



Podpora kurikulární práce škol
Národní pedagogický institut ČR

Klíčová kompetence digitální v RVP PV

6. 5. 2026

Radka Bradáčová



Spolufinancováno
Evropskou unií



Ministerstvo
školství, mládeže
a tělovýchovy

Program dnešního webináře

RVP PV – digitální kompetence a co na ni navazuje

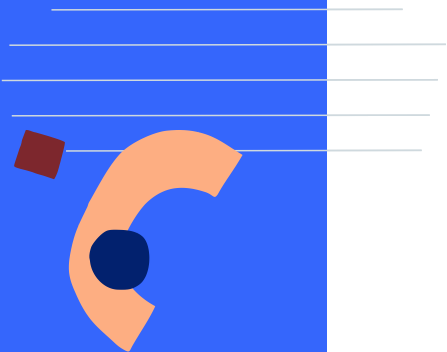
OVU - badatelské činnosti

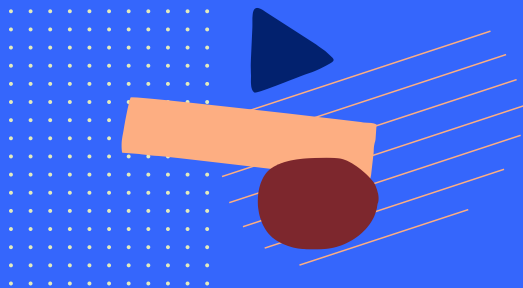
OVU - přínosy a rizika

OVU - informatické myšlení

Kde hledat metodickou podporu

Vaše otázky



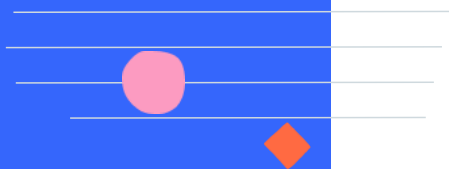


Co je digitální kompetence?

**Klíčová
kompetence
digitální
v RVP PV**

**Dítě se seznamuje s možnostmi využívání
digitálních technologií.**

Rozvíjí své informatické myšlení.



OVU Složka:

Využívá digitální
technologie k
badatelským
činnostem a
poznávání světa
kolem sebe

Digitální informace a data

Zapojení do společnosti prostřednictvím digitálních
technologií

Tvorba digitálního obsahu



OVU

Využívá digitální technologie k badatelským činnostem a poznávání světa kolem sebe

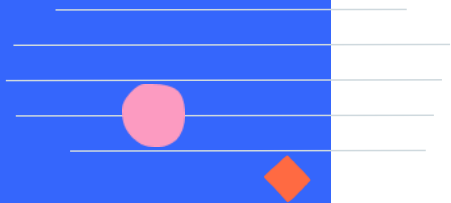
Očekávané výsledky učení (OVU)

RVP PV	5. ročník ZŠ dle RVP ZV	9. ročník ZŠ dle RVP ZV
Využívá digitální technologie k badatelským činnostem a poznávání světa kolem sebe.	Vyhledává potřebné informace v doporučených digitálních zdrojích.	Data získaná na základě vlastních kritérií a formulovaných dotazů z různých digitálních zdrojů posuzuje z hlediska souladu s již známými poznatky i nároku na spolehlivost zdroje.
	Informace a jiná digitální data podle potřeby sdílí se svými blízkými a učiteli.	Účelně a uvážlivě sdílí data a informace v digitálním prostředí s cílem osobního růstu, podpory školní či zájmové komunity nebo za účelem týmové práce na školních projektech.
	Vytváří jednoduchý digitální obsah v rámci plnění stanovených výukových cílů.	Generuje digitální obsah v různých formátech s cílem umocnit výstupy vlastní tvořivé činnosti.

OVU Složka:

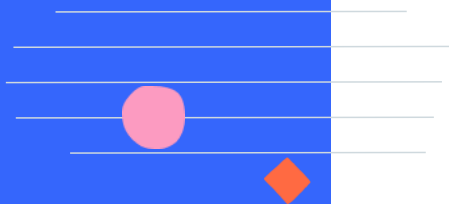
Rozlišuje přínosy a
rizika používání
digitálních
technologií

Bezpečnost v digitálním prostředí



OVU

Rozlišuje přínosy a
rizika používání
digitálních
technologií



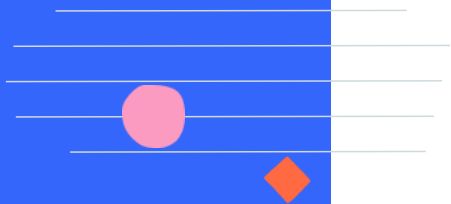
Očekávané výsledky učení (OVU)

RVP PV	5. ročník ZŠ dle RVP ZV	9. ročník ZŠ dle RVP ZV
Rozlišuje přínosy a rizika používání digitálních technologií.	Respektuje pravidla bezpečného zacházení s digitálními zařízeními i daty a zásadami zdraví neohrožujícího chování v digitálním prostředí.	Předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení a dat nebo jeho tělesné či duševní zdraví.

OVU Složka:

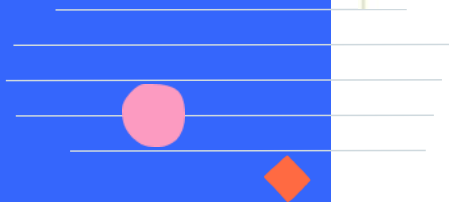
Uplatňuje
informatické
myšlení a pracuje s
algoritmy

Digitální vývoj a inovace



OVU

Uplatňuje informatické myšlení a pracuje s algoritmy



Očekávané výsledky učení (OVU)

RVP PV	5. ročník ZŠ dle RVP ZV	9. ročník ZŠ dle RVP ZV
Uplatňuje informatické myšlení, pracuje s algoritmy.	Využívá digitální technologie doporučeným způsobem k zefektivnění vlastní práce.	Využívá digitální technologie, aby sobě či ostatním usnadnil či zjednodušil pracovní postupy a zkvalitnil výsledky práce.

Digitální kompetence v mateřské škole



Digitální kompetence lze rozvíjet bez technologií.

Informatické myšlení lze rozvíjet bez technologií.

Digitální kompetence v mateřské škole

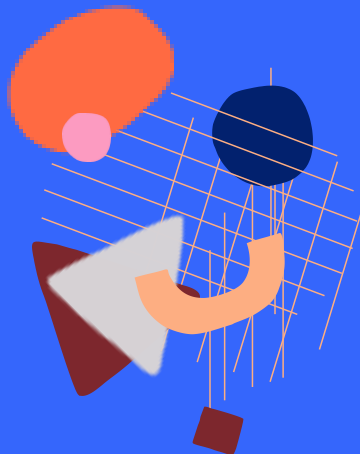


Vzdělávací strategie:

prožitkové učení
kooperativní učení
situační učení
sociální učení

Podporujeme komunikaci, pohyb, smysly,
manipulativní činnosti, pozorování a objevování
světa kolem sebe.

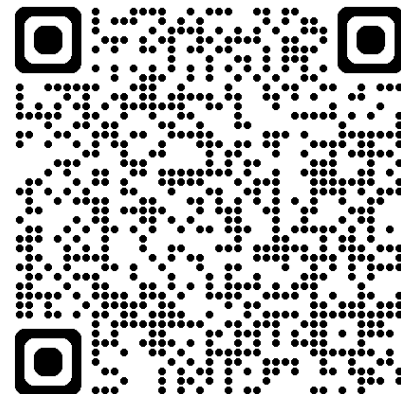
SHRNUTÍ

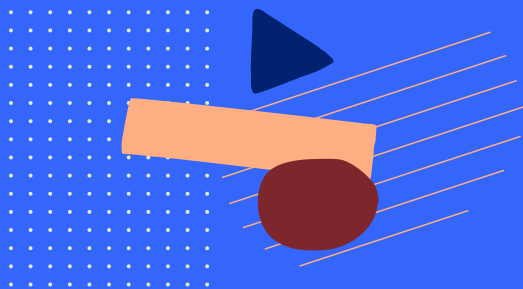


KLÍČOVÁ KOMPETENCE DIGITÁLNÍ



VYUŽÍVÁNÍ TECHNOLOGIÍ





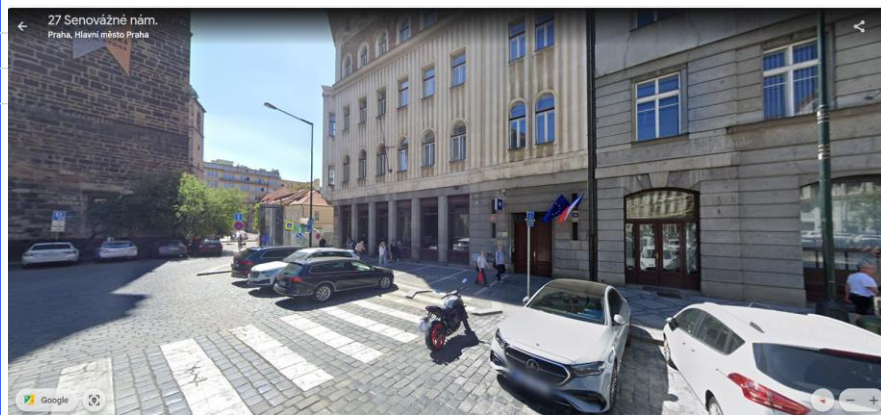
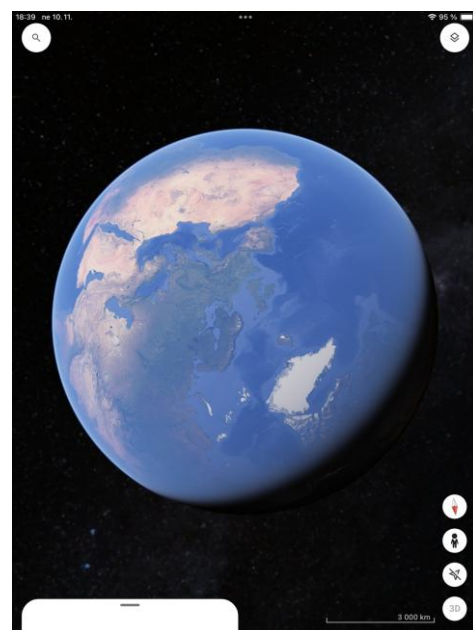
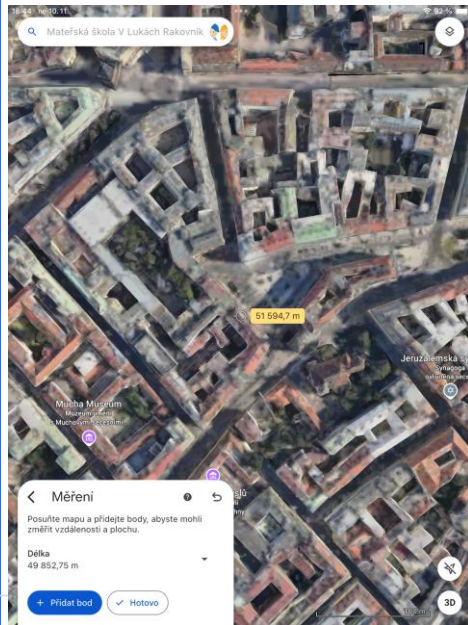
Badatelské činnosti

v mateřské škole

Využití digitálního mikroskopu



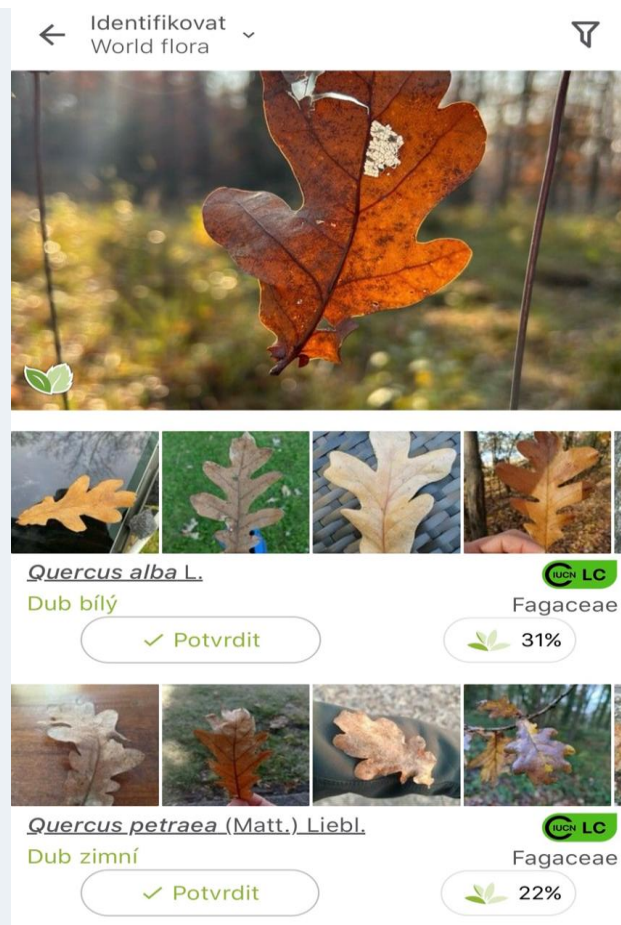
Aplikace s mapami



Aplikace na poznávání rostlin



 Pl@ntNet



Fotografování pomocí telefonu nebo tabletu



Technologie v rukou dětí

podpora samostatnosti a odpovědnosti

spolupráce v malých skupinách

badatelské, kreativní, umělecké činnosti

záznamy do dětského portfolia



SHRNUTÍ

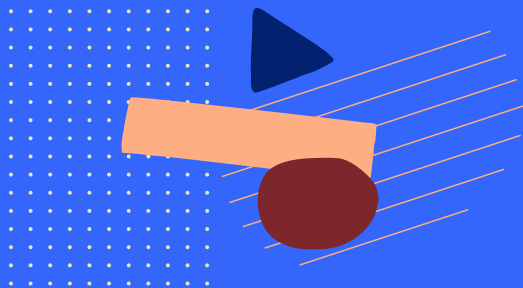


Dítě pomocí technologií získává informace k učení.

Dítě pracuje s mapou, aplikacemi.

Dítě pozoruje a poznává různé objekty.

Dítě zachycuje zážitky, postupy, výtvary, objekty.



Přínosy a rizika

při používání technologií v mateřské škole

Přínosy

rozvoj myšlení

schopnost řešit problémy

rozvoj poznávacích dovedností

rozvoj kreativity

podpora kooperace a komunikace



Rizika

riziko vzniku závislosti

ochabování paměti

oční vady

poruchy pozornosti a spánku

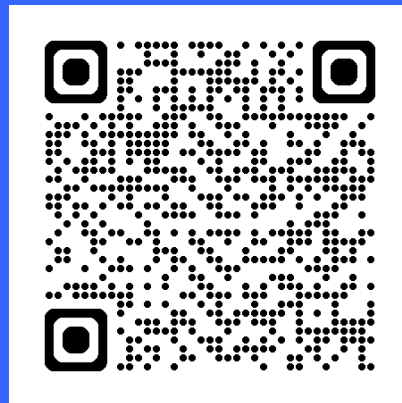
negativní vliv na tělesný rozvoj

agresivní chování

neschopnost kritického hodnocení obsahu



Projekt TIO





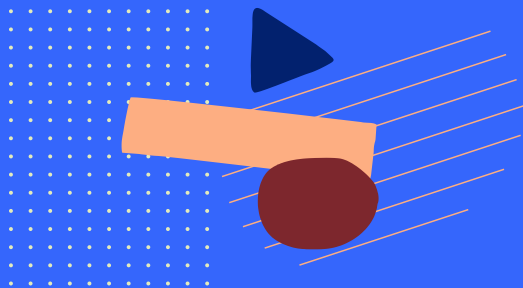
SHRNUTÍ



Dítě vnímá technologie jako zdroj informací, pomocníka.

Rozlišuje přínosy a rizika, dodržuje pravidla.

Vizualizace času a nastavení pravidel mu pomáhá regulovat čas u obrazovky.



Informatické myšlení

Informatické myšlení je proces

- způsob myšlení
- zaměří se na popis problému, jeho analýzu a hledání řešení
- využíváme strategie: **pokus – omyl, činnostní učení, vytrvalost, prožitkové a kooperativní učení, experimentování, podpora spolupráce dětí**





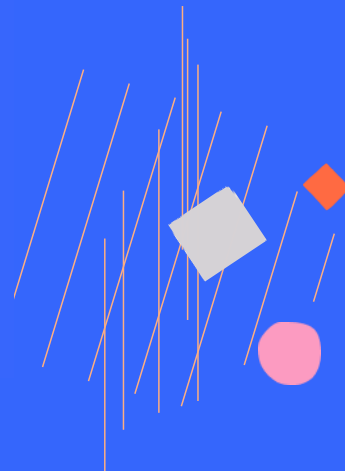
Rozvoj informatického myšlení

- zcela bez využití technologií



**Informatické myšlení
jako součást klíčové
kompetence digitální
v mateřské škole**

Hana Lišková
Eva Nováková
Hana Splavcová
Eva Zelendová



Hra Candy

společenská hra

výběr podle různých vlastností

vnímání barev, tvarů, orientace v prostoru



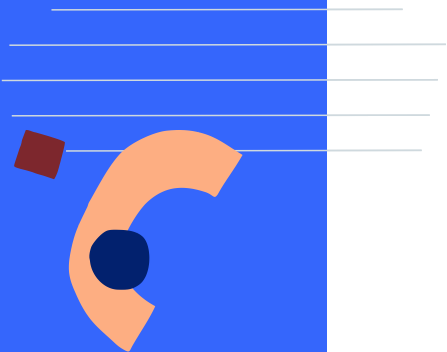
Vrstvené puzzle

- vnímání vztahů a souvislostí
- volba správného pořadí



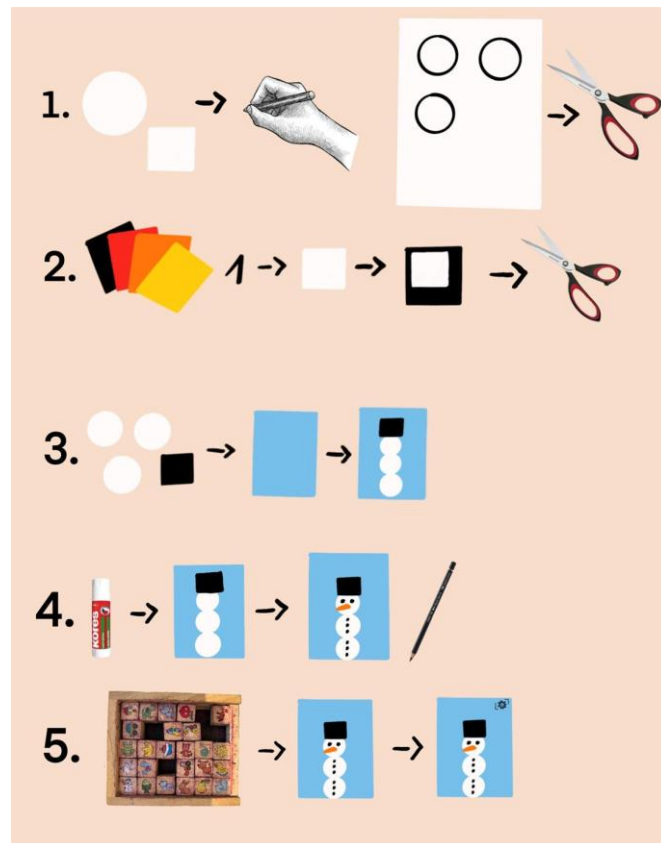
Informatické myšlení lze rozvíjet i venku

- hledání materiálu při pobytu v přírodě
- řazení podle velikosti
- správné pořadí kroků
- komunikace



Činnosti podle návodu

- pracovní postupy
- práce s ikonami
- soustředění a sledování instrukcí
- praktické činnosti



Rozvoj informatického myšlení

- s využitím technologií, např. robotických hraček



Klíčová kompetence digitální v mateřské škole

Radka Bradáčová
Kateřina Navarová
Petra Monhartová
Hana Splavcová



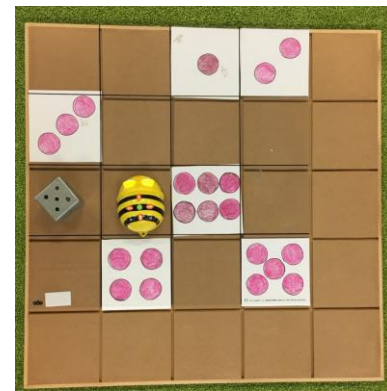
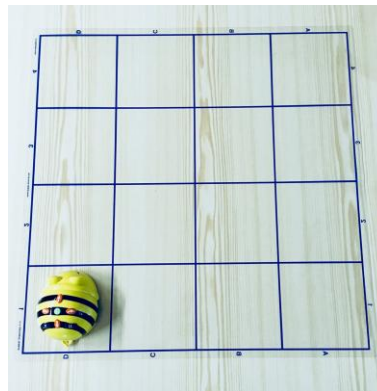
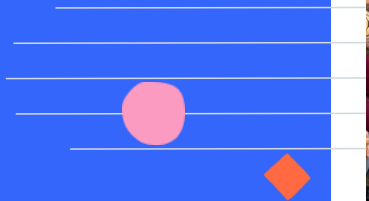
Programování po barevné dráze

- určování barev
- určování počtu
- hra s pravidly



Programování na čtvercové síti

- práce s pojmy a orientace v nich
- vkládání symbolů pod transparentní síť
- vzájemné úkolování
- vkládání překážek
- práce s podmínkami



Tvořivé činnosti a programování

- výroba kostýmů pro včelku Bee-Bot
- programování – módní přehlídka



Tvořivé činnosti a programování

- tvorba různých světů pro robotické hračky
- spolupráce, tvořivost, komunikace, programování



SHRNUTÍ



Dítě posuzuje a volí různá řešení.

Dítě plánuje a řídí svoje činnosti.

Rozpozná podstatné a nepodstatné pro řešení problému.

Pracuje s informacemi.

Využívá instrukce. Dodržuje pořadí kroků.

Metodická podpora je tu pro vás



Metodická podpora
(nezávislá část)

Komentář:

Dítě vnímá digitální technologie, se kterými se běžně setkává, nejen jako zdroj zábavy, ale i jako zdroj informací, užitečného pomocníka v běžných životních situacích, pracovní nástroj nebo prostředek komunikace. Rozšíření užitečnosti a nástrah používání digitálních technologií usnadňují dětem přiblíhy, virtuální zkušenosti, důvěra, vizualizace času a nastavení pravidel mu pomáhají regulovat čas strávený v obrazovce. Dítě se seznamuje s působením a hříčky rodinné, etickými pravidly.

Wiley-Blackwell

- Nedostatečný prostor pro poznávání přínosů a rizik užívání technologií.
- Absence pravidel pro trávení času u obrazovky.
- Sdělení nevhodného obsahu.

Vazby na další očekávané výsledky učení

NÁSLEDUJTE



Podpora kurikulární práce škol
Národní pedagogický institut ČR

Děkuji za pozornost
a přeji hodně štěstí v další práci!



Spolufinancováno
Evropskou unií



Ministerstvo
školství, mládeže
a tělovýchovy