem iného, ako priestor na prezentáciu našej práce, prípadne aj na výmenu informácií. Vytvárať ju môžeme viacerými spôsobmi. Jedným z nich sú tzv. **systémy na správu obsahu**, napr. Joomla, Google webové stránky, eStranky.sk a pod. My si ukážeme veľmi jednoduchý spôsob vytvárania webových stránok pomocou systému **Google webové stránky**.

Prihlásime sa na náš Google účet a prejdeme do časti **Webové stránky** (alebo zadáme adresu sites.google.com). Aby sme mohli vytvárať naše webové stránky, musíme mať vytvorenú tzv. **lokalitu** (klikneme na tlačidlo **Vytvorte lokalitu**).

Google webové stránky

Hľadať na všetkých lokalitách

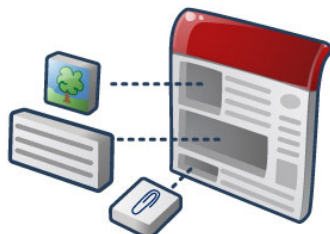
Uvažujete o vytvorení webových stránok?

Služba Webové stránky Google je zadarmo a je to jednoduchý spôsob, ako vytvoriť a zdieľať webové stránky. [Viac informácií](#)

Jednoducho
vytvárať
formátované webové stránky

Zbierať
všetky informácie na jednom
mieste

Určovať
kto môže zobrazovať a upravovať

**1 Vytvorte lokalitu**

Použitie aplikácie Webové stránky Google:

Plánovanie klubových schôdzok a aktivít

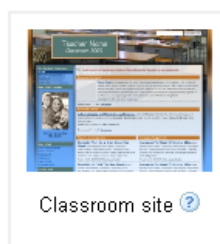
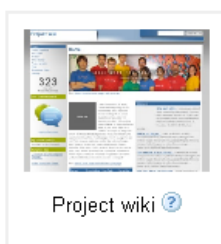
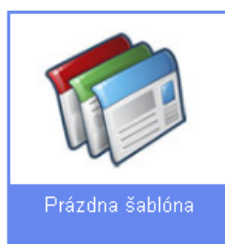
Zdieľanie informácií na zabezpečenom podnikovom intranete

Spolupráca na tímovom projekte

Kontakt s členmi rodiny

Na ďalšej stránke zadáme názov našej lokality². Google nám automaticky vygeneruje adresu³, ktorú budú návštevníci zadávať v prehliadači. Ak sa nám návrh nepáči alebo je už adresa obsadená, zmeníme ju. Môžeme si zvoliť motív (vzhľad) našich stránok v časti **Vybrať motív**⁴. Nesmieme zabudnúť zapísať zobrazený kód do príslušného políčka⁵. Potom klikneme na tlačidlo **Vytvorte lokalitu**⁶.

Vybrať **šablónu**, ktorá sa bude používať



[Prehliadať ďalšie šablóny v galérii](#)

Zadajte **názov** lokality:

MŠ d'atelinka ²

Vaša lokalita bude umiestnená na tejto adrese URL:

https://sites.google.com/site/ ³

V adresách URL lokalít sa môžu používať iba tieto znaky: A-Z, a-z, 0-9

Vybrať motív ⁴ (momentálne sa používa **Konáre**)

Viac možností

Zadajte zobrazený kód.



⁵

6 Vytvorte lokalitu

Zrušiť

Týmto sme vytvorili prázdnu stránku, ktorú teraz naplníme. Klikneme na tlačidlo **Upraviť stránku**.

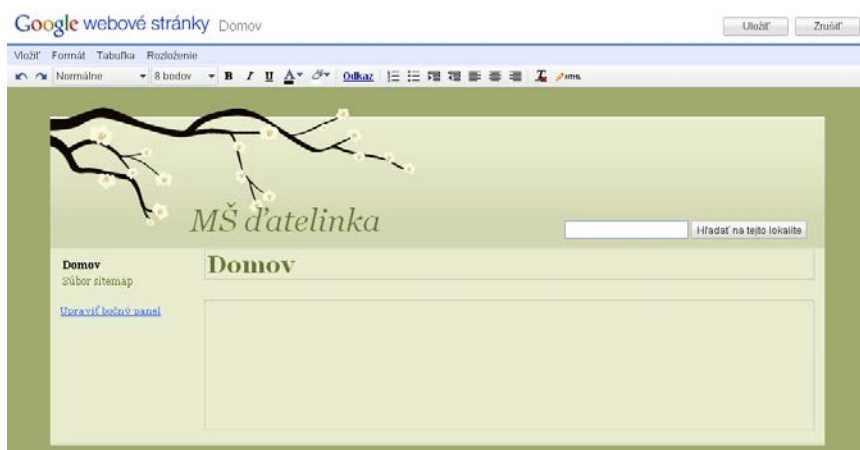
msdatelinka@gmail.com | [Nastavenia používateľa](#) | [Moje lokality](#) | [Môj účet](#) | [Pomocník](#) | [Odhlásiť sa](#)

[+ Vytvoriť stránku](#)

[✎ Upraviť stránku](#)

[Ďalšie akcie ▾](#)

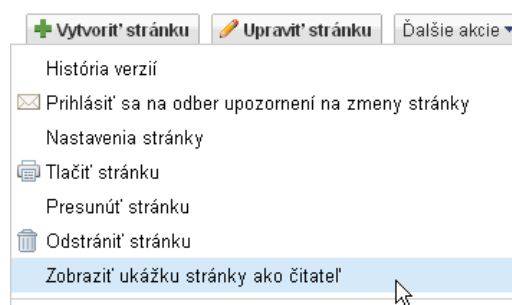
Ďalším krokom je úprava pomenovania stránky. Cez tlačidlo **Upraviť** sa dostaneme do pracovného okna, kde zmeníme text, jeho zarovnanie a môžeme doplniť aj uvítací text pre návštevníkov stránky.



