

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
KATEDRA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ A TECHNICKÉ  
VÝCHOVY

## VYUŽITÍ POČÍTAČE V MŠ

DIPLOMOVÁ PRÁCE

AUTOR: JITKA CIHLÁŘOVÁ  
OBOR: PŘEDŠKOLNÍ PEDAGOGIKA  
VEDOUCÍ PRÁCE: Ing. IRENA FIALOVÁ, CSc.  
PRAHA 2008

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně pod vedením Ing. Ireny Fialové, CSc. Ke své práci jsem použila literatury a pramenů uvedených v seznamu použitých informačních zdrojů.

Podpis 

Děkuji Ing. Ireně Fialové za cenné připomínky a užitečné rady, které mi velice pomohly při vypracování diplomové práce. Děkuji za její profesionální a lidský přístup. Dále bych chtěla poděkovat své rodině za trpělivost, pomoc a hlavně podporu.

<b>OBSAH</b> .....	<b>4</b>
<b>ANOTACE</b> .....	<b>6</b>
<b>ÚVOD</b> .....	<b>7</b>
<b>Cíle práce</b> .....	<b>9</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST</b>	
<b>1. Dítě v předškolním věku</b> .....	<b>10</b>
1.1 Psychologická stránka .....	10
1.2 Fyziologická stránka .....	13
1.3 Vliv prostředí na vývoj dítěte .....	15
1.3.1 Rodina .....	15
1.3.2 Mateřská škola .....	16
1.3.3 Vrstevníci .....	17
1.3.4 Učitelka .....	18
<b>2. Využití počítače v MŠ</b> .....	<b>19</b>
2.1 Informační webové zdroje .....	20
2.2 Evidence diagnostických údajů .....	21
2.3 Záznamy o dětech .....	22
2.4 Evaluace v MŠ .....	23
2.5 Využití počítače pro práci s dětmi .....	23
<b>3. Počítačové hry</b> .....	<b>25</b>
3.1 Hra .....	25
3.2 Počítačové hry pro děti .....	27
3.3 Druhy počítačových her .....	28
3.4 Možnost využití počítačových her .....	29
3.5 Edukační přínos didaktických počítačových her .....	30
3.6 Didaktické počítačové hry - příklady .....	32
3.6.1 Program Dětský koutek I - Než půjdeme do školy .....	32
3.6.2 Program Dětský koutek II - Svět myšáka Bonifáce .....	33
3.6.3 Program Méd'a 99 .....	33
3.6.4 Program Brepta .....	34
3.6.5 O projektu Kidsmart .....	36



## **PRAKTICKÁ ČÁST**

<b>Záměr</b> .....	<b>38</b>
<b>Využité metody výzkumu</b> .....	<b>38</b>
<b>Hypotézy</b> .....	<b>38</b>
<b>4. Hodnocení webových stránek pro učitele/ky mateřských škol</b> .....	<b>39</b>
4.1 Vybrané webové stránky mateřských škol .....	39
4.2 Vybrané webové portály pro vyučující v mateřských školách .....	41
<b>5. Výzkum pohledu rodičů na využití počítače u předškoláků</b> .....	<b>43</b>
5.1 Věk a pohlaví dětí při prvních zkušenostech s počítačem .....	43
5.2 Možnost přístupu dětí k počítači v domácnosti, nebo v MŠ .....	45
5.3 Názor rodičů na využívání počítače dětmi předškolního věku .....	46
5.4 Čas dětí strávený u počítače v domácnosti a v mateřské škole .....	46
5.5 Programy, které využívají předškolní děti .....	50
5.6 Proč dítěti umožnit práci s počítačem .....	51
<b>Shrnutí</b> .....	<b>52</b>
<b>6. Práce s počítačem dětí ve skupině</b> .....	<b>54</b>
6.1 Pozorování dětí při práci s počítačem během školního roku .....	54
6.1.1 Skupina .....	54
6.1.2 Dívky .....	58
6.1.3 Chlapci .....	60
6.1.4 Porovnání dívek a chlapců .....	64
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>65</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>68</b>
<b>PŘÍLOHY</b> .....	<b>70</b>

## **ANOTACE**

Diplomová práce je zaměřena na využití počítačů v mateřské škole se zaměřením na problematiku práce s počítačem u předškolních dětí v mateřské škole i doma. Práce se zabývá sledováním jednotlivých dětí při práci s počítačem a jeho možným pozitivním, případně negativním vlivem na ně.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

Předškolní výchova a vzdělávání, předškolní věk, mateřská škola, počítač a mateřská škola, počítač a dítě, počítačové programy, využití počítače v mateřské škole, nabídka, možnosti práce s dětmi a počítačem.

