

# Digitales

## Rozvíjíme digitální kompetence. Analogově. Všema deseti.

**Informatické a algoritmické myšlení nevzniká u obrazovek.**

**Vzniká v komunikaci s lidmi, v rytmickém pohybu, ve hře, v opakování postupu. Vzniká ve chvíli, kdy děti spolupracují, ptají se a tvoří. Když se podílejí na procesu, který vede k výsledku. A není to obrazovka, která jim dá odměnu za správný postup. Nepodporujeme vysoce návykový výkonový systém založený na odměnách (je jedno, jestli děti získávají body, berušky nebo mince). Je to radost z toho, že přetvářejí svět kolem sebe.**

**Technologie do tohoto procesu patří.**

**Ale až tehdy, když mají děti z čeho vycházet.**

### Digitales principy

- Digitální kompetence vyrůstají z reality.
- Prožitek je základ, technologie doplněk.
- Zvědavost je víc než rychlá odpověď.
- Vztah je důležitější než pomůcka.

### Algoritmus je rytmus

RVP mluví o rozvoji informatického a algoritmického myšlení. Děti ho zažívají skrze rytmus dne, opakování a strukturu. V každodenních činnostech objevují, že věci mají řád a že opakování vede k výsledku. Patří sem například tkaní, navlékání korálků, vaření, ale i to, že si každé ráno dají batůžek na své místo a odpoledne si ho odtud vyzvednou. Právě tato zkušenost tvoří základ pro pozdější informatické myšlení.

### Jak pracujeme s informacemi

Děti se učí nejen hledat odpovědi, ale především klást otázky. Společně hledáme informace v knihách i digitálních zdrojích - a protože malé děti ještě nečtou, jsou to dospělí, kdo mají informační média v rukou a při jejich používání mohou komentovat, proč a jak je právě používají. Stejně důležitý je rozhovor a sdílení, jakmile informaci najdeme. Neučíme děti konzumovat a hromadit vědomosti. Necháváme prostor pro zvědavost a objevování. Ne každá odpověď musí přijít hned - někdy je důležitější samotné hledání.

### Představitivost a tvořivost


Základem je přímý prožitek - pohyb, hra, smysly a kontakt s materiály v přírodě. Děti si vytvářejí vlastní vnitřní obrazy, které jsou klíčové pro myšlení i tvořivost. Digitální technologie přichází až jako další krok, který na tuto zkušenost navazuje. Nejdříve prožít, představit si a až potom zobrazit. Neberme dětem schopnost vlastní představitivosti.

### Role dospělého

Dospělý je průvodce, který drží rámec, podporuje zvědavost a rozhoduje, kdy a jak technologie zapojit. Děti se učí především skrze vztah a příklad. Jak často, na co a jaké technologie dospělí používají, dítě vidí denně u rodičů i pedagogů. Nezapomínejme, že právě to tvoří vzor budoucího zacházení s technologiemi.

### Jak to přenést do praxe

Digitální kompetence rozvíjíme v běžném dni - skrze rytmus, příběhy, řešení situací i tvoření. Technologie používáme doplňkově, v kontextu a vždy v návaznosti na prožitek.



„Dítě, které si hraje  
v přírodě,  
se dotýká života.“

RUDOLF HETTICH