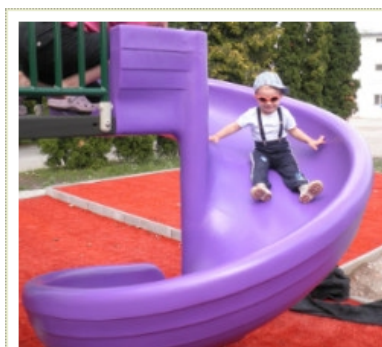
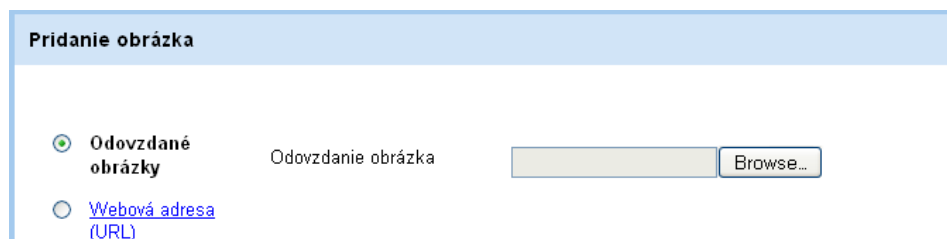
Zobrazí sa stránka s dvoma oblasťami, kde môžeme meniť texty. Názov stránky (zobrazuje sa v navigácii, môže sa zobrazovať aj na stránke) a vlastný obsah stránky. Pri úprave stránky sa zobrazí panel nástrojov. Je pomerne jednoduchý, pripomína úpravu textu v textovom editore. Niektoré slová môžeme zvýrazniť, zmeniť typ a veľkosť písma, nastaviť farby, prípadne podfarbenie.

Po doplnení všetkých textov klikneme na tlačidlo **Uložiť**.

Ak si chceme pozrieť stránku, ako ju uvidia návštevníci, klikneme na tlačidlo **Ďalšie akcie** a z ponuky vyberieme položku **Zobraziť ukážku stránky ako čitateľ**.



Obrázok, ktorý vkladáme na stránku, môže byť uložený buď v našom počítači alebo niekde na webovej stránke.



Odkaz: Prejsť na odkaz: <https://sites.google.com/.../elinka/home/obr-uvod.jpg> - Zmeniť - Odstrániť
Obrázok: Zarovnať: L S P - Veľkosť: M P V Pôvodná veľkosť - Zalomenie: zapnuté vypnuté - Odstrániť

Po vložení obrázka sa zobrazí kontextová ponuka, v ktorej môžeme nastaviť jeho rôzne vlastnosti (čo sa má zobraziť po kliknutí na obrázok, jeho zarovnanie a obtekanie okolitého textu). Ak sa nám kontextová ponuka obrázka nezobrazí, stačí naň kliknúť.

Takto môžeme postupne vytvoriť fotogalériu z nejakej akcie. Postupne môžeme vkladať ďalšie obrázky.

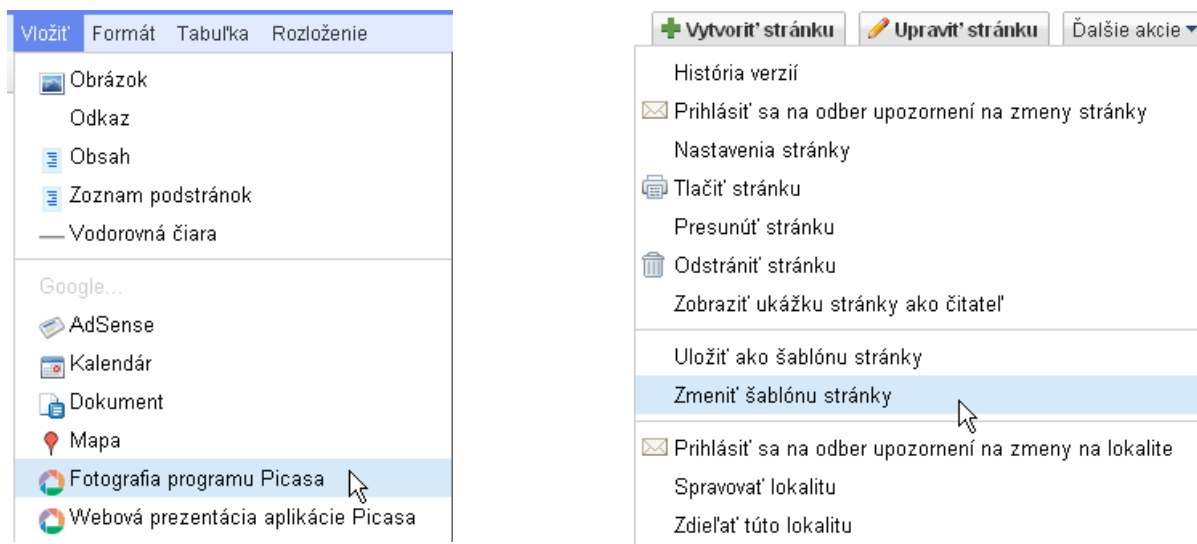
Pri vytváraní fotogalérie musíme dbať na niekoľko základných pravidiel:

- Obrázky by mali byť zladené s pozadím i textom.
- Používajme ich zmysluplne – ako časť obsahu stránky. Vyvarujme sa veľkého množstva dekoratívnych obrázkov.
- Na stránky vkladáme obrázky v takej veľkosti, v akej ich na stránkach chceme mať.

Na stránkach používajme len obrázky formátu **gif**, **jpg** alebo **png**.

Okrem vytvorenia fotogalérie (vkladaním všetkých obrázkov postupne) môžeme využiť možnosti prostredia *Google webové stránky*, ktoré umožňuje vkladať fotogalériu aj z prostredia **Google Picasa**. V ňom si najprv vytvoríme fotogalériu a potom ju môžeme sprístupniť iným ľuďom.

V prípade, že nebudeme spokojní so vzhľadom stránok, môžeme ju veľmi ľahko zmeniť.



Diskusia

Na čo by ste vedeli využiť tieto webové stránky? Spomenuli ste si napr. na digitálnu kroniku triedy alebo materskej školy na webe?

2.4 Skype – nástroj okamžitej komunikácie

Program **Skype** slúži na rýchlu výmenu krátkych správ (chatovanie) a zároveň umožňuje aj telefonovanie. Ak k počítaču pripojíme mikrofón a reproduktory alebo slúchadlá, pomocou tohto programu sa dokážeme rozprávať s našimi priateľmi, ktorí používajú Skype. Okrem toho program umožňuje prostredníctvom webovej kamery komunikovať aj vizuálne. Hovoríme, že nám umožní **okamžitú komunikáciu**. Je to jednoduchý program a je zdarma na stiahnutie.



Poznámka

Ak program nemáme v počítači nainštalovaný, môžeme poprosiť správcu alebo si ho môžeme nainštalovať aj sami. Priebeh celej inštalácie je krátky a jednoduchý.

Inštalácia

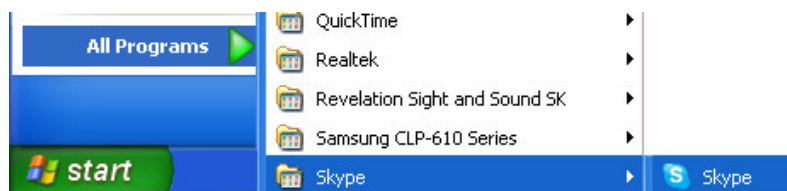
- Navštívime stránku www.skype.com.
- Otvoríme kartu „**Get Skype**“.
- Klikneme na text „**On your computer**“.
- Klikneme na text „**Download now**“ na stiahnutie programu.
- Program uložíme do počítača (na pracovnú plochu alebo do priečinka Moje dokumenty) a toto miesto si zapamätáme:
 1. dvojklikom spustíme súbor **SkypeSetup.exe**, potom zvolíme jazyk – **Zvoľte Váš jazyk** (v našom prípade „česky“),
 2. tlačidlom **Souhlasím – nainštalovať** prejdeme na ďalší krok inštalácie,
 3. zrušíme označenie políčka nainštalovať toolbar a stlačíme **Instalovať**,



4. počkáme, kým sa inštalácia ukončí, na záver klikneme na tlačidlo **Dokončiť**.

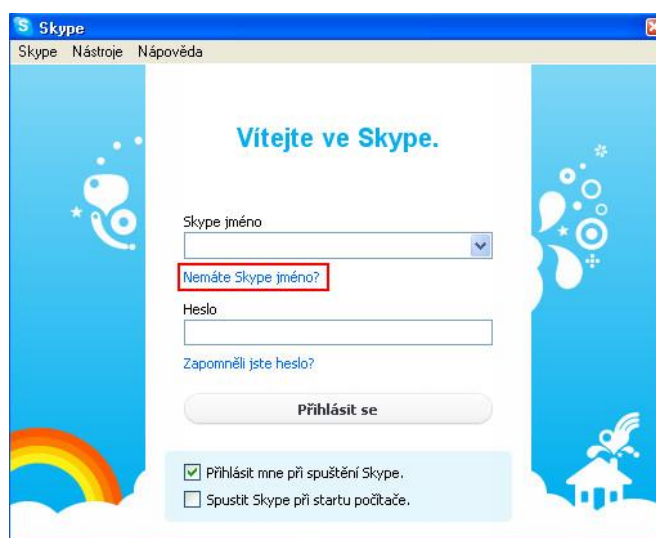
Spustenie programu

Po štandardnej inštalácii nájdeme program **Skype** v ponuke Štart...



Registrácia nového používateľa

Vytvoríme si naše nové konto. Po spustení programu Skype sa otvorí okno, v ktorom pre registráciu nového používateľa klikneme na zvýraznený modrý text.



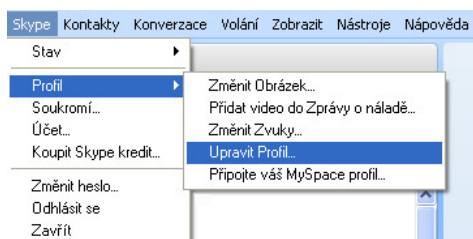
Najprv vyplníme registračný formulár:

1. Do políčka **Jméno a příjmení** napíšeme naše skutočné meno a priezvisko (iba vtedy nás vie nájsť náš kamarát, ktorý chce s nami komunikovať).
2. Do políčka **Zvolte si Skype jméno** vyplníme našu prezývku (môžeme zadať aj naše meno). Prezývka musí mať najmenej 6 znakov, nesmie obsahovať medzery, mäkkčene ani dĺžne, môže obsahovať veľké a malé písmená, číslice, bodku a podčiarkovník.
3. Zvolíme si heslo k nášmu účtu. Heslo je bezpečnostný prvok na ochranu nášho konta, preto je dôležité:
 - aby sme si heslo zapamätali, keďže ho budeme používať pri prihlasovaní k nášmu účtu,
 - heslo musí byť dlhé najmenej 6 znakov a musí obsahovať aspoň jednu číslicu, nesmie obsahovať medzery, mäkkčene ani dĺžne, môže obsahovať veľké a malé písmená a číslice,
 - heslo nikde nezverejňujeme ani si ho nikde nezapisujeme.
4. Políčko **Zopakovať heslo** slúži na potvrdenie hesla.
5. Ak si nepravame e-mailom dostávať ďalšie informácie o programe Skype, **odznačíme** voľbu „Prosím, zasílejte...“.
6. V prípade, že sme všetky políčka správne vyplnili, aktivuje sa tlačidlo **Souhlasím – vytvořit účet**. Po vytvorení účtu nás Skype automaticky prihlási. V tomto okamihu môžeme nadviazať komunikáciu s ostatnými používateľmi, ktorí majú konto v programe Skype.

Po úspešnej registrácii nás program Skype automaticky prihlási a ponúkne možnosť upraviť si náš profil.

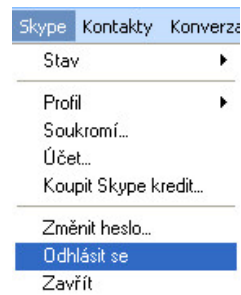
V prípade, že si neskôr chceme doplniť náš profil, spravíme to takto:

Úprava profilu



Odhlášení

Aby sme korektno ukončili prácu s naším účtom, musíme sa odhlásiť. Odkaz na odhlášení nájdeime cez menu **Skype – Odhlásit se**.

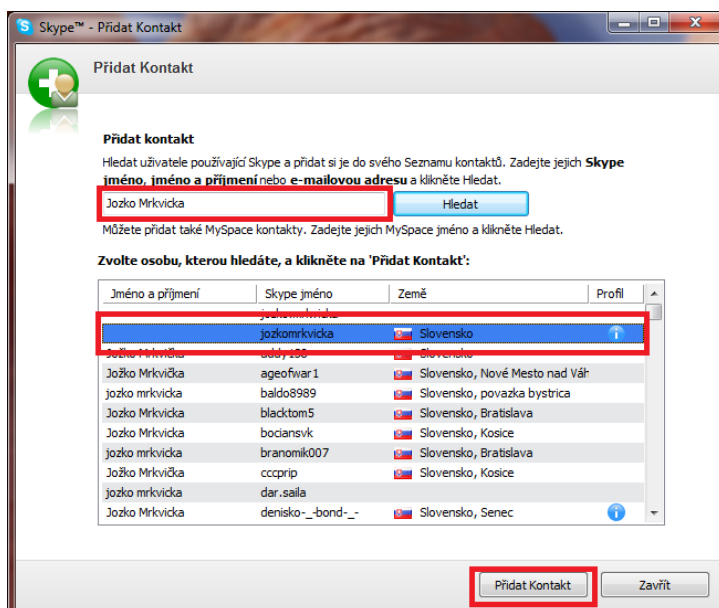
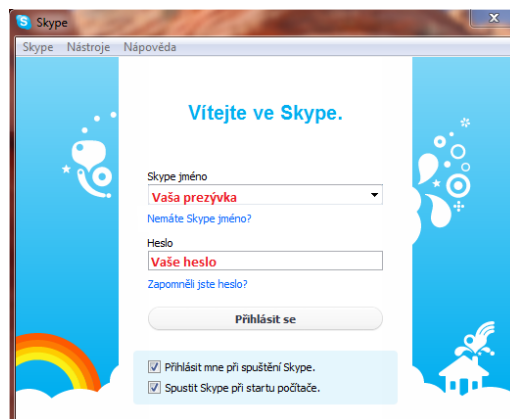



Prihlásenie



Po spustení programu sa zobrazí prihlasovacie okno, do ktorého doplníme svoje meno (prezývku), heslo a klikneme na tlačidlo **Prihlásiť se**. Ak pracujeme na vlastnom počítači, môžeme si dať prihlasovacie údaje aj heslo zapamätať. Ak nie, nikdy to nerobme!

Pridávame kontakty


Po spustení programu máme prázdny **zoznam kontaktov**. Ak chceme pridať nový kontakt, zvolíme **Kontakty – Nový Kontakt**.



V zobrazovanom okne **Přidat kontakt** napíšeme prezývku alebo meno a priezvisko alebo e-mailovú adresu osoby, s ktorou chceme komunikovať. Klikneme na tlačidlo **Hledat**. Potom zvolíme hľadanú osobu a klikneme na tlačidlo **Přidat kontakt**. Nový kontakt bude označený ikonou  až dotedy, kým on sám toto spojenie neschváli. Preto sa nemusíme báť, že by sa v našich kontaktoch objavil niekto, koho tam nechceme mať. Neznáme a neželané kontakty by sme mali odmietnuť alebo blokovať.

Potvrdený, prihlásený kontakt je označený ikonou , neprihlásený kontakt je označený ikonou .

Poznámka

Ako vidíme, pri vyhľadávaní podľa mena Jožko Mrkvicka sme objavili viacero zaregistrovaných kontaktov. Aby sme našli toho správneho Jožka, najprv skontrolujeme stĺpec **Země**. Podrobné informácie o používateľovi môžeme zistiť kliknutím na ikonu . Ak má používateľ doplnený profil s podrobnejšími informáciami, určite sa nám ho napokon podarí identifikovať.

Ako začať komunikovať

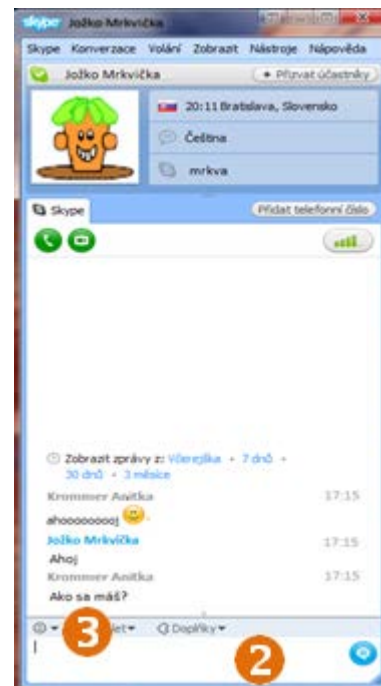


Rozhovor – chatovanie:

Dvojkliknutím na **názov kontaktu** ① sa otvorí okno na komunikáciu (obrázok vpravo). Pišeme do **dolného riadka** ②. Správy odosieme stlačením klávesu **Enter**.

Celá komunikácia sa zobrazuje vo veľkom okne.

V komunikácii môžeme používať **emotikony** ③, ale aj pripravené nahrané a animované odkazy.

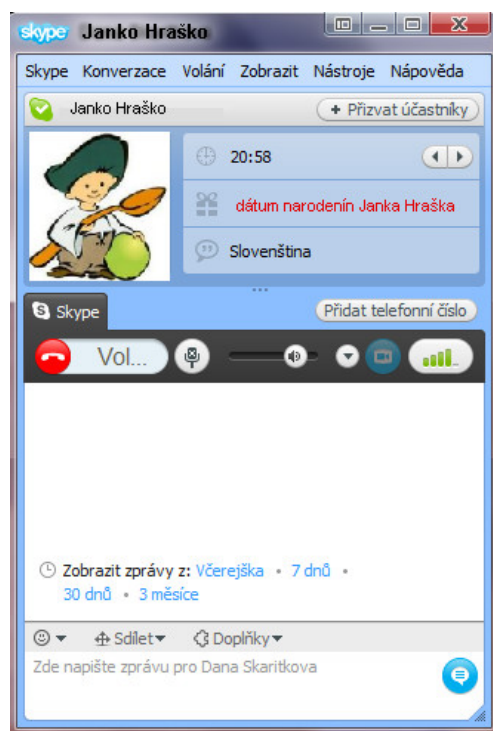


Telefonovanie

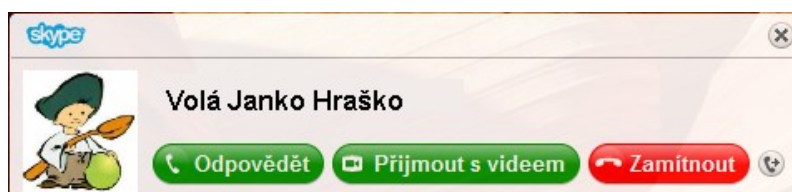
Ak obe komunikujúce strany majú k dispozícii reproduktory alebo slúchadlá a mikrofón, nič nám nebráni ani v telefonovaní. V okne pre komunikáciu nájdeme tlačidlo **Hovor** ④. Kliknutím na zelené tlačidlo „slúchadlo“ začíname volať a už len čakáme na prijatie nášho hovoru.

Počas hovoru sa nám zobrazuje „len“ meno príjemcu a dĺžka hovoru. Pre ukončenie hovoru použijeme červené tlačidlo „slúchadlo“ ⑤.

Ak máme k počítaču pripojenú aj webkameru, pomocou tlačidla ⑥ môžeme zapnúť **videorozhovor**.




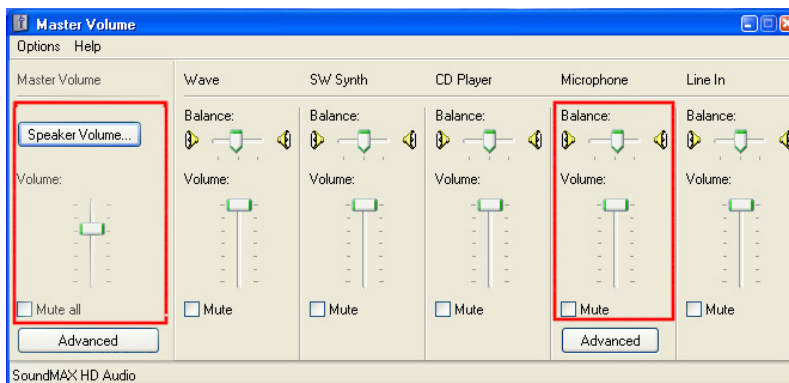
Ak nám niekto volá, otvorí sa okno s možnosťou **Odpovedať** na hovor, **Prijať hovor s videom** alebo **Odmietnuť hovor**.



Ak dobre nepočujeme toho druhého alebo on nepočuje nás, môžeme upravovať hlasitosť zvuku v programe Skype alebo priamo v operačnom systéme Windows aj počas hovoru.

Nastavenie hlasitosti vybraných zariadení zrealizujeme vyvolaním programu **Ovládanie hlasitosti**, a to:

1. dvakrát klikneme na ikonu **reproduktora** na paneli úloh ,
2. otvorí sa okno nastavenia hlasitosti, v ktorom môžeme meniť hlasitosť reproduktorov alebo slúchadiel, ale aj mikrofónu.



Poznámka – testovací hovor

Aby sme si overili, či Skype funguje, uskutočnime testovací hovor. Všimneme si Skype kontakt Echo/Sound Test Service, ktorý slúži na testovanie. Po kliknutí na hovor k nám prehovorí anglicky hovoriaci ženský hlas. V krátkosti vysvetlí, aby sme po zaznení pípnutia niečo povedali. Spravme to. Po pípnutí máme asi 10 sekúnd na to, aby sme niečo povedali. Potom sa ozve druhé pípnutie a Skype nám prehrá to, čo sme nahovorili. Ak počujeme sami seba, rovnako nás bude počuť aj inde. Ak je teda testovací hovor v Skype v poriadku, môžeme veselo telefonovať.

2.5 Portál Úspešná škola

Portál Úspešná škola je venovaný manažmentu a pedagógom všetkých stupňov škôl a školských zariadení. Nájdeme ho na adrese www.uspesnaskola.sk. Ako sa píše na úvodnej stránke portálu, je zameraný „na školstvo a inovatívne formy vzdelávania. Úspešná škola – to je moderný učiteľ a aktívni žiaci pod vedením cieľavedomého manažmentu.“

Ako sa registrovať na portáli

Aj tento portál vlastne predstavuje sociálnu sieť. Prostredníctvom neho môžeme komunikovať s inými učiteľmi, zdieľať svoje výučbové materiály alebo používať materiály iných učiteľov, hodnotiť ich, byť členom niektorej z **diskusných skupín** alebo si vytvoriť vlastnú. Portál poskytuje aj množstvo odborných materiálov z oblasti školstva, informácie o grantoch, vzdelávacích podujatiach a pod.

Pre využívanie všetkých služieb portálu sa musíme **zaregistrovať**. Užívanie je bezplatné, umožní nám však hodnotiť články, pridávať komentáre, otázky alebo linky na materiály.

Po kliknutí na tlačidlo **Prihlásenie** sa objaví **prihlasovacie okno**.

Úspešný žiak Úspešný učiteľ

- Späť

E-mailová adresa
@uspesnaskola.sk

Heslo

Zapamätaj si ma

Prihlásenie

OpenID Vytvoriť účet Zabudnuté heslo

Meno*

Priezvisko*

Zobrazované prihlasovacie meno*

E-mailová adresa*

Odiaľ ste o nás počuli?
od známeho

Uložiť

Narodeniny
január 1 1970

Pohlavie
Muž

Kontrola textu.

My si však potrebujeme najprv **vytvoriť účet**.

Prihlasovacím menom bude nami zadaná e-mailová adresa. Ak by sme prihlasovacie heslo zabudli, prostredníctvom e-mailu nám bude pridelené dočasné heslo, ktoré si môžeme zmeniť.

Pri vyplňaní webových formulárov si zapamätajte jednu dôležitú vec – medzi položkami formulárov sa preklikávajte pomocou myši alebo použitím klávesy tabulátor – **Tab**.

Po zaslaní údajov sa na obrazovke objaví prvé heslo. To zapíšeme do okienka pre heslo a klikneme na **Prihlásenie**. Pri prvej návšteve portálu sa na obrazovke zobrazia všeobecné podmienky na jeho používanie. V ich dolnej časti nájdeme tlačidlá, ktorými potvrdíme ich preštudovanie a súhlas s podmienkami používania portálu.

Ďakujeme vám za vytvorenie účtu. Vaše heslo je GC5S9hFS a bolo poslané na zuzkamrkvickova1@gmail.com. Skontrolujte si prosím Vašu schránku i zložky so SPAM-om.

E-mailová adresa
zuzkamrkvickova1@gmail

Heslo
••••••••

Zapamätaj si ma

Prihlásenie

Ak niekedy zabudneme heslo, môžeme využiť pripravenú pomôcku. Zvolíme si otázku a zapíšeme odpoveď, pomocou ktorej nám portál heslo napovie.

Pomôcka v prípade zabudnutého hesla

Vyberte si pomocnú otázku v prípade zabudnutia hesla.

Pomôcka v prípade zabudnutého hesla

Otázka
Aké je krstné meno vášho otca?

Odpoveď
Julko

Uložiť

Prihlásenie nám dokumentuje naše meno v pravom hornom rohu obrazovky. Najprv si zmeníme **prihlasovacie heslo** tak, aby nám vyhovovalo. Klikneme na **Môj účet** a zo zobrazenej ponuky vpravo vyberieme Heslo.

Dvokrát za sebou zadáme rovnaké heslo.

Tu môžeme aj zmeniť pomôcku (otázku aj odpoveď) v prípade, že zabudneme heslo. Zmenu potvrdíme vpravo dole kliknutím na tlačidlo **Uložiť**.

Zuzka

Môj účet

Odhlásiť sa

Zuzka Mrkvíčková

Osobné údaje

Detaily

Heslo

Heslo

Heslo
••••••

Zadať opäť
••••••

Zuzka Mrkvičková

[Späť na Guest](#)

✓ Požiadavka úspešne spracovaná.

Portál nám vypíše, že zmenu hesla vykonal. Tlačidlom **Späť na Guest** sa dostaneme z režimu svojho účtu na portál.

Čo nám portál ponúka

Hlavná ponuka portálu v sebe skrýva ďalšie služby a informácie:

<ul style="list-style-type: none"> Spravodajstvo Vzdelávanie učiteľov Granty Odkazy Prihlasovanie 	Úspešný žiak <ul style="list-style-type: none"> Učme inak Motivujeme a hodnotíme Naši žiaci Bez pomôcok to nejde Súťaže pre žiakov 	Úspešný učiteľ <ul style="list-style-type: none"> Minilekcie z didaktiky Stratégia riadenia tried Učiteľ a legislatíva Učiteľ a technológie 	Úspešný manažment <ul style="list-style-type: none"> Stratégia školy Vedenie pedagógov Škola a financie Bezpečnosť v škole Škola-rodícia-verejnosť Tíme manažment Ako na to 	Legislatíva <ul style="list-style-type: none"> Správa škôl Výchova a vzdelávanie Financovanie Zamestnanci škôl Metodické pokyny
--	--	--	---	---

Okrem tejto ponuky portál poskytuje priestor na diskusiu a vzájomnú pomoc v sekcii **Radíme si** a **ŠVPwiki** – wikipédiu Štátneho vzdelávacieho programu.

ŠVPwiki Radíme si

Najnovšie Najpopulárnejšie

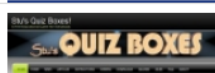
V každej sekcii sa zobrazujú upútavky na päť najnovších článkov, pričom si môžeme dať zobraziť aj najpopulárnejšie z nich.

Ak chceme, aby sa na obrazovke zobrazilo naraz viac článkov, nastavíme si ich počet v dolnej časti stránky.

Ukážem 1 - 5 z 341 výsledkov.
Počet výsledkov na stránku: 5 Stránka 1 z 69
Posledný ▶

5
10
20
30
50
75

Stu's Quiz Boxes - vytvorte pre svojich žiakov zábavné vedomostné kvízy



Po predchádzajúcom predstavení zábavných vedomostných kvízov a spôsobe jeho vedenia sa naučíme vytvárať kvízy s vlastnými otázkami.

[Čítať ďalej »](#)

Celý článok sa zobrazí kliknutím na jeho nadpis alebo text **Čítaj ďalej**.

V dolnej časti má každý článok hodnotenie čitateľov. Pomocou hviezdíčiek môžeme články hodnotiť, pričom sa zároveň zobrazuje priemerné hodnotenie článku doteraz hodnotenými čitateľmi.

Váše hodnotenie: ★ ★ ★ ★ ★ Priemerne (7 Hlasy): ★ ★ ★ ★ ★

K článku môžeme pridať aj komentár. Tie najzaujímavejšie rozprúdili bohatú diskusiu.

[Pridaj komentár](#)



Jana Bucová

Som riaditeľkou základnej školy. Veľmi dobre viem ako je to s pracovným časom. Najhoršie je, že ako zamestnávateľia musíme robiť opatrenia tak, aby sme pracovali v súlade s legislatívou. Naši zamestnanci nás často chápu ako nutné zlo. Ako však vysvetliť pedagógom, že vy ste v prvom rade zodpovední za ošetrovanie týchto vecí v pracovnom poriadku? Ak si naši kompetentní niečo schvália, tak už prehodiť iba na naše ťažko skúšané plecia.

Odoslané 7.7.2010 12:09 ako reakcia na Martina Chalachanova.

+1 (1 Hlas) [Reagovať](#) [Vrátiť sa k prvému príspevku](#)

Aj komentáre k článkom môžete hodnotiť alebo na ne reagovať – pripísať k nim svoj komentár.

+1 (1 Hlas) [Reagovať](#) [Vrátiť sa k prvému príspevku](#)

Hodnotiť články a pridávať komentáre je možné len po prihlásení na portál!

Úspešný žiak Úspešný učiteľ Úspešný manažment Legislatíva **ŠVPwiki** Radíme si Kontakt

Kategórie **Moje príspevky** Moje odobrané položky Najnovšie príspevky

Vyhľadávať Vyhľadávať v kategóriách

ŠVPwiki – wikipédia Štátneho vzdelávacieho programu tvorí osobitnú kategóriu portálu.

Nachádzajú sa v nej všetky (podľa typov škôl, ročníkov a predmetov) vytvorené kategórie a v nich podkategórie – tematické okruhy Štátneho vzdelávacieho programu. Sú zoradené podľa abecedy. Nájdeme tu aj tematické okruhy pre ISCED 0.

V tejto časti si učители vzájomne zverejňujú zaujímavé stránky, ktoré môžu využiť v jednotlivých témach.

Materské školy V tejto kategórii nájdete digitálny obsah vhodný pre malé deti v materských školách. Podkategórie: Poznávanie, Výtvarné aktivity	2	16	16
Materské školy - Ja som Podkategórie: Bezpečnosť cestnej premávky, Elementárne základy práce s počítačom, Meno a priezvisko dieťaťa, Ochrana proti drogám, Orientácia v bezprostrednom okolí domova a materskej školy, Viac »	13	1	1
Materské školy - Kultúra Podkategórie: Bydlisko, Detská, ľudová a autorská poézia a próza, Hračky a predmety, Hry, Hudobná tvorivosť, Viac »	14	1	1
Materské školy - Príroda Podkategórie: Domáce zvieratá, Elementárne predstavy o Zemi, Slnku, mesiaci a hviezdach, Huby, Kvety, Počasie, Viac »	12	0	0
Materské školy - Ľudia Podkategórie: Akceptácia názorovej odlišnosti, Delenie, pomoc, obdarovanie, Dopravné prostriedky, Farby, farebná rozmanitosť vo vlastných produktoch, Orientácia v emóciách iných osôb, Viac »	15	0	0

Tip

Aj na tejto stránke si vieme nastaviť počet zobrazovaných príspevkov. Ak nastavíme ich počet na 75, budeme mať kategórie pre ISCED 0 na prvej stránke.

Úloha

Prečítajte, ohodnoťte a pridajte komentár k niektorému článku.

Pozor, pracujete v reálnom prostredí portálu, preto by vaše príspevky mali byť „k veci“!

Ako pridávať príspevky do ŠVPwiki

Na ŠVPwiki si nájdeme kategóriu Materské školy a v nej tematický okruh, do ktorého chceme svoj príspevok pridať. My sme si vybrali kategóriu **Materské školy – Kultúra** a tematický okruh **Výtvarné aktivity, výtvarná tvorivosť**.

[Výtvarné aktivity, výtvarná tvorivosť](#)

Stránka, ktorá sa objaví, má už v hlavičke napísané, kde sa nachádzame. V tejto podkategórii sa už nachádza niekoľko príspevkov v podobe **tém**.

Kategórie » Materské školy - Kultúra »

[Výtvarné aktivity, výtvarná tvorivosť](#)

Téma	Stav	Založil	Príspevky	Prezretí
Webová aplikácia na veselé kreslenie		Martina Chalachanova	1	2
Kreslenie pre maličkých Doodle Pad		Martina Chalachanova	1	2
Online omaľovánky		Martina Chalachanova	1	1

Pri každej téme vidíme počet príspevkov a reakcií naň, ale aj počet jeho prezretí. Každý príspevok v ŠVPwiki môžeme komentovať, hodnotiť, pridávať dobré rady pre kolegov, ako ho využiť vo svojej práci.

Ak chceme pridať vlastný príspevok, klikneme na tlačidlo **Pridať novú tému** a text napíšeme do okna, ktoré sa otvorilo.

Má podobu textového editora.

Témy

Vyhľadávať Hľadať v tejto kategórii **Pridať novú tému**

Zoznam použitých zdrojov

- [1] Anderson, L. a kol. (2001): *A Taxonomy for Learning, Teaching a Assessing of Educational Objectives*, New York: Longman.
- [2] Beneš, Rambousek, Fialová a kol. (eds.) (2005a): *Vzdělávání pro život v informační společnosti I*. Praha : Vydavatelství ČVUT Praha.
- [3] Beneš, Rambousek, Fialová a kol. (eds.) (2005b): *Vzdělávání pro život v informační společnosti II*. Praha : Vydavatelství ČVUT Praha.
- [4] Čáp, J. Mareš, J. (2007): *Psychológia pre učiteľov*, Portál, Praha.
- [5] Guziová, K., Haverlík, I. K., Uherčíková, V. (1999): *Program výchovy a vzdelávania detí v materských školách*, MŠ SR, Bratislava.
- [6] Hajduková, V. a kol. (2008): *Príručka na tvorbu školských vzdelávacích programov pre materské školy*. Metodické centrum Bratislava, Bratislava.
- [7] Hayes, M., Whitebread, D. (eds.): *ICT in the Early Years*. Open University Press, 2006
- [8] Hejný, M. a kol. (1990): *Teória vyučovania matematiky 2*, SPN, Bratislava.
- [9] Kalaš, I. (2010): *Digitálna gramotnosť a Pinocchiov zlatý kľúčik*, In: *Moderné vzdelávanie v materskej škole*, Prievidza.
- [10] Kalaš, I. (2002): *Informatika a informatizácia (Čo ponúkajú IKT iným predmetom 3. časť)*, In: *JEDENÁCTÉ POŠKOLE*, Seminár o počítačoch ve škole, 10,-12, 4, 2002, Lázně Sedmihorky.
- [11] Ministerstvo školstva Slovenskej republiky (2009), Štátny pedagogický ústav: *Štátny vzdelávací program ISCED O predprimárne vzdelávanie*. Prievidza: Patria.
- [12] Moravčík, M. (2008): *Edukačný softvér pre deti predškolského veku*, Minimová práca, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky UK v Bratislave, Bratislava.
- [13] Mujkošová, E. (2009): *Rozvíjajúci vzdelávací program: Poznávajme a objavujme svet s počítačom a interaktívnou tabuľou*. Materská škola, Ulica V. Clementisa, Prievidza.
- [14] Pekárová, J. (2008): *Integrácia digitálnych technológií do predškolskej prípravy*, Minimová práca, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky UK v Bratislave, Bratislava.
- [15] Pekárová, J., Králiková, M.: *Digitálne technológie pre deti*. In: *Predškolská výchova*, roč. 63, č. 4 (2009), s. 31-37
- [16] Price, H. (ed.): *The Really Useful Book of ICT in the Early Years*. Routledge 2009
- [17] Qualifications and Curriculum Authority QCA: *ICT in the foundation stage. Guidance Early Years*. (on-line, cit. 25.05.2010). Dostupné na: <www.dcsf.gov.uk/everychildmatters/publications/0/1944/>.
- [18] Turek, I. (2008): *Didaktika*, IURA EDITION, Bratislava.
- [19] Uherčíková, V., Haverlík, I. (2007): *Didaktika rozvíjania základných matematických predstáv*, DONY, Bratislava.
- [20] Vankúš, P. (2006): *Didaktická hra vo vyučovaní matematiky*, In: *Matematika v škole dnes a zajtra*, Pedagogická fakulta Katolíckej univerzity, Ružomberok.
- [21] Vankúš, P. (2007): *Influence of didactical games on pupils' attitudes towards mathematics and process of teaching*, In: *European Research in Mathematics Education: Proceedings of the Fifth Congress of the European Society for Research in Mathematics Education*, University of Cyprus, Larnaca, s. 369-378

- [22] Zelinová, M. (2004): *Výchova človeka pre nové milénium. Teória a prax tvorivo – humanistickej výchovy*. ROKUS, Prešov.
- [23] Blaho, A. a kol. (2010): *Ďalšie vzdelávanie učiteľov základných a stredných škôl v predmete informatika – Didaktika predmetu informatická výchova 1*. Bratislava.
- [24] Kalaš, I. (2000): *Čo ponúkajú informačné technológie iným predmetom (1. časť)*, Zborník konferencie Infovek 2000
- [25] Kalaš, I. (2001): *Čo ponúkajú informačné technológie iným predmetom (3. časť)*, Informatika a informatizácia, Zborník konferencie Infovek 2001.

Tento študijný materiál vznikol ako súčasť národného projektu „Vzdelávanie pedagogických zamestnancov materských škôl ako súčasť celoživotného vzdelávania“.

Autori ©	prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD. Mgr. Eva Mujkošová PaedDr. Jana Pekárová, PhD. doc. RNDr. Viera Uherčíková, CSc. PaedDr. Martina Chalachánová PaedDr. Roman Hrušecký, PhD. PaedDr. Anita Škodáčková, PhD.
Názov	Digitálne technológie v materskej škole 5
Podnázov	Didaktika práce s digitálnymi technológiami. Spoločne na internete.
Zostavovatelia	prof. RNDr. Ivan Kalaš, PhD. PaedDr. Anita Škodáčková, PhD. PaedDr. Roman Hrušecký, PhD.
Recenzenti	PaedDr. Elena Čipková, PhD. RNDr. Štefan Karolčík, PhD.
Jazyková úprava	Netto SK, s. r. o.
Vydal	Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave
Vydanie	prvé
Rok vydania	2013
ISBN	978-80-8052-583-5

Všetky práva vyhradené.

Toto dielo ani žiadnu jeho časť nemožno reprodukovat' bez súhlasu majiteľa práv.