## **ANNOTATION**

This publication is concentrated on the use of computers in kindergartens with a view to problems with computer skills by pre-school children both at kindergarten and at home. This diploma paper deals with watching individual children while working on the computer and analyzes its possible positive or negative influence on them.

## **KEYWORDS**

Pre-school education, pre-school age, kindergarten, computer and kindergarten, computer and a child, computer programmes, use of computers in kindergarten, offer, ways to work with children and on the computer.

## ÚVOD

Využití počítače v mateřské škole se stává stále aktuálnějším tématem. Děti se s počítačem setkávají v rodině, ve škole, při návštěvách zájmových kroužků a při různých příležitostech. Dítě si rozvíjí své schopnosti, rozšiřuje vědomosti, rozvíjí fantazii a při tom zapojuje některé ze svých smyslů (zrak, sluch a hmat).

Dnešní generace dětí se narodila do informačního světa. Dnešní společnost se v oblasti techniky velmi rychle rozvíjí a děti se bez schopnosti tuto techniku ovládat v běžném životě do budoucna neobejdou, proto by seznamování s počítači mělo v jisté míře začínat již v předškolním věku. Ne z důvodu, že by se s dětmi v mateřských školách pracovalo neuspokojivě a málo dítě obohacovalo o nové zkušenosti či získávání kompetencí, ale z důvodu připravenosti na budoucí život v našem světě. Otázkou zůstává, jaké programy jsou pro děti vhodné, jak omezit přístup dětí k nepřiliš vhodným počítačovým hrám a jak dítěti vysvětlit, co je vhodné a co ne.

Pomocí mého výzkumu jsem chtěla zjistit, jakým způsobem dítě k počítači přistupuje, jak je schopno ho ovládat, jaké programy lze k tomu tématu využívat a jak k této problematice přistupují rodiče dětí. Dále jsem se zaměřila na pestrost programů pro děti předškolního věku, jejich kvalitu z pohledu učitelky MŠ. Některé z programů si měli možnost vyzkoušet i děti v naší mateřské škole. Hodnotily jednotlivé programy a nosily si i své vlastní z domova.

Během celého školního roku jsem sledovala skupinu předškolních dětí v naší mateřské škole a jejich práci s počítačem. Tyto děti postupně braly počítač jako přirozenou součást prostředí, pracovaly s ním zcela bez problémů a společně získávaly nové dovednosti. Děti se učily spolupracovat, dohodnout se mezi sebou, společně řešily zadané úkoly a tuto práci plnily s nadšením. Pomocí počítače, skeneru a tiskárny jsem dětem připravovala různé materiály, se kterými jsme pracovali.

Když jsem si vybírala téma své diplomové práce a uveřejnila svůj zájem o počítačovou výuku již v mateřské škole, některé kolegyně se pohoršovaly nad mou volbou. Po mém vysvětlení, že chci zjistit, jakým způsobem jsou počítače využívány a jak mohou dítěti pomoci či narušit jeho vývoj, byly kolegyně vřelejší, ale stejně počítačům příliš nevěřily. V mém zájmu není, aby počítačům ustoupily všechny důležité faktory výchovy, ale jen chci upozornit na jejich místo v předškolní výchově. V mém zájmu není,

aby počítačům ustupovaly důležité složky výchovy, ale aby se počítač stal pomocníkem a doplňkem při výchově a vzdělávání dětí. Děti si mohou s počítačem hrát, učit se ho ovládat a získávat nové zkušenosti a dovednosti. Proto nám počítač může pomoci při vzdělávání našich dětí a měli bychom jeho pomoci využít.

K tomuto tématu není příliš literatury, tak jsem čerpala převážně z internetových stránek, z psychologických a pedagogických pramenů a z literatury uvedené v seznamu. Snažila jsem se vyhledávat články v časopisech pro učitele, ale i v časopisech pro děti. Velmi mi pomohly i návody k jednotlivým programům pro děti a samotná práce s dětmi.

## **Cíle práce:**

- sledovat přímou práci dětí u počítače
- zjistit pozitiva a negativa práce dětí s počítačem pro předškolní vzdělávání
- najít a zhodnotit webové stránky pro předškolní pedagogy, rodiče, užitečné odkazy a www stránky některých mateřských škol

# TEORETICKÁ ČÁST

## 1. Dítě v předškolním věku

Obdobím nejintenzivnějšího růstu a vývoje je bezesporu období předškolní, které se ještě může dále rozdělovat. Může jim být označeno celé období dětství od narození do vstupu do školy, ale v poslední době je spojováno zejména s dobou, kdy dítě navštěvuje mateřskou školu či dobou těsně před vstupem do školy. Předškolní období dostává své hranice stanovením věku dítěte, závazného pro vstup a docházku do školy, který se pohybuje mezi 5. až 7. rokem a závisí na kulturní tradici jednotlivých zemí. U nás je tato hranice stanovena dosažením šestého roku života dítěte. (Opravilová, E. 2002)

### 1.1 Psychologická stránka

Předškolní věk zahrnuje období od dovršení třetího roku do vstupu do školy, tj. přibližně do ukončení šestého roku života.

