



učíme se
být odpovědní



Hrajeme si s počítačem

Metodika vytvořená v rámci projektu Učíme se být odpovědní



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Jihomoravský kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Obsah

Obsah	1
Informace o projektu	2
Úvod do problematiky dítě a počítač.....	4
Hrajeme si s počítačem	8
1. Setkání.....	9
2. Setkání.....	11
3. Setkání.....	12
Obrazové přílohy z programu Dětský koutek	14
Zdroje	23

Informace o projektu

Metodika programu „Hrajeme si s počítačem“ je vytvořena v rámci projektu **Učíme se být odpovědní**, číslo projektu CZ.1.07/1.2.35/01.0006 realizovaného v rámci Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost a financovaného z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky.

Hlavním cílem projektu je zlepšit rovné příležitosti dětí a žáků, zejména těch dětí a žáků se speciálními vzdělávacími potřebami v regionu Ústeckého kraje, zvláště pak v regionu obcí Obrnice a Litvínov, kde se většina projektových aktivit bude realizovat.

Projekt bude realizován příjemcem grantu společně se třemi partnery projektu (2x ZŠ - Soukromá sportovní základní škola Litvínov, Základní škola Obrnice a Mateřská škola Obrnice) a jednou spolupracující mateřskou školou (MŠ Litvínov, Gorkého 1641).

Projektové aktivity se zaměřují zejména na vytvoření a pilotním ověření balíčku podpůrných školních vzdělávacích programů pro děti od 3 let věku a žáků základních škol zejména pro cílové skupiny mající speciální vzdělávací potřeby a rozvinutí principu otevřené mateřské školy.

Projekt je realizován po dobu 24 měsíců od 1.3.2012 do 28.2.2014.

Cílové skupiny projektu jsou následující:

1. děti a žáci se speciálními vzdělávacími potřebami od 3 let věku (mateřská škola)
2. žáci základní školy se speciálními vzdělávacími potřebami a žáci, kteří jsou ohroženi předčasným odchodem ze vzdělávání
3. rodiče těchto dětí a žáků
4. pracovníci škol a školských zařízení
5. vedoucí pracovníci škol a školských zařízení

Partneři projektu a kontakty na ně:

Příjemce grantu:

- **Rekvalifikační a informační centrum s.r.o.**, Báňská 287, Most; email: info@ric-most.cz; tel. 476 104 912

Partneři projektu

- **Sportovní soukromá základní škola s.r.o.**, Podkrušnohorská 1677, Litvínov; email: reditel@sszslitvinov.cz; tel. 476 752 896

- **Základní škola Obrnice**, Mírová 167, Obrnice; email: zsobrnice@iol.cz; tel. 476 107 985
- **Mateřská škola Obrnice**, Nová výstavba 168, Obrnice; email: msobrnice@volny.cz; tel. 476 118 212

Spolupracující subjekt:

- **Mateřská škola Litvínov**, Gorkého 1641, Litvínov; email: ikuklova@email.cz; tel. 476 753 228

Úvod do problematiky dítě a počítač

Pro dnešní generaci dětí je nemyslitelné, že by v dospělosti neuměly na počítači pracovat.

Počítače vstoupily do života lidí. Na rozdíl od některých dospělých jsou děti iniciativní, zvědavé, a pokud se počítač v jejich okolí vyskytuje, velmi rychle a bez ostychu k němu usedají.

Pro dnešní generaci dětí je nemyslitelné, že by v dospělosti neuměly na počítači pracovat. Proto bývá zdůrazňována úloha školy při rozvoji „počítačové gramotnosti“. Základní školy organizují nepovinné předměty informatiky, nabízejí dětem počítačové kroužky a někdy dokonce využívají počítačů při samotné výuce.

Často se ale diskutuje o tom, od jakého věku by dítě mělo začít se seznamováním s počítačem a kdy je ještě na tuto činnost brzy

Počítač v předškolním věku

Předškolní věk je obdobím, ve kterém se předškolák může, ale nemusí nutně seznamovat s prací na počítači. Není třeba, aby se rodiče znepokojovali, když dítě nemá doma tuto příležitost. V tomto období je důležité, aby se dítě setkávalo se svými vrstevníky, proto má velký význam jeho docházka do mateřské školy. Dominantní činností předškoláka je hra, proto by měla případná práce na počítači, která může vhodně doplnit paletu činností a podpořit rozvoj některých psychických funkcí, být pro děti zábavou.

Budeme-li se zabývat otázkou, od kterého věku by dítě mohlo začít užívat počítač, je velmi těžké najít přesnou hranici. Měli bychom si současně všimnout toho, co dítě na počítači dělá. Do tří let věku, a s tím budou asi všichni souhlasit, by počítač měl být pro dítě jen ojedinělou zábavou. Dítě si např. může prohlížet obrázky, ale je lepší, když si bude s rodiči vyprávět nad obrázkovou knížkou. Může se naučit klikat myší, aby se mu obrázek objevil, ale neměl by to dělat často a dlouho (jen pár minut).

Mladší předškolák, asi tak do 4 – 5 let, se může pod dohledem dospělého seznamovat s jednoduššími úkoly, může hrát jednoduché hry. Vhodné jsou např. méně složité skládky puzzle (ze 2 nebo 4 částí) nebo omalovánky, do kterých se klikáním doplňuje barvy. Doba, po kterou dítě pracuje na počítači, by neměla překročit 15 – 20 minut.

Pro starší předškoláky, tedy v období před nástupem do školy, je již k dispozici celá řada výukových počítačových programů, ve kterých jsou úkoly zaměřené pro jeho další rozvoj, zejména poznávacích funkcí. Další rozvojové programy – jakési počítačové slabikáře – jsou určeny pro nastupující školáky a mohou podpořit rozvoj čtení. U těchto dětí je možné být na počítači déle – asi kolem půl hodiny denně.

Dohled dospělého

Dospělý by měl být vždy nablízku, pokud předškolák na počítači pracuje nebo, a to je lepší případ, pracovat s ním. Jen tak bude mít přehled o konkrétních úkolech i o tom, jak je dítě zvládá. Programy pro předškoláky musí být přehledně strukturované, s jednoduchým ovládáním. Některé programy sice obsahují hlasové instrukce, které navádějí k řešení, ale může se stát, že je předškolák nemusí vždy pochopit a potřebuje vysvětlení. Pokud jsou instrukce psány, je účast dospělého samozřejmostí.

Pokud již dítě úkol chápe, dohled nemusí být tak velký. Registrovat ale vždy musíme čas, který je práci na počítači věnován. Předškolák ještě nemá vytvořenou představu času a nic mu neřekne pokyn, že za „dvacet minut musí přestat“. A to nehovoří o jevu, že pokud nás činnost zajímá, přestáváme čas vnímat. Tak se z povolené půlhodinky mohou stát i hodiny strávené na počítači.

Výběr programů

Pokud se rozhodneme, že budeme předškoláka s počítačem seznamovat, neměli bychom nikdy zapomenout na vhodný výběr programů. Negativní hodnocení vlivu počítačů na mladou generaci často vychází ze zkušeností s akčními počítačovými hrami. Na našem trhu je ale celá řada vhodných rozvojových počítačových programů, a to pro děti od předškolního věku (např. programy k podpoře školní zralosti), přes programy pro děti mladšího a staršího školního věku (nejčastěji zaměřené na procvičování českého jazyka, matematiky, ale i jiných předmětů, samostatnou kapitolu tvoří programy pro děti se speciálními vzdělávacími potřebami) až po programy pro dospívající a dospělé (multimediální encyklopedie, výuka jazyků aj.).

Doporučuje se „nekupovat zajíce v pytli“. Jen tím, že se seznámíme s konkrétním programem, získáme představu, pro jak velké děti je program určen, jak se s ním pracuje a zda cena odpovídá rozsahu a kvalitě programu. Vhodným místem k získání přehledu o programech jsou školské výstavy (např. Vědma, Schola Nova aj.). K úrovni jednotlivých programů, ale i k možnostem jejich využití se vyjadřují recenze odborníků, které najdeme v odborném počítačovém tisku. Programy rádi předvedou a seznámí s obsluhou i využitím zaměstnanci počítačových firem, které programy nabízejí.

Počítačové úkoly

Omalovávání a kreslení

Omalovánky patří mezi oblíbené úkoly jak u předškoláků, tak u firem, které počítačové programy pro děti vytvářejí. Jak se dá na počítači omalovávat? Využívá se dvou hlavních způsobů. V jednodušším způsobu si nejdříve zvolíme určitou barvu. Kliknutím do obrázku se najednou vybarví celá plocha konkrétní části obrázku (např. zvolíme si hnědou barvu, klikneme na botu, a ta se zabarví dohněda).

Druhý postup je náročnější na motoriku ruky. Po zvolení barvy musíme postupně vyplnit jednotlivými tahy obrázek a v tomto případě mohou vznikat nepřesnosti jako u tradičního omalovávání. Někdy jsou tyto dvě možnosti rozšířeny o barvení spreji, kdy část není vyplněna celá. Je jen vytečkovaná, čímž mohou vznikat zajímavé efekty. Velice důležité je, aby se daly barvy „přemalovávat“ a dítě tak mělo možnost pracovat s případnou chybou. Některé programy umožňují i tisk omalovánek, se kterými se pak dá pracovat tradičním způsobem.

Kreslení umožňují i některé běžné textové editory, a i tento úkol je dětmi vyhledáván. Při kreslení na počítači je nutná určitá úroveň ovládnutí motoriky zápěstí, odlišná od ovládnutí tužky. Programy zpravidla umožňují volit širší stopy čar a barvu vzniklé čáry. Bývá k dispozici i guma na odstranění nepřesností.

Jak při počítačovém kreslení, tak i při omalovávání nesmíme zapomínat na to, že nemohou nahradit tradiční kreslení a omalovávání formou tužka (pastelky) – papír. Je nezbytné, aby se dítě učilo správně držet tužku, ovládat ji, nakreslit rovnou linku. Pokud bychom na to pozapomněli, mělo by dítě problémy při školní výuce psaní.

Puzzle

I úkoly typu puzzle (skládanky) se v programech pro předškoláky hojně objevují. Pro ty nejmenší zpravidla skládání obrázků postupuje od celých částí (např. děti skládají postavu, kde doplňují postupně hlavu, nohy, ruce aj.) přes skládání několika dílků (2 – 4) přesahující části obrázků (tataž postava je nesouměrně rozdělena na několik částí) až ke složitým obrázkům s mnoha částmi a typickým tvarem jednotlivých dílků. Úkoly bývají dobře graficky ztvárněny a mohou podporovat rozvoj zrakového vnímání, zejména rozlišování figury – pozadí, analýzy a syntézy (celek – část), pravolevé a prostorové orientace. Pokud se bude o situacích na obrázcích hovořit, mohou děti získat nové informace, rozvíjet slovní zásobu a paměť.

Pohádky

Některé firmy připravily pro předškoláky počítačové zpracování českých lidových pohádek nebo moderních pohádek. Tematicky jsou tyto programy, většinou CD-Romy, sice dětem velmi blízké, ale neměly by nahradit práci s knihou, spíše by ji měly doplnit. U takto zpracovaných pohádek bývá text viditelný, takže si jej mohou starší děti – čtenáři – přečíst. Text většinou namlouvá profesionál – herec. Některé programy s pohádkami mají i další doprovodné úkoly – jako např. omalovánky obrázků vztahujících se k pohádce, lidové písničky (často je zpívají děti), hry – např. puzzle či pexeso k danému tématu.

Výuka cizích jazyků

Některé počítačové programy se orientují na výuku cizích jazyků prostřednictvím počítače. U nás je nejvíce z nich zaměřeno na výuku angličtiny. V předškolním věku si dávají za cíl osvojit u dětí některé základní pojmy, poskytnout prostor pro seznámení se s jazykem. Oproti klasické učebnici mají počítačové programy výhodu zvukového záznamu a někdy dokonce nabízejí uživateli možnost nahrání výslovnosti a srovnání s ukázkou výslovnosti. Velký důraz bývá kladen na kvalitu zvuku a správnou výslovnost – většinou programy namlouvají rodilí mluvčí. Pro předškoláky se využívá zejména dětských písniček, říkanek, pohádek. Přítomnost dospělého v jazykově zaměřených programech je nezbytností, neboť by měl sledovat výslovnost, opravovat ji a poskytnout oporu tam, kde dítě cizí řeči ještě nerozumí.

Výukové programy

Je otázkou, zda máme programy pro předškoláky označovat za „výukové“ – vždyť předškolní věk není ještě předmětem školní výuky. Mohly bychom je spíše označit za „rozvojové“.

Při výběru vhodného programu pro předškoláka je možno preferovat výukové programy před akčními hrami. Výukové programy obsahují celou škálu úkolů, které jsou současně pro děti zábavné a mají

přítom rozvíjející charakter. Mohou se podílet na rozvoji osobnosti předškoláka, od jednotlivých poznávacích funkcí (zrakové vnímání, pravolevá a prostorová orientace, paměť, myšlení aj.) přes rozvoj řeči (rozvoj slovní zásoby, komunikativních dovedností – pokud dospělý s dítětem při práci komunikuje) až k rozvoji emocionality (říkadla, básničky, pohádky na počítači).

Internet

Vyhledávání novinek na internetu by mělo být doménou až starších dětí, nikoli předškoláků, neboť vyžaduje dovednost čtení a psaní a rychlé orientace v textu. Existují např. internetové časopisy pro děti (www.alik.cz, www.majaky.cz), ale je vhodnější, pokud novinky pro předškolní dítě vyhledává dospělý. Vyplatí se to i vzhledem k otevřenosti internetu a k tématické různorodosti webových stránek. Zcela náhodně lze vyvolat stránky se závadnou tematikou pro dítě, nebo takové, které by mohly způsobit nemalý výkyv rozpočtu. Je sice možné nastavit v tomto ohledu určité zabezpečení počítače, to však nikdy nemůže být stoprocentní.

Hrajeme si s počítačem

Podpůrný program „Hrajeme si s počítačem“ je určen dětem předškolního věku, u kterých je předpoklad výskytu speciálních vzdělávacích potřeb. Setkání probíhají v základních školách formou společné práce dětí a rodičů. Jedná se o tři 45 minutové lekce, kdy se děti pomocí výukového programu seznamují s prací na počítači a díky tomu rozvíjí motoriku, paměť, soustředěnost a pozornost.

Jednotlivým úkolům na počítači doporučujeme věnovat se cca 10 minut. Práce na PC je prokládána společnými ukázkami, sebehodnocením, povídáním, zpíváním a hrami, tak, aby pro děti byla setkání nejen přínosná, ale i zábavná a motivující k další práci. Pro snadnější orientaci v textu je využití výukového programu (Dětský koutek 2) označeno tučně. Každé dítě má v učebně k dispozici svůj počítač se sluchátky, vhodné je využití interaktivní tabule. Doporučujeme část třídy uzpůsobit tak, aby se v ní děti mohly scházet v kroužku (na koberci nebo na židličkách).

Každá lekce bude zahájena společným pozdravem – říkanka doprovázená pohybem:

„Dobrý den, dobrý den, - stoj spatný, ruce v bok, 2x úklony mírně stranou, střídavě vlevo a vpravo

dneska máme hezký den. - stoj spatný, krouživý pohyb paží směrem dolů, končíme v připažení

Ruce máme na tleskání - stoj spatný, tleskáme

a nožičky na dupání. – stoj spatný, dupáme

Dobrý den, dobrý den, - stoj spatný, ruce v bok, 2x úkoly mírně stranou, střídavě vlevo a vpravo

dneska zlobit nebudem!“ – stoj spatný, předpažit pokrčmo, kroužení rukou v zápěstí

(vyjádření slůvka NE!)

A procvičením prstů pro rozvoj jemné motoriky a následné lepší ovládnutí myši:

„Všechny moje prsty, - vytřepání prstů

schovají se v hrsti. – ruce v pěst

Spočítám je hned, - ruce jsou stále v pěsti

jedna, dva, tři, čtyři pět.“ – z pěsti počítání a postavování jednotlivých prstů (od palce po malíček)

(případně dalšími cvičeními na procvičení jemné motoriky ruky dětí)

1. Setkání

Pomůcky

- Plyšová hračka
- Dřívka
- Hodnotící symboly pro každé dítě („usměváček, norálníček, mračoun“)

- 1) Společný pozdrav
- 2) Přivítání – povídání v kroužku, co nás po tři společná setkání čeká – nejen práce na PC, ale rozpočítadla, písničky, poslech pohádek, vybarvování, skládání rozstříhaných obrázků..... Dětem představíme hodnotící symboly („usměváček, normálníček, mračoun“), kterými se budou během našich setkání hodnotit (sebehodnocení). Každý má své tři symboly a je vhodné je ihned vyzkoušet s libovolnou otázkou: „Jak ses dnes do školy těšil(a) na počítače?“ nebo „Jak se ti dne líbilo ve školce?“
- 3) Povídání o tom, kdo má doma PC, co na něm dělá, k čemu ho používají rodiče, bezpečnost práce (nesahat do zásuvek, nepít u PC....).
- 4) **Seznámení s výukovým programem Dětský koutek 2**, kterým nás provází myšák Bonifác, zatím využití pouze jednoho PC nebo interaktivní tabule (ukazujeme si ikony, se kterými se při setkáních postupně seznámíme - **písničky, hry, omalovánky, rozpočítadla, pexeso, pohádky, orientace**). „Děti, jak by se náš myšák mohl jmenovat jinak než Bonifác?“
- 5) Dnes si budeme hrát s myšákem, který má kostku a budeme se s ním učit orientovat v prostoru. Než si to vyzkoušíme u počítače, budeme si to všichni zkusit ve třídě. Učitelka dá každému nějaký předmět (plyšovou hračku) a děti plní její pokyny.: „Dej hračku pod židli, za sebe, na stůl, na skříňku, vlevo od sebe.....“ Využití přítomných rodičů, kteří mohou dítěti radit, vést ho, kontrolovat.
- 6) Poté si společně ukážeme (na jednom PC nebo s využitím interaktivní tabule), jak postupovat při prvním úkolu a jeden si společně vyzkoušíme – **Orientace v prostoru – Chybějící obrázky - možnost výběru z 6 obrázků** (v pokoji, zvířátka, v obchodě, na zámku, u domu v parku). Poté se děti rozejdou ke svému PC a pracuje každý sám (s rodičem) – děti si prostředí (v pokoji, na zámku....) volí dle svého zájmu. Není potřeba zvládnout práci pod všemi obrázky, každý pracuje svým tempem.
- 7) Společný přesun do kroužku, kde využijeme hodnotící symboly s otázkou: „Jak se vám dařil první úkol na počítači?“ „Než si vyzkoušíme další úkol, tak nám myšák pustí známou písničku z MŠ a u ní se protáhneme“. **Písnička: „Prší, prší“** – předpažíme a vyklepáváme prsty, kroužíme zápěstí, vzpažíme a pozvolna sedáme na bobek a v předpažení předvádíme prsty, že prší. Podruhé již písničku nepouštíme, ale zazpíváme si ji a zkusíme tleskat (pleskat) rytmus (popř. hrát na dřívka)

- 8) „Další hra, kterou budeme dělat na počítači, potřebuje dobrou paměť a velikou soustředěnost, úkol to není těžký a věřím, že to všichni dobře zvládnete“. Doporučuji opět aktivitu společně si ukázat na jednom PC (interaktivní tabuli). **Hry (myšák kopající do míče) – popletené obrázky** – společné vyslechnutí pokynů myšáka, kdy si zapamatuje obrázky na obrazovce, ke kterým později přibudou další a úkolem dítěte je kliknout na obrázky, které na začátku vidělo na obrazovce. Vhodné je začít od nejjednoduššího, tzn., že dítě nejprve volí ikonu 4, pak 9 a nakonec 16 (dle věku, únavy a možností každého dítěte). Následuje opět sebehodnocení pomocí symbolů v kroužku.
- 9) Shrnutí toho, co jsme si dnes vyzkoušeli, jaké aktivity jsme zvládli, ocenění dětí a motivační seznámení s tím, co nás čeká při dalším setkání u počítačů.....bude to setkání se zvířátky 😊.

2. Setkání

Pomůcky

- Vytisknuté obrázky z CD - z pohádky „Vlk a sedm kůzlátek“ a rozstříhané je na jednotlivé části (jako puzzle) – doporučujeme některé obrázky rozstříhat jen na 4 díly, některé na více, aby každé dítě mělo šanci obrázek poskládat a být tak úspěšné.
- Podložka (čtverek) na které bude každé dítě skládat

- 1) Společný pozdrav
- 2) Připomenutí v kroužku toho, jaké úkoly jsme plnili minule a seznámení dětí s tím, na co se mohou těšit dnes.
- 3) „Děti, vidíte na zemi obálky? V nich bude asi nějaké překvapení. Pojdte, vezměte si každý jednu a zjistíme, co je v obálce ukryté“. Děti (popř. za pomoci či rady rodičů) poskládají na přiložené podložky rozstříhané obrázky. Společně si povídáme, co je na obrázcích, jak by se pohádka mohla jmenovat a teď si ji společně poslechneme.
- 4) **Poslech pohádky** (+ zhlédnutí motivačních obrázků na interaktivní tabuli) z CD Dětský koutek „**Vlk a sedm kůzlátek**“ + povídání o tom, co jsme slyšeli.
- 5) „Děti, už jsme si obrázky z pohádky poskládali, poslechli jsme si ji a teď si zahrajeme na malíře a my si tu pohádku barevně vymalujeme. Nebudeme malovat ale opravdovými pastelkami, ale na počítačích. **Omalovánky – „Vlk a sedm kůzlátek“**. Nutné je seznámit děti (a rodiče) s tím, co znamenají jednotlivé ikony (lístek, pastelka, kytička). Děti klikají na barevné pastelky, kliknutím na pastelku a následně na plochu postupně obarví obrázek dle své fantazie. Je vhodné využít přítomnosti rodičů, kteří průběžně (nebo po dovybavení) procvičí s dětmi použité barvy v obrázku.
- 6) Sejdeme se v kroužku a pomocí hodnotících symbolů zhodnotíme splněný úkol. „Dnes si povídáme a malujeme pohádku o vlkovi a kůzlátkách, ale máme tato zvířátka doma?, Kdo má rád pejska a kdo ho má doma....?“ Pojdte si o něm zazpívat písničku – CD - **Písničky – „Skákal pes“**. Děti zpívají a střídavě tleskají a dupají do rytmu (nebo jen tleskají).
- 7) A protože jsme skládali a vybarvovali obrázky se zvířátky, teď jsme si o nich zazpívali písničku, tak budeme se zvířátky a barvičkami pracovat i dále. Zahrajeme si počítači- **Pexeso** s názvem „**Zvířátka**“ a „**Autíčka**“ (zde budeme fixovat barvy). Kdo bude dříve hotov, může si vybrat další pexeso dle svého zájmu.
- 8) Zhodnocení předcházející aktivity pomocí symbolů. Shrnutí toho, co jsme si dnes vyzkoušeli, jaké aktivity jsme zvládli, ocenění dětí a motivační seznámení s tím, co nás čeká při dalším setkání u počítačů..... ☺.

3. Setkání

Pomůcky

- Šátek
- Předměty, které budou pod šátkem nebo se pod šátek mohou přidávat (pastelka, knížka, kostička, autíčko...). Množství a typ předmětů je volen s ohledem na složení skupiny (věkové a individuální zvláštnosti) a na uvážení učitelky.
- Libovolné pexeso – stačí 6 různých kartiček (snadno rozpoznatelné obrázky)

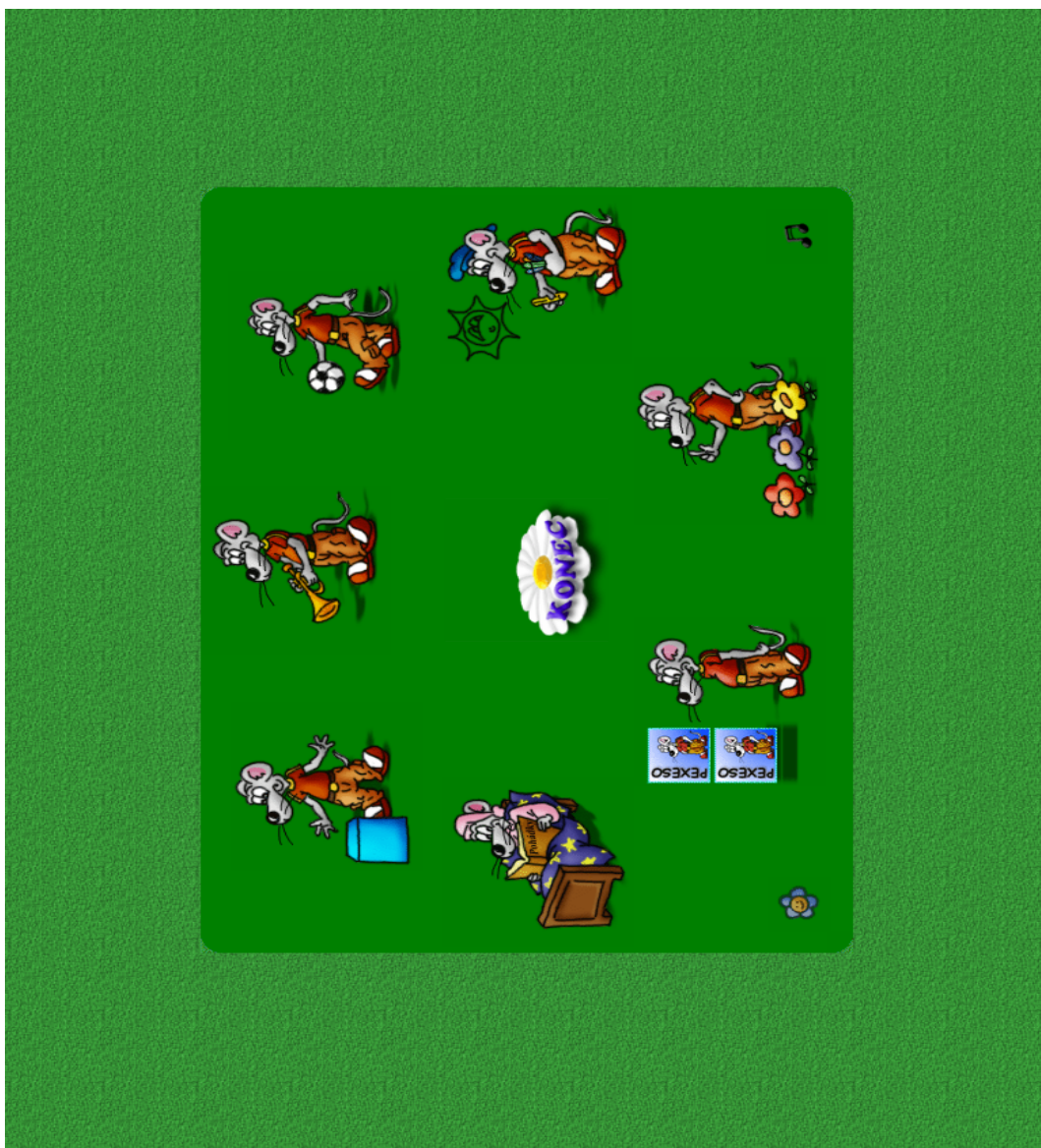
- 1) Společný pozdrav
- 2) „Děti, podívejte se, já mám tady kouzelný šátek a pod ním je ukryté nějaké překvapení. Zajímá vás, co tam je? Šátek později odkryje ten, kdo zvítězí v našem **rozpočítadle Pampeliška**“ (toto rozpočítadlo volíme kvůli tomu, že navazuje na předcházející lekci o zvířátkách a je snadno zapamatovatelné). Děti si poslechnou rozpočítadlo na PC, potom se ho společně s paní učitelkou po částech učí. Ukážou si, jak budou rozpočítávat, u koho rozpočítadlo skončí, odkryje šátek. Společně pojmenují předměty ukryté pod šátkem a určí první hlásku ve slově (dle složení skupiny je možno určování první hlásky nahradit jinou aktivitou – seřazení podle velikosti, určení barvy....)
- 3) Kimova hra – děti si zavrou oči (otočí se), paní učitelka jednu věc odebere (nebo přidá) a děti hádají, co pod šátkem chybí (co přibylo). Učitelka si s dětmi stanoví pravidlo, kdo bude odpovídat (hlásí se...).
- 4) „Podobnou hru si nyní zahrajete na počítači.“ Tentokrát paní učitelka nevysvětlí a neukáže postup dané aktivity, ale děti si ho vyslechnou na PC a budou pracovat dle pokynů myšáka. Rodiče jsou zatím pozorovatelé, v případě, že dítě neporozumí pokynům od myšáka, pomohou dítěti s pochopením zadání. Rodič nasměruje dítě k tomu, aby si zvolilo nejprve snadnější úkol 4 obrázky (když je zvládne, může přistoupit k obtížnější variantě (9, 16). **Hry – Najdi obrázek.** Na obrazovce jsou obrázky, dítě se na ně dívá, po chvíli všechny zmizí a dle pokynů myšáka se je děti snaží poskládat na původní místo.
- 5) Zhodnocení práce na PC pomocí symbolů – může hodnotit dítě i rodič
- 6) Pohybová hra na procvičení prostorové a pravo-levé orientace. Procvičují pojmy – první, poslední, před, za, nad, pod, vlevo, vpravo. Děti se řadí dle pokynů paní učitelky např. všichni kluci se postaví před Marušku, Lucinka se postaví za Marušku....). Tuto aktivitu je možné nahradit tím, že každé dítě má obrázek (kartičku z pexesa) a skládají je podle pokynů paní učitelky (dej pejska před kočičku, za kočičku dej myšku.....).
- 7) Práce na PC **Orientace – Kde je...** Myšák dává slovní pokyny, když úkol dítě splní, klikne na semafor a pokud je úkol správně, hlásí myšák „Správně“, pokud je chyba, nemůže dítě postupovat v plnění úkolu dále, pokud ji neopraví.
- 8) Zhodnocení úkolu pomocí symbolů.

- 9) Protože se jedná o závěrečné setkání, **poslední aktivitu na PC si zvolí dítě dle svého výběru**, zájmu (popř. po domluvě s rodičem, co potřebuje procvičit či zopakovat....)

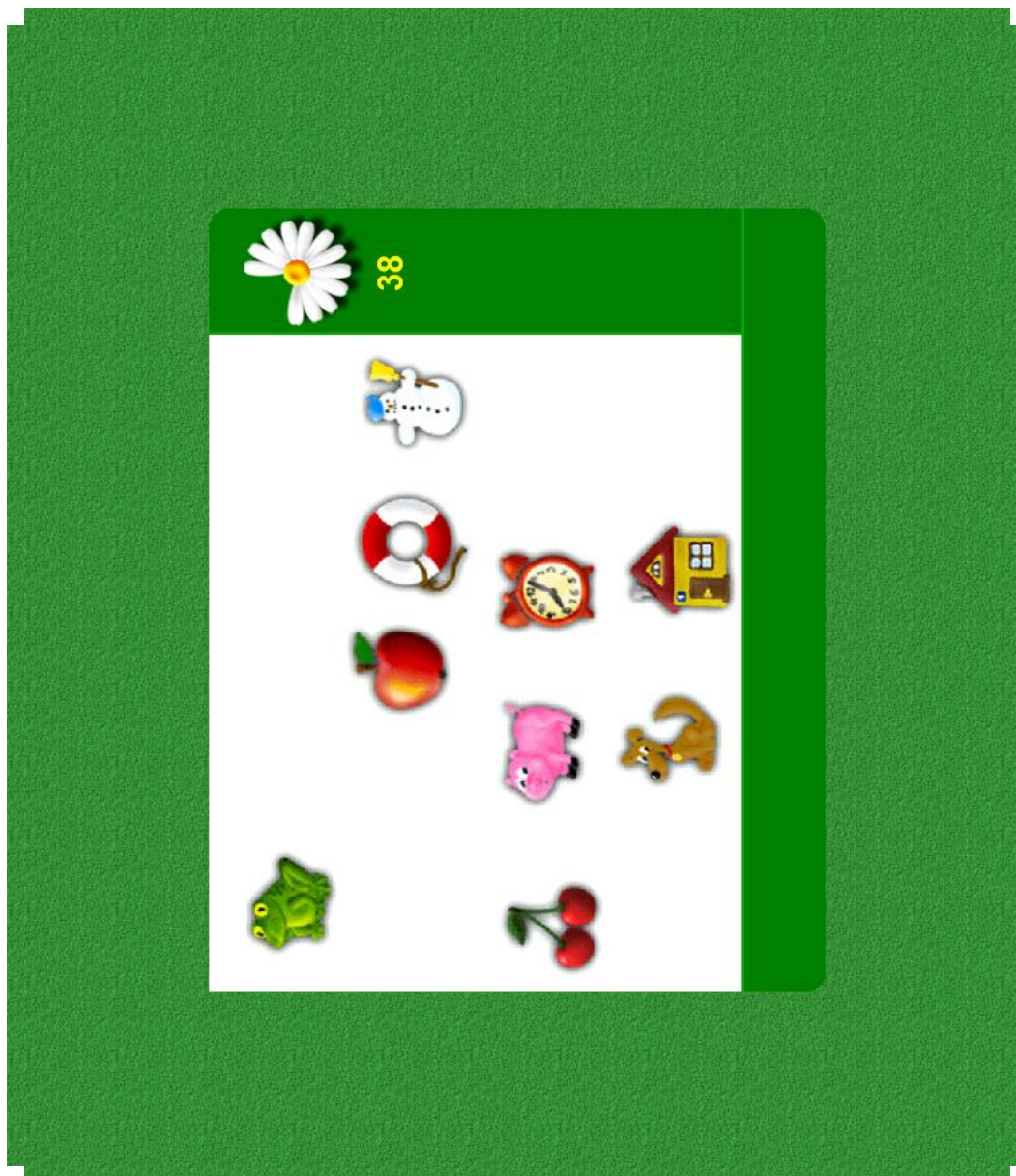
Zhodnocení všech setkání – dětmi, rodiči, učitelkou a závěr

Obrázové přílohy z programu Dětský koutek

Obrázek 1 – Úvodní strana Dětského koutku

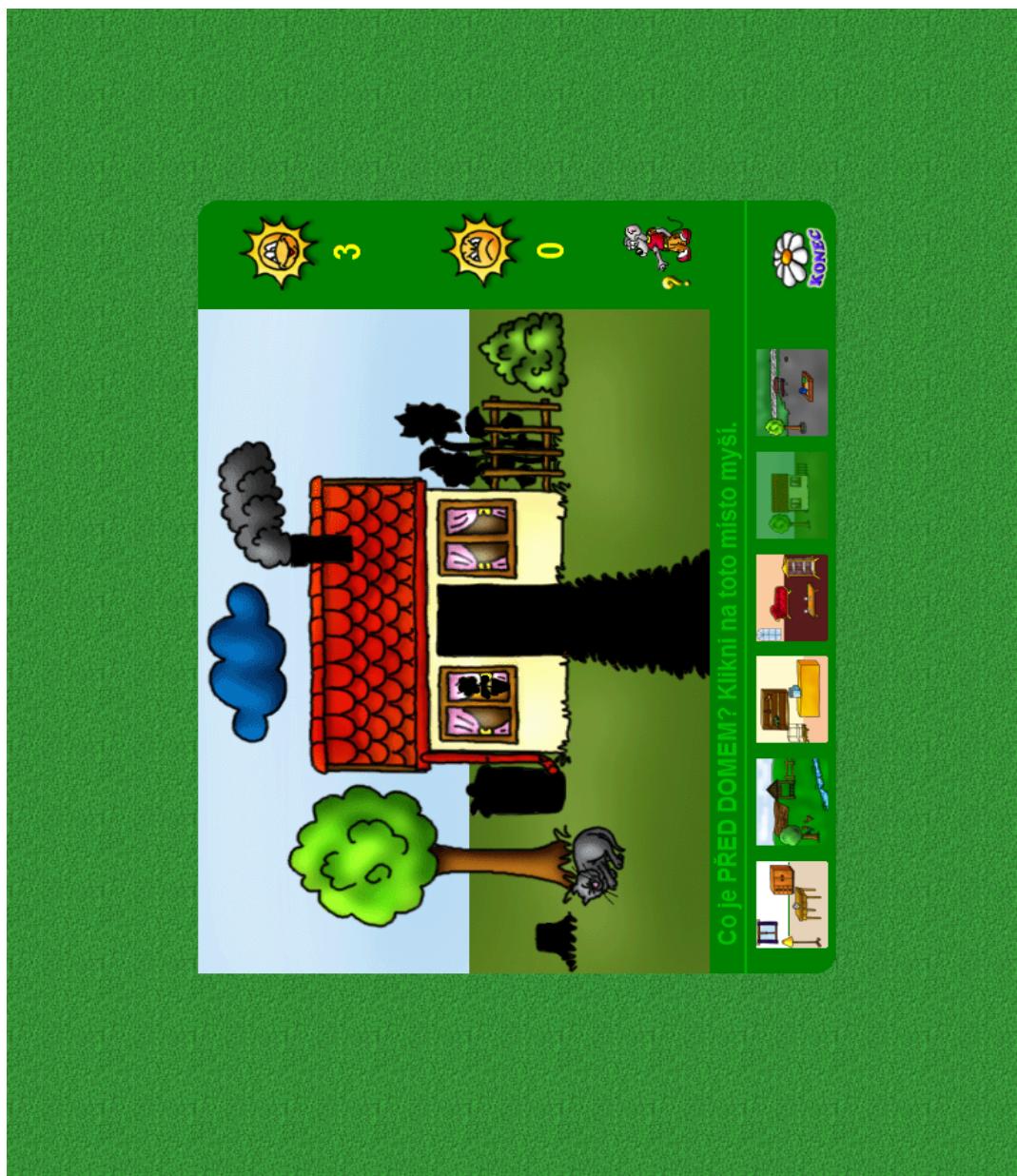


Obrázek 2 – Hledání obrázku - nejprve vidí dítě všechny, poté obrázky zmizí a dítě dostane pokyn, že má hledat např. list. Ono musí kliknout do míst, kde vidělo list.



Obrázek 3 – Dítě se dívá na obrázky, po uplynutí času přibudou další obrázky a dítě značí ty, které vidělo na počátku

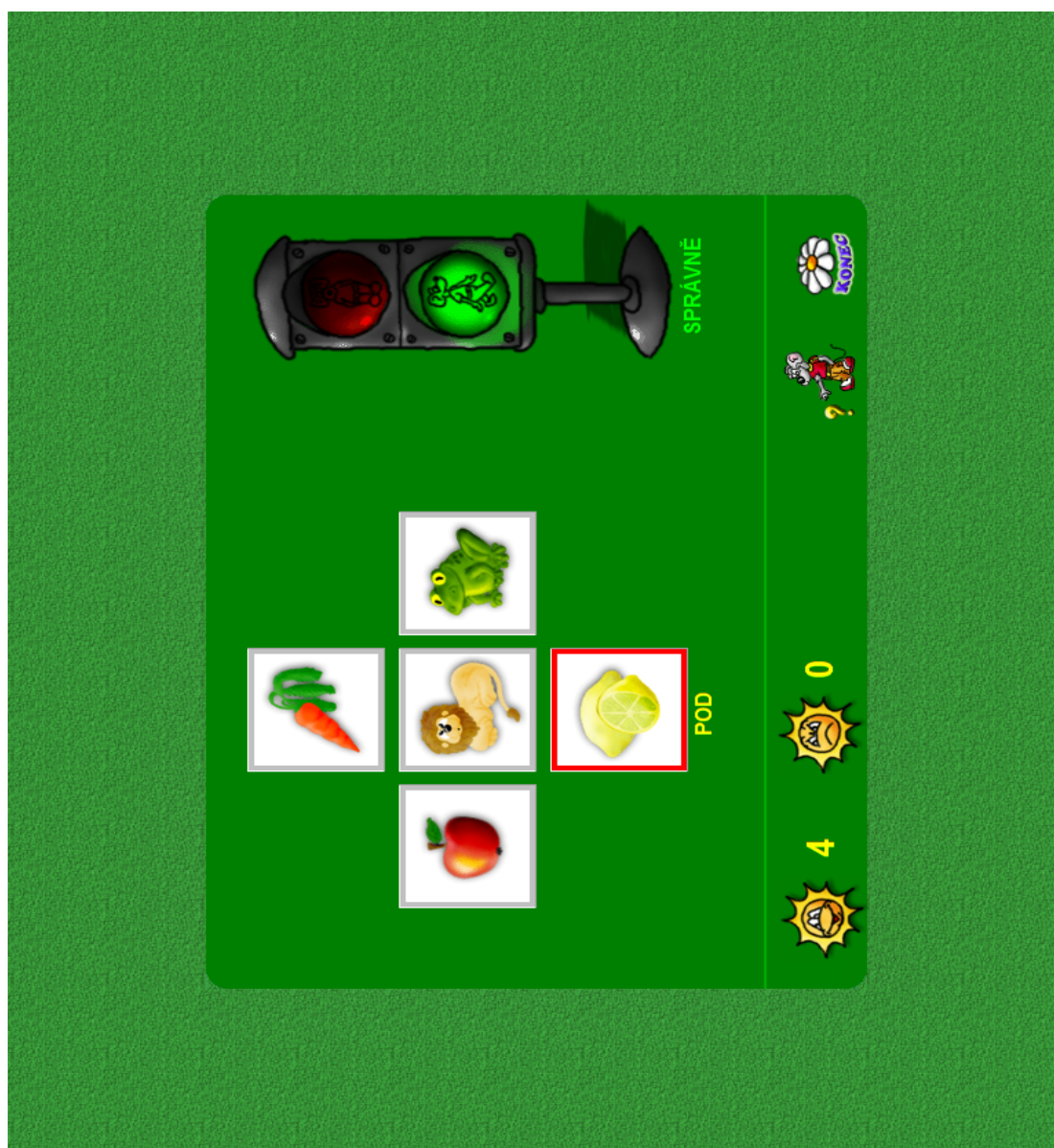
Obrázek 4 – Dítě kliká na obrázky, dle slovních (i písemných instrukcí), pokud dítě klikne správně, obrázek se zabarví



Obrázek 5 – Omalovánky, dítě vymalovává obrázky dle fantazie nebo předlohy (zde Vlk a sedm kůzlátek)



Obrázek 6 – Dítě označuje obrázky dle předložky (zde POD)



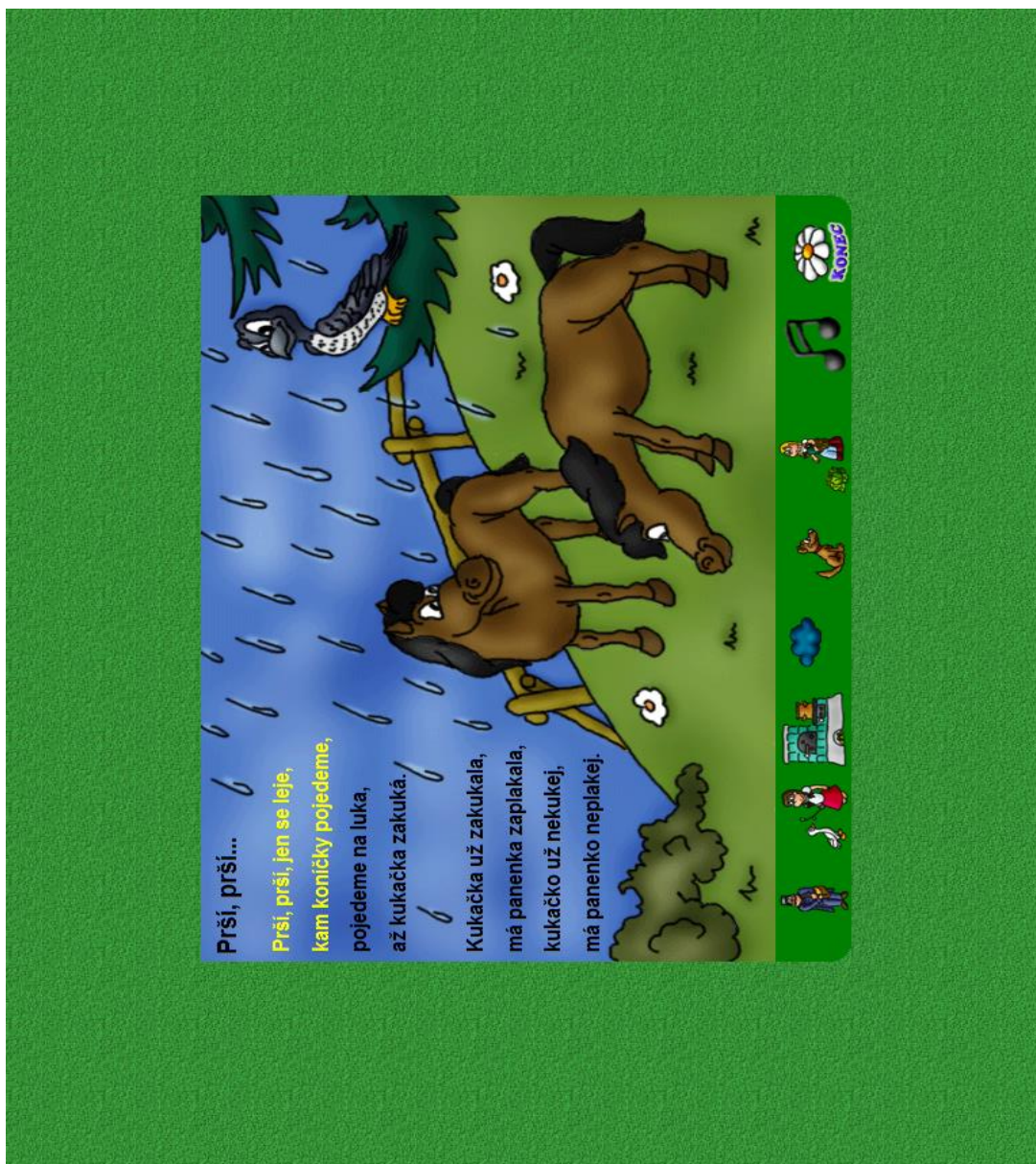
Obrázek 7 – Výběr pexesa



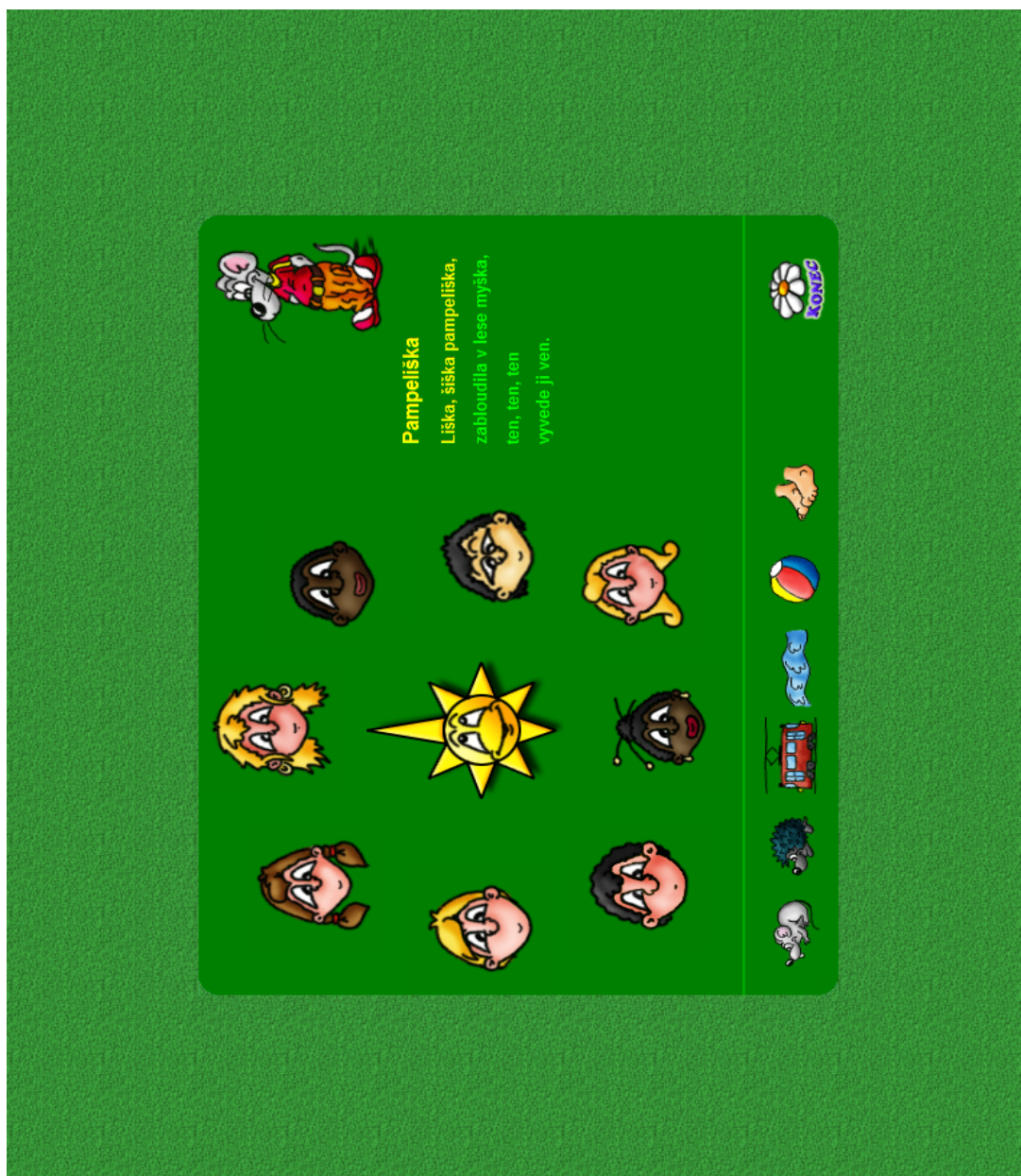
Obrázek 8 – Děti poslouchají pohádku a plní úkoly k pohádce (zde Vlk a sedm kůzlátek)



Obrázek 9 – Dítě zpívá písničky (zde Prší, prší), při realizaci využíváme - obrázek, je označován text, který se právě zpívá



Obrázek 10 – Děti se učí rozpočítávat dle říkanky



Zdroje

Mertin V. (2006): Předškoláci a počítače, www.portal.cz/scripts/detail.php?id=9088

Kucharská A. (2001): Předškolák a počítač, www.rodina.cz/clanek1605.htm

Počítač a předškoláci, diskuze na serveru <http://www.nasemimi.cz/diskuze-rady/predskolaci-a-pocitac-115.html>

TS Dětský koutek 1, Terasoft a.s. (obrázky)