**PLÁNOVNÉ AKCE NA ŠKOLNÍ ROK 2022/2023**

**1 školní projekt polytechnického tvoření – v souvislosti s Místním akčním plánem vzdělávání II ORP Žďár nad Sázavou**

Ploché svíce

**Projekty v rámci digitalizace škol** – s novými digitálními hračkami a pomůckami

**Možnosti rozvoje digitální pregramotnosti v předškolním věku**

V rámci předškolního vzdělávání jsou budovány základy klíčových kompetencí. Přiměřeně věku lze tedy vytvářet také základy a předpoklady pozdějšího rozvoje digitální gramotnosti (tyto předpoklady označujeme jako digitální pregramotnost). Předškolní vzdělávání umožňuje tzv. receptivní (pasivní) rozvíjení počáteční digitální kompetence.

Děti v předškolním věku získávají v různém rozsahu informální zkušenosti v oblasti digitální pregramotnosti, a to zejména v rodině. Vzdělávání v mateřské škole ale může k položení elementárních základů vědomostí, dovedností, návyků, postojů a hodnot významně přispět a tím pomoci předškolním dětem zvládnout jejich budoucí roli žáka. Digitální pregramotnost lze u předškolních dětí rozvíjet ve dvou rovinách: 1. digitální technologie mohou být cílem vzdělávání, 2. digitální technologie mohou být prostředkem ke vzdělávání. Obě tyto roviny se mohou při činnostech u předškolních dětí prolínat, protože se týkají jak spontánních, tak řízených aktivit. Oba typy činností (spontánní i řízené) umožňují vyrovnávat rozdíly z informálního učení dětí v rodinách.

Děti předškolního věku se mohou s digitálními technologiemi postupně seznamovat, zjišťovat, k čemu slouží, jaký mají účel, komu pomáhají a k čemu. Dětem je možné poskytnout základní informace a pomoci jim reflektovat jejich praktické zkušenosti. Praktickou zkušeností může být použití pomůcek a přístrojů běžně spojených se životem v dnešní společnosti (např. mobilní telefon, tiskárna, digitální fotoaparát) nebo speciálních pomůcek rozvíjejících kompetence k učení, řešení problémů a činností (Bee bot, výukové programy apod). Vše s důrazem na bezpečnost při používání digitálních technologií.

Digitální technologie lze zařazovat v mateřské škole v průběhu celého dne, prolínají se všemi vzdělávacími oblastmi. Děti již v útlém věku projevují zvídavost a výrazný spontánní zájem, což lze při rozvíjení digitální pregramotnosti využít. Přitom by ale měl vyučující respektovat vývojová specifika a individuální zvláštnosti dětí, přihlédnout k prostředí a podmínkám dané mateřské školy, kde působí.

V rámci digitální pregramotnosti je možné budovat základy pro rozvoj všech 6 dílčích oblastí digitální kompetence. V následujícím textu bude vysvětleno, v jakém rozsahu jsou děti schopné rozvíjet jednotlivé oblasti digitální kompetence, a uvedeny příklady činností, které je za tímto účelem vhodné s dětmi realizovat.

**Oblast 1: Informační a datová gramotnost**

V této oblasti jde především o práci s digitálními obsahy, jakými jsou různé obrazy, symboly či ikony. Děti mohou nejprve s podporou učitele, ale poté i samy hledat, co je důležité, odhalovat podstatné znaky a vlastnosti předmětů, nacházet společné znaky, podobu a rozdíl, charakteristické rysy předmětů či jevů a vzájemné souvislosti mezi nimi. Mohou také formulovat otázky, slově reagovat, rozlišovat některé obrazové symboly (např. ikony) a rozumět jejich významu, porovnávat, uspořádávat a třídit soubory předmětů podle určitého pravidla. Umí se také vyjádřit, jestli se jim něco líbí, nebo ne a k tomu využít příslušné symboly na bipolární škále – jsou schopné elementárního hodnocení konkrétních digitálních obsahů. Děti tedy mohou pracovat s programy/audio/video materiály určenými pro rozvoj jazyka a řeči (např. zvukové pexeso, pojmenování obrázku, opakování slov, nácvik správné výslovnosti atd.) či pro rozvoj myšlenkových operací, představivosti a fantazie (např. vyhledávání na základě barvy, velikosti, tvaru, zvuku, určení větší – menší, řazení obrázků podle časové osy apod.).

**Oblast 2: Komunikace a kolaborace**

V této oblasti jde především o využívání zařízení, se kterými se běžně setkávají (počítač, audiovizuální technika, telefon atp.), ke komunikaci s jinou osobou. Spolupráce skupiny dětí či třídy na společném úkolu se v mateřské škole podporuje i bez digitálních technologií, v závislosti na odpovídajícím vybavení MŠ, vhodném kontextu a schopnostech a dovednostech dětí lze tyto činnosti realizovat i s jejich využitím. Podobně je to s oblastí netikety – v obecné rovině lze učit běžné etiketě, zdvořilosti, přistupování k druhým bez předsudků a s úctou k jejich osobě v kontextu běžného života; poznávání nevhodného chování a odmítání se na něm podílet. Na to je pak možné navázat základními poznatky o obecných zásadách autorství, plagiátorství, nedovolených kopiích apod. S dětmi lze vytvořit papírovou verzi sociální sítě, děti mohou na svoji nástěnku „nasdílet“ svoje zážitky, např. z prázdnin či kroužků, rodinného života. Děti si mohou prostřednictvím digitálních technologií vytvářet i základy k budoucím dovednostem (např. občanským) v rámci sociální a personální kompetence. Lze si představit různé druhy zjednodušených voleb či hlasování, kterými by děti mohly ovlivňovat život (např. výzdobu) ve svém sociálním prostředí.

**Oblast 3: Tvorba digitálního obsahu**

Děti mohou zachycovat skutečnosti ze svého okolí a vyjadřovat své představy i s využitím digitálních technologií tam, kde je to vhodné a dostupné (např. malování pomocí interaktivní tabule). V závislosti na individuálních zvláštnostech mohou být děti schopné spolupracovat na vytváření digitálního obsahu – zachycení aktivit (fotografie), koláže fotografií, nahrávání hlasového komentáře. Mohou pracovat se vzdělávacími aplikacemi, v nichž se dotváří či mění nějaký obsah (malování, skládačky apod.), v úvahu přichází také práce s mapou, doplňování symbolů, dopr. značek, spojení objektů na ploše či v prostoru, elektronický pracovní list a vypracování zadané učební úlohy. Jednou z oblastí této digitální kompetence je i programování. U dětí lze rozvíjet tvorbu a chápání algoritmů, které jsou základem budoucí schopnosti programovat. Lze realizovat aktivity řízené jednoduchým algoritmem, které vedou k navržení algoritmu pro jinou jednoduchou činnost (např. použití toalety + mytí rukou). V rámci hry s programovatelnými hračkami (např. Bee-bot…) se děti mohou naučit postup, jak s nimi manipulovat.

**Oblast 4: Bezpečnost**

O této oblasti je možné uvažovat v souvislosti s ochranou zařízení, ochranou sebe sama (osobních údajů, zdraví a pohody) a životního prostředí. Jde o plánování témat rozvíjejících dovednosti chovat se bezpečně v různých prostředích, tedy i v digitálním prostředí. Např. jak chovat se při setkání s neznámými lidmi, odmítat nevhodné chování i komunikaci, která je dětem nepříjemná apod. Dále vytvářet u dětí elementární základy bezpečné práce s digitální technikou (nevhodnost dlouhého dívání se do obrazovek, spaní s telefonem, tabletem apod.). Především je třeba zdůraznit zásady práce s přístrojem zapojeným k elektřině, věnovat dostatek času pro upevnění poznatků a povědomí o důležitosti zásad požadované práce s digitálními technologiemi a vysvětlení významu jejich dodržování. Neméně důležité je také dbát na ergonomické požadavky při práci – v případě použití tabletu či PC jde například o dodržení daného časového limitu, držení těla, správný úchop myši či vzdálenost od obrazovky při práci s telefonem, tabletem, počítačem. Děti by měly také vědět kde, koho a jakým způsobem mohou požádat o pomoc (integrované záchranné složky). Co se týče ochrany životního prostředí, lze využít výukových programů přizpůsobených věku dítěte, vézt děti k šetrnému zacházení, získání povědomí o ekologických aspektech využívání digitálních technologií, poučení o třídění odpadu, sběrných místech pro zařízení využívající digitální technologie/baterie atd.

**Oblast 5: Řešení problémů**

V omezené míře lze rozvíjet i digitální kompetenci týkající se řešení problémů. Děti v předškolním věku ještě nejsou schopné samostatně řešit technické problémy, ale mají si být vědomy toho, že mají dát vědět dospělému, že něco není v pořádku. Děti je možné informovat o modelových problémech, o možnostech řešení, žádosti o radu, vysvětlení, o tom, kde, jak a proč lze za pomoci digitálních technologií problémy řešit, na koho je možné se obrátit. V případě dětí se SVP je možné s dětmi vybrat vhodné zařízení, jeho velikost a komponenty, vhodné programy a učit je vyjadřovat své potřeby pro plnění zadaného úkolu či optimální využití techniky – často jako kompenzační pomůcky. Kreativní využití digitálních technologií je možné například k zatraktivnění aktivit, ale pro děti v předškolním věku jsou pouze alternativou k jiným aktivitám, např. v oblasti výtvarných, hudebních, pohybových a dalších činností. Jako v jiných oblastech lze rozvíjet schopnost reflexe a sebereflexe a vést k uvědomění si svých limitů pro práci nejen s digitálními technologiemi. Děti například dokážou rozpoznat, zda umí dané zařízení/hru/výukový program (hardware/software) spustit/užívat/vypnout.

**Oblast 6: Technologické kompetence**

Děti mají povědomí o technickém prostředí současné společnosti i jeho dění v rozsahu praktických zkušeností a dostupných praktických ukázek ve svém okolí. Mohly by být schopné rozpoznat základní části počítače, tablet, telefon (pojmenovat, popsat jednotlivé části hardwaru, jednoduše vysvětlit účel a funkci základních částí) a vědět, že uvnitř jsou programy = software (pojmenovat právě vnímaný software). Také vědí, že jednotlivé třídy spojuje telefonní síť, využívají ji, ví, že lze podat zprávu písemnou formou nebo zaslat např. naskenovaný obrázek. Vědí, že škola komunikuje s rodiči prostřednictvím e-mailu, telefonu, že MŠ má webovou stránku apod. Děti vědí, že existují i další technologie (zapojení dostupných pomůcek a technologií do výuky), popř. je mohou mít doma (např. virtuální realita, drony). V prostředí MŠ není možné rozvíjet oblast počítačových sítí a systémů.

**Projekt "Babička a dědeček do školky"**

spojuje tři generace – děti, rodiče a seniory. Umožňuje setkávání nejmladší a nejstarší generace a posiluje mezigenerační sdílení času, prostoru a předávání hodnot. Pravidelnými činnostmi v rámci projektu zavádíme nebo podporujeme tradiční a důležitý rituál předčítání v rodinách a přispíváme ke zvyšování čtenářské a jazykové gramotnosti dětí.

**Doba trvání: 10 měsíců**

**Úkol babičky/dědečka:**

· Obléci si kouzelný plášť ( bude dodán učitelkami)

· Přečíst v dopoledních hodinách dětem pohádku

· Popovídat si s dětmi o čem ta pohádka byla.

· Zadat dětem úkol (namalovat obrázek k pohádce, pracovní list, zahrát si hru atd.)

· Rozdat dětem pohádku na doma

**Úkol rodičů:**

V rámci projektu budou děti dostávat každý den od babičky/dědečka pohádku na doma, kterou si budou vlepovat do svých pohádkových sešitů. Tuto pohádku dětem před spaním přečtete a druhý den si o ní budeme povídat.

Pohádky Vám budou předem připraveny a popřípadě dány domů k osobní přípravě. Budeme rády nápomocny při zadávání doplňujících úkolů a při konverzaci s dětmi.

Před třídou bude možné závazně babičku/dědečka závazně zapsat k určitému datumu, v který by byly ochotny za dětmi přijít.

**PODZIM:**

* Dýňové tvoření - „Jednou v roce po setmění, v strašidla se dýně změní“
* Pečení štrúdlu v MŠ
* Uspávání broučků a berušek (světýlková slavnost s lampiónovým průvodem)
* Sběr kaštanů – pro myslivce
* Putování za veverkou Zrzečkou (společný výlet do lesa)
* Čarování s Podzimníčkem, Dýňování – společné tvoření rodičů s dětmi- výstava s výrobků

 v prostorách mateřské školy

* Projektový týden – „Už Martin na bílém koni…“ - pečení svatomartinských rohlíčků, svatomartinských podkov
* Pouštění draků
* Divadlo v MŠ – Jan Hrubec
* Návštěva divadelního představení v Městském divadle ve Žďáře nad Sázavou

**ZIMA:**

* „Ble, ble, ble, kdo k nám jde“ - čertovské dovádění v MŠ
* Návštěva Mikuláše, anděla a čerta v MŠ
* Pečení cukroví v MŠ
* Zdobení stromečku, vánoční zvyky, tradice
* Vánoční besídka v KD Pavlov – společné vypouštění balónků s přáním pro Ježíška
* Vánoční fotografování
* Vánoční dopoledne u stromečku… a možná přijde i Ježíšek
* Tříkrálový průvod
* Den buclatých sněhuláků
* Den Sněhové královny (hry na sněhu a se sněhem, zimní olympiáda)
* Karneval v MŠ
* Vycházka za zvířátky ke krmelci – přineseme jim dobrůtky na přilepšenou

**JARO / LÉTO:**

* Vítání jara - vynášení zimy Morany – průvod vesnicí
* Velikonoční týden - pečení beránka, Jidášů v MŠ
* Hledání Velikonočního zajíce
* Putování s vílou Pampeliškou – dopolední výlet
* Den Země – 22. dubna 2023- v MŠ 21. 4. 2023
* Ponožkový den – 21. března – podpora dětí s autismem - Na 21. března připadá každý rok Světový den Downova syndromu. Toto datum není vybráno náhodně. Downův syndrom se totiž vyznačuje jedním přebývajícím chromozomem 21. Někdy se také označuje tento syndrom jako trizomie 21. chromozomu. Normálně máme každý tyto chromozomy dva, osoby s Downovým syndromem mají tři – tedy 3 chromozomy 21 – 21/3.
Světový den Downova syndromu má tradiční symbol – nesourodý pár ponožek, který ukazuje příčinu tohoto celoživotního onemocnění – poruchu chromozomu ve tvaru písmene X.
21. 3. si oblékneme každou jinou ponožku. Přidejte se k nám!
* Návštěva divadelního představení v Městském divadle ve Žďáře nad Sázavou
* Divadlo – Jan Hrubec
* Vystoupení pro důchodce v KD Pavlov
* Exkurze do Záchranného hasičského sboru ve Žďáru n. S. nebo SDH Pavlov
* Plavecký výcvik v Relaxačním centru v ZR
* Výlet MŠ
* Čarodějnické košťátkování – soutěže
* Srdíčkové pečení
* Vystoupení dětí ke Dni matek v KD Pavlov – příprava občerstvení pro maminky, předávání dárků
* Týden dětských radostí
* Oslava dne dětí – soutěže, zábavné dopoledne pro děti, opékání párků, soutěže, dárečky, zmrzlina
* Fotografování na závěr školního roku
* Pasování předškoláků za účasti starosty obce, vystoupení předškoláků, předávání dárků
* Návštěva Piláku ve Žďáře nad Sázavou – hry, „koupání“, zmrzlina…