Za počáteční mezník tohoto období je možno považovat počátky utváření osobnosti dítěte proto, že v jeho psychice došlo k rozvoji sebeuvědomění. I když objevení se tohoto významného činitele spadá již do útlého věku, v předškolním věku se sebeuvědomění dále utváří a plněji rozvíjí. Mnoho dětí vstupuje po dovršení třetího roku do mateřské školy. Tento fakt je v jejich životě tak významnou událostí, že jej můžeme považovat též za mezník na prahu nového období. (Klindová, L., Rybárová, E. 1974)

Do psychologické stránky předškolního věku patří **vývoj poznávacích procesů**. V tomto období dítě stále důkladněji poznává svět kolem sebe. Přesto ve všech poznávacích procesech není ještě na úrovni dospělého člověka, charakteristické odlišnosti odpovídají vývoji nervové soustavy i zkušenosti dítěte. Vývojové zvláštnosti jsou ve vnímání prostoru a času, paměti, obrazotvornosti a myšlení. Poznávací procesy se v předškolním věku kvalitativně mění. Týká se to především **vnímání**, které nabývá na analytičnosti, dítě už nevnímá věci jako celek, ale všímá si více detailů. Pro jemnější diferenciaci ve sluchovém vnímání svědčí hlavně pokroky v řeči, dítě rozlišuje i hlásky zvukově si velmi blízké a samo je správně vyslovuje. Mění se i rozsah a intenzita sluchového vnímání, dítě rozliší i polohu a výšku tónu, některé děti jsou schopny i správně intonovat.

Vývojové zvláštnosti jsou ve **vnímání prostoru**. Dítě má tendenci přeceňovat určitý prostor, hloubku ještě nevnímá. Proto i obrázky nakreslené perspektivně vnímá jako plošné, dvourozměrné. Postupně dospívá k rozlišování pojmů blízkost – vzdálenost, vně – uvnitř, uzavřený – otevřený, ale myslet v geometrických a prostorových rozměrech je schopno až později. **Paměť** dítěte předškolního věku je typická svou obrazností, citovostí a živelností. Dítě si nejlépe pamatuje materiál, který působí citově, ať už jsou to podněty vyvolávající radost, obdiv, nadšení, nebo podněty spojené s negativními citovými zážitky. Na počátku tohoto období je paměť výrazně mimovolná, dítě si pamatuje věci živelně, bez předem stanoveného úmyslu, bez úskalí zapamatovat si. Až v druhé polovině předškolního věku pozorujeme zapamatování úmyslné. Dítě si již pamatuje i ty podněty, které se ho nijak citově nedotýkají. (Trpišovská, D. 2004)

Mezi další aspekty předškolního věku patří **učení**. Je jednou ze základních forem trvalejší modifikace psychických funkcí, která vzniká na základě zkušeností. V učení je patrná závislost lidského chování na vlivech prostředí. Výsledkem učení je zkušenost. Neznamená pouze pasivní zafixování podnětů, které na jedince působily, ale jedná se o aktivní, individuálně typické zpracování informací. Člověk se učí různými způsoby, získává různé zkušenosti, které jsou ovlivněny vnějšími i vnitřními faktory. Stejně faktory ovlivňují i paměť. Vztah mezi pamětí a učením je velmi blízký, i když se nejedná o stejné funkce. Paměť znamená vštípení a zafixování informací, zatímco učení znamená navíc jejich individuálně typické zpracování do zkušeností, jejíž důsledek se projeví změnou nějaké psychické či jiné funkce. Paměť je předpokladem učení, bez zafixování informací by učení nebylo možné. V paměti je uložen výsledek učení a může mít jakoukoliv formu. (Vágnerová, M. 2002)

Také **schopnosti** podmiňují kvalitu výkonu v různých oblastech činnosti. Jsou obecným předpokladem pro utváření návyků, zvyků a dovedností. Stávají se trvalou individuální charakteristikou osobnosti. Schopnosti jsou důležitým motivačním činitelem, ovlivňují postoj dítěte k vykonávané činnosti. Utvářejí se spolupůsobením genetických i vnějších vlivů a v závislosti na aktivitě dítěte. Základní vývojová linie znamená postup od obecnějších schopností ke specifickým. Například na bázi obecných intelektových schopností se postupně rozvíjejí specifičtější matematické, resp. technické schopnosti; hudebnost (muzikálnost) vyúsťuje do vyhraněnější podoby nástrojové hry; obecný smysl pro pohyb je základem rozvoje konkrétnějších pohybových činností. I když je utváření schopností dlouhodobý proces, který sahá až do dospělosti, již v předškolním věku se u dětí projevuje odlišnost v předpokladech pro vykonávání určitých činností. Specifické

postavení mezi schopnostmi v předškolním věku mají **obecné rozumové schopnosti – inteligence**. Podle názorů některých odborníků se tyto schopnosti nejintenzivněji rozvíjejí v době od šesti do osmi let věku dítěte. Právě v předškolním věku je těžiště jejich rozvoje a výchova v tomto období nese velmi důležitou úlohu a hlavní odpovědnost za úroveň stimulace, která se dítěti poskytuje. Výzkumy potvrzují, že pokud se rozvoj inteligence dostatečně nepodporuje, zvláště v době největšího tempa, může to významně ovlivnit celý další mentální vývoj jedince. Všechny nevyužité možnosti se později již nedají kompenzovat. (Klindová, L., Rybářová, E. 1985)

Výrazným rysem osobnosti dítěte předškolního věku je **temperament**. Temperament je vrozené, individuální uzpůsobení nervové soustavy a jejích funkcí a dává celému chování dítěte osobitý ráz. Čím méně je přetvořený a ovlivněný zásahy výchovy a prostředí, tím je výraznější. Již v chování čtyřletého dítěte můžeme poznat, o jaký typ temperamentu se jedná. Rozlišujeme čtyři základní typy. **Sangvinický, flegmatický, cholericý a melancholický**. Temperament zasahuje do procesu utváření schopností, zájmů i společenských vztahů. U některých jedinců může být rozvoj schopností omezený nedostatkem potřebné aktivity. Zájmy mohou mít stálejší, nebo proměnlivý charakter, mohou být hlubší, nebo povrchnější. Společenské vztahy a projevy se mohou podle druhu temperamentu odlišovat různou úrovní.

Zásah uvědomělé seberegulace do chování dítěte podmiňuje začátky utváření **charakteru**. V předškolním věku můžeme o charakteru hovořit pouze v omezené míře. Rozumová vyspělost umožňuje dítěti rozeznávat a chápat nejzákladnější podoby mravních hodnot – dobra a zla. Mravní cítění, které se rozvíjí, zprostředkovává dítěti uspokojení, nebo pohoršení v kontaktu s těmito kvalitami. V předškolním věku dochází k posunu v mravním vývoji tím, že dítě začíná požadavky společnosti na vlastní chování lépe chápat, zobecňovat je a zvnitřňovat. Společenské požadavky se postupně přetvářejí na motivy chování dítěte a na potřebu chovat se podle nich. U dítěte se formuje také **vědomí odpovědnosti**, které je spojené s vykonáváním drobných povinností. Dítě je hrdé, když je pochváleno, mrzí jej, když svoji povinnost nesplní. (Klindová, L. Rybářová, E. 1985)

**Rozvoj myšlení** je v tomto období velice intenzivní. Velký pokrok nastává ve všech frontách myšlení, v pojmech, soudech i úsudcích. Je to tím, že se neustále zdokonaluje práce mozkové kůry a všech poznávacích procesů. Zdokonalují se i myšlenkové operace – analýza, syntéza, srovnávání, třídění, zobecňování. V předškolním věku dítě zkoumá a objevuje vztahy a vzájemné souvislosti mezi nimi. Zajímá je jejich



příčina, původ, účel a význam. Přestože se myšlení zaměřuje na poznávání souvislostí a vztahů mezi věcmi, je jeho charakteristickým znakem i nadále výrazná konkrétnost a názornost. Dítě nedokáže myšlením zpracovat něco, k čemu nemá dostatek smyslových údajů. Typickým znakem myšlení předškolního dítěte je útržkovitost a nepropojenost. Dítě má tendenci upravit si realitu tak, aby pro něj byla srozumitelná a přijatelná. Myšlení dítěte předškolního věku je egocentrické. (Trpišovská, D. 2004)

V počítačových hrách a programech děti řeší zpravidla nějaký problém, nebo experimentují a pracují formou pokusu a omylu. Hledají a objevují cesty k určenému cíli a tím je podporován rozvoj tvořivého a samostatného myšlení. Pokud dítě pracuje s kvalitními programy, je zde nutný vhodný výběr, rozvíjí počítač jeho myšlení. Pokud dítě pracuje s programy pro něj nevhodnými, zanechá to na jeho myšlení a prožitcích negativní následky.

Dětská psychika je v tomto období typická charakteristickými znaky. Jsou to: egocentrismus, presentismus, antropomorfismus a absolutismus. Antropomorfismus se někdy projevuje i ve vztahu k počítači, zejména u mladších dětí. Pokud se jim nedaří řešit úkol, mluví s počítačem jako by to byl člověk. (Trpišovská, D. 2004)

## **1.2 Fyziologická stránka**

Po stránce tělesné (somatické) se dětské tělíčko vyvíjí velice rychle. V průběhu prvního roku jeho hmotnost vzroste v průměru třikrát, zhruba na 10 kg, do šestého roku ještě průměrně dvakrát, což znamená 20 – 25 kg. Ve třech letech je ještě pro dítě typická batolecí postava – proporcionalita. Jsou to krátké končetiny, kulovitý trup s vystouplým břichem, dítě zpravidla nedokáže zatáhnout břišní stěnu za svislici spuštěnou z výběžku prsní kosti. Hlava je též kulovitá a k tělu v poměru velká. Mezi čtvrtým až šestým rokem dochází k tzv. první vytáhlosti (růstový spurt), kdy se prodlužují končetiny a trup ztrácí kulovitost. Dítě již dokáže zatáhnout břicho, hlava je postupně menší a postava získává proporce, které jsou podobné dospělému člověku.

Kosti jsou měkké, kloubní spojení nejsou dokončena, zpevnění vazy a kloubními pouzdry není úplné. Tím je možná vysoká flexibilita (rozsah v kloubech), která bývá využívána v tréninku sportů až nad fyziologickou mez. Svaly obsahují více vody a nejsou připraveny na větší rozvoj síly. V době růstu se intenzivněji vyvíjejí větší svalové

skupiny, což dává větší předpoklady pro rozvoj hrubé motoriky. Rychlým růstem může vznikat funkční disproporce a sval se může v daném období jevit jako ochablý. Avšak přiměřená pohybová aktivita rovnováhu v tomto období rychle obnoví.

Systém srdečně cévní a dýchací při zatížení pracují méně ekonomicky. Jejich objem je relativně malý a při zátěži se nezvětšuje. Proto je u dětí srdeční tep i dech mnohem vyšší, než u dospělého člověka.

V souladu s tělesným a funkčním, psychickým a sociálním vývojem se dítě projevuje pohybově – motoricky. V raném věku je vývojovým znakem právě motorika. Patří sem rozvoj uchopování, manipulační dovednosti, postupné vzpřimování a formování zakřivení páteře. (Dvořáková, H. 2006)

Zvláštní význam má rozvoj **nervové soustavy** a jejích funkcí. Mozek dítěte předškolního věku dosahuje již zhruba 90% hmotnosti mozku dospělého člověka. Rozvíjejí a aktivizují se mozkové buňky a zvětšují se korové oblasti. Činnost mozkových buněk se zpřesňuje a zjemňuje. Činnost korových oblastí postupně nabývá převahu podkorovými. Tyto pokroky ve vývoji se bezprostředně odrážejí také ve zdokonalování pohybů. Pohyby se začínají zjemňovat a zpřesňovat, zlepšuje se koordinace. Dítě začíná své pohyby vědomě regulovat. Na konci období zvládne i náročnější pohybové úkony, které jsou spojené se soustředěním, a s poměrně vysokými nároky na koordinovanost. V **jemné** motorice dítě zvládá složitější úkony od sebeobsluhy, ke složitějším úkonům jako jsou stolování, rozepínání a zapínání knoflíků, šněrování, zavazování tkaniček u bot, střihání, modelování, kreslení a malování.

V tomto stadiu vývoje se též vyhraňuje stranová orientace – **lateralita**. Podmiňuje ji převaha jedné mozkové hemisféry. Převaha levé hemisféry vyvolává pravorukost a pravé hemisféry levorukost. Pokud je činnost obou mozkových polokoulí vyvážená jedná se o **ambidextrie** – stejná výkonnost u obou rukou. Vynucovat změnu stranové orientace, násilně dítě přecvičovat z leváka na praváka, je velice nebezpečné, neboť to může negativně ovlivnit jeho další vývoj. Častým důsledkem takového počínání může být koktavost, nebo jiné neurotické poruchy. Stranová preference se netýká pouze rukou, ale i ostatních párových orgánů. Činnost párových orgánů nebývá u člověka stejná, jeden z nich je zpravidla výkonnější. (Klindová, L. Rybářová, E. 1985)

### 1.3. Vliv prostředí na vývoj dítěte

*„V učebnicích pedagogiky se dočteme, že výchova je záměrné působení podněty z prostředí, tak aby bylo dosaženo určitých, poměrně trvalých, žádoucích změn v chování člověka“ (Matějček 2007, s. 14)*

Prostředí má velký význam na vývoj dítěte, je důležitý pro proces socializace, rozvoj osobnosti dítěte a jeho budoucí život ve společnosti. Pokud dítě vyrůstá v podnětném prostředí, je nuceno tvořit a rozvíjet se, pokud je tomu naopak, dítě se nerozvíjí a jeho smysly jsou nevyužity. Z praxe je známa spousta případů, ve kterých děti z nepodnětného prostředí nepodávaly při výuce kvalitní výkony a výsledky. Proto je velice důležité, abychom dítěti vytvářeli takové prostředí, ve kterém bude hnáno k činnosti a bude se v tomto prostředí cítit přirozeně, příjemně a v bezpečí.

Každé dítě vyrůstá v jiném prostředí, liší se v tom, jaké zkušenosti prožily, jaké jsou jejich zájmy a vlastnosti. Prostředí působí na jedince stejně tak, jako na jedince působí na prostředí. Nemůžeme pochopit svého žáka, aniž bychom neznali jeho rodinu. Velice důležitý je vliv výchovy v rodině, sociální zázemí, ekonomická situace a další společenské situace. (Čáp, J. 1987)

#### 1.3.1 Rodina

Počátky rodiny sahají až do prehistorie lidského rodu. Jedná se o malou sociální skupinu, která je primární. Je základním činitelem pro socializaci dítěte. Každá rodina se vlivem a rozvojem společnosti mění. Má základní tři funkce: hospodářskou, biologicko-reprodukční a výchovnou. Rodiny existují úplné, neúplné, funkční, dysfunkční, afunkční, vlastní a uměle vytvořené. Úplná rodina se skládá z rodičů a dětí, neúplná znamená rodinu bez otce, či matky. Funkční rodina je taková, ve které je zajištěn uspokojivý vývoj dítěte. Nefunkční rodinou rozumíme tu, ve které je její funkce vážně narušena a vývoj dítěte je ohrožen. Zde je třeba hlubších zásahů pomocné instituce. V afunkčních rodinách samotná rodina ztratila vůči dítěti svou funkci, nefunguje a dítě vysloveně ohrožuje. V takovéto rodině je ohroženo zdraví, ale i živou dítěte. (Matějček, Z. 1987)

Rodina se odráží v charakteristikách povahy dítěte, odráží se v jeho vlastnostech, *vtiskuje svou pečeť v jeho jednání*. Rodina má uspokojovat základní biologické a

biopsychické potřeby dítěte. Má vytvořit takové podmínky, ve kterých se dítě bude cítit v bezpečí, bude mít pravidelný režim, lásku a péči. Každé dítě má potřebu domova. Musí vědět, že do rodiny patří a že je její součástí. V rodině se též dítě učí zacházet s předměty denní potřeby, s elektronikou, učí se je pravidelně používat a pečovat o ně. V rodině získává dítě své prvotní vzory, napodobuje jednání otce i matky a touží po tom, aby se samo stal osobností. V rodině si dítě rozvíjí *vědomí o povinnosti, zodpovědnosti, ohleduplnosti a úcty*. Tím, že do rodiny docházejí i její další příslušníci, jako jsou prarodiče, strýc a další, dítě vchází do mezigeneračních vztahů a tím se učí chápat i lidi jiného věku. Díky těmto faktorům dítě získává představu o *širším okolí* a o společnosti. Pro dítě je rodina útočištěm, ve kterém se může svěřit a řešit své problémy. Pokud má dítě v rodině pocit bezpečí a pokládá ji za své útočiště, dává mu to *pocit zakotvení tváří v tvář budoucnosti*. Je důležité, aby vnitřní vztahy v rodině byly pevné a dítě se nemuselo trápit, proč to zrovna v jeho rodině nefunguje. (Helus, Z. 2001)

### 1.3.2 Mateřská škola

Nástup dítěte do mateřské školy je velice důležitým mezníkem v životě dítěte. Teprve když se vázanost na rodinu začíná u dítěte postupně uvolňovat, je dítě schopno získávat jiné vývojové podněty ve skupině jiných dětí. K tomuto jevu dochází kolem třetího roku života dítěte. Třída v mateřské škole je sekundární skupinou, která má více členů a není založena na intimních vztazích. Dítě získává nové společenské postavení, osvojuje si nové společenské role. Získává nové dovednosti, poznatky a vědomosti. Ty jako takové jsou velice důležité pro další fáze jeho sociálního života. Mateřská škola může mít kromě výchovně vzdělávací funkce též funkci nápravnou. Může napravovat některé nesprávné praktiky rodiny. Pokud je rodina dysfunkční, mateřská škola postupně oslabuje vytrvalé působení nevhodných postojů členů domácnosti. (Matějček, Z. 1987)

V dnešní mateřské škole jsou uplatňovány různé školní vzdělávací programy. Děti jsou vnímány jako individuální osobnosti, které se účastní procesu výchovy a vzdělávání. Vzdělávání zasahuje celou osobnost dítěte, tedy jeho psychickou, fyzickou a sociální stránku. Předškolní vzdělávání se již nezakládá na plnění úkolů, ale na postupném získávání kompetencí, prožitkovém učení, na pestré nabídce činností, které jsou dítěti blízké a prakticky využitelné. ([www.rvp.cz](http://www.rvp.cz))

### 1.3.3 Vrstevníci

*„Člověk je tvor společenský. Jeho snaha po styku s druhými lidmi je tak zřetelná a všeobecná, že se pokládá za jednu z jeho základních charakteristik.“* (Matějček 1987, s. 19)

Mateřská škola umožňuje dítěti v první řadě kontakt s vrstevníky. Předškolní výchova má za úkol, mimo jiné, posilovat vzájemné vztahy mezi dětmi a pomáhat jim najít si cestu ke spolupráci. I v mateřské škole jsou děti oblíbené a méně oblíbené. Některé děti jsou ostatními vyhledávané, jiné méně, nebo jsou dokonce přehlížené. Učitel pozná vztahy mezi dětmi podle toho, koho si volí za partnera pro hru, s kým se drží za ruku na procházce, které děti si sedají vedle sebe na lavičce, u stolu apod. Pomocí různých forem činností, může učitel zjišťovat, které děti jsou oblíbenější a které naopak. S tímto faktem může dále pracovat. (Helus, Z., Klindová, L., Kulič, V., Taxová, J. 1986)

Při práci s počítačem mají děti možnost pracovat nejen samostatně, ale při určitých podmínkách mají možnost spolupráce. Mohou spolupracovat při řešení různých úkolů a vzájemně se učí, jak lze nerůznějšími variantami úlohu vyřešit. Dále se děti učí vzájemně se domluvit, kdo je na řadě, kdo byl před ním apod.

V předškolním věku velmi výrazně roste potřeba společenských kontaktů. Na počátku předškolního věku převládají vztahy k dospělým osobám nad vztahy k vrstevníkům. Během tří let předškolního období se však vztahy k vrstevníkům mění, rozšiřují se a stávají se obsažnějšími. Pro rozvoj vztahů k vrstevníkům je nezastupitelný pobyt dítěte v mateřské škole. Na počátku docházení do mateřské školy je chování dítěte značně egocentrické, dítě je soustředěné především na sebe. Nemá ještě potřebné společenské zkušenosti a návyky, které by mu pomohly realizovat součinnost s ostatními dětmi, cítí se mezi nimi nejisté a bezradné. Postupně se stává součinnost s vrstevníky stále výraznější potřebou. Citové vztahy mezi dětmi mají velký vliv na jejich mravní rozvoj. Jejich prostřednictvím se formují základní rysy kolektivního citění. Každodenní kontakt s dětmi je pro staršího předškoláka dobrým předpokladem pro jeho správný morální vývoj. (Klindová, L., Rybářová, E. 1985)

### 1.3.4 Učitelka

#### Učitelka

- je jedním ze základních činitelů vzdělávacího procesu
- je spoluodpovědný za přípravu, řízení, organizaci a výsledky tohoto procesu
- spoluvytváří edukační prostředí, klima třídy, organizuje a koordinuje činnost žáků a hodnotí proces učení (Průcha, J., Walterová, E., Mareš, J. 2003)

Dnešní předškolní učitel a učitelka jsou méně svazováni předpisy a má více svobody. Zároveň však musí samostatně pracovat, rozhodovat se a nést osobní odpovědnost. Každý pedagog by měl být schopen spoluvytvořit školní vzdělávací program a vytvořit školní vzdělávací program, k čemuž mu pomáhá Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání. Tento dokument znamená pro učitele utváření a realizaci vlastního vzdělávacího programu. Tím vzniká mnoho vzdělávacích programů, které jsou přizpůsobené dětem, prostředí a potřebám dětí v dané třídě, škole. RVP PV obsahuje základní pravidla a požadavky, které je nutno respektovat při vytváření školního a třídního vzdělávacího programu. RVP PV vznikal postupně (původní verze byla vydána v roce 2001), byl upravován a aktualizován, aby co nejvíce vyhovoval potřebám pedagogů, legislativě i společným principům kurikulárním reformám. Závazně platný se stal od 1.9 2007. ([www.rvp.cz](http://www.rvp.cz))



## 2. Využití počítače v mateřské škole

Učitelka, která s dětmi pracuje a využívá jako metodu počítač, musí zvládat práci s počítačem, být tzv. počítačově respektive informačně gramotná.

Základní uživatelské ICT znalosti a dovednosti jsou:

- základní přehled o počítači a počítačové síti, zvládnutí základní počítačové terminologie
- základní schopnost práce s operačním systémem a práce v počítačové síti
- znalost základů práce s textovým a grafickým editorem, a to včetně základních typografických pravidel
- schopnost využívat elektronickou poštu pro odesílání a přijímání zpráv
- základy práce s www prohlížečem včetně zkušeností s vyhledáváním, výběrem, analýzou a hodnocením informací
- seznámení se s vybranými příklady běžného výukového programového vybavení, schopnost zorientovat se v systému nápověd a umět vyhledávat potřebné informace ([www.e-gram.cz](http://www.e-gram.cz))

Počítače v mateřské škole je možné nasadit jak pro sebevzdělávání a při správě školy, tak i při vlastní práci s dětmi.

Pomocí počítače mohou učitelé jednodušším způsobem pracovat s informacemi o dětech. Při mém nástupu do mateřské školy byla ředitelna zaplněna nejrůznějšími šanony, které již dnes zastupuje počítačová paměť. Též v jednotlivých třídách vlastnily učitelky velké množství sešitů a papírů, kterých bylo tolik, že se v nich nebylo možné vyznat. Při nástupu počítačů do naší školy, se nejprve učitelky s jeho funkcemi seznamovaly a nyní již s počítačem pracují každodenně. Využívají ho nejen ke psaní třídních vzdělávacích programů, ale i k evaluaci, hodnocení a k diagnostice.

Učitelka mateřské školy může počítače využít:

- k sebevzdělání
- informační zdroje: webové stránky
- k přípravě výuky, materiálů pro děti
- ke psaní třídních vzdělávacích programů
- k evaluaci, hodnocení

- k diagnostice
- pro prezentaci školy prostřednictvím webových stránek školy
- pro správu školy např. stravovací program, integrovaný informační systém např. pro účetnictví v mateřské škole

Učitelka mateřské školy může počítače využít pro práci s dětmi:

- při řízené činnosti
- při spontánní činnosti

## 2.1 Informační webové zdroje

Informační zdroje na počítači se mohou prezentovat buď prostřednictvím různých materiálů shromážděných na CD, nebo již málo používaných disketách. Další možností získání informací je internet. Informační zdroje využívají učitelé/ky k sebevzdělávání nebo k přípravám na činnosti v MŠ.

Na internetu lze najít mnoho informací od aktuálních zpráv, přes konkrétní obory po nejrůznější firmy. Lidé mezi sebou mohou celosvětově komunikovat, posílat nejrůznější informace a dokonce i nakupovat. Na internetu nalezne konkrétní informace každá osoba, skupina lidí i nejrůznější instituce.

Pro učitele/ky je na internetu mnoho informací, které učitelé/ky mohou využít k sebevzdělávání a ke své práci.

Mezi edukační portály, které mohou učitelé využít, jsou například:

<http://www.rvp.cz/>

<http://www.tvorivaskola.cz/>

<http://www.ceskaskola.cz/>

<http://www.skoladnes.cz/>

<http://www.skolaonline.cz/>

<http://www.kritickemysleni.cz/>

<http://www.atre.cz>

<http://www.seminarky.cz>

<http://www.maturity.cz>

<http://www.bakalari.cz>



## 2.2 Evidence diagnostických údajů

Hodnocení činnosti jednotlivých žáků je nejběžnějším východiskem pedagogické diagnostiky. Počítač může učiteli poměrně snadno pomoci při zaznamenávání údajů a při jejich zpracování. Učitel hodnotí práci žáků s využitím své pedagogické zkušenosti a svých znalostí. Školní hodnocení nabývá diagnostického smyslu až ve chvíli, kdy je systematické, dostatečně obsažné a dlouhodobé. Nejpohodlnější zpracování takových dat je pomocí počítače, který dokáže třídit údaje a počítat. (Slavík, J., Novák, J. 1997)

Existuje mnoho programů, které mohou učiteli pomoci při jeho práci. Některé programy se dají využívat i v jiných profesích. Běžně uváděné programy, které se ve školách využívají, jsou textové a grafické editory.

Říkáme se jim **obecné uživatelské programy**.

- **Programy pro zpracování dokumentů** nabízí možnost libovolně nastavit velikost papíru a jeho okrajů, texty s různými velikostmi a typy písma nebo číslování stran. Do textu je možné vkládat obrázky, grafy a tabulky i z jiných programů nebo kreslení jednoduchých geometrických tvarů. Editory kontrolují překlepy, umožní zápis matematických výrazů a nabízejí synonyma. Maličkovitostí je grafická úprava textu, včetně vytvoření obsahu. Uvnitř textu je možné číslovat a odsazovat odstavce, nebo kopírovat části textu.
- **Grafické editory** jsou určeny ke zpracování kreseb, obrázků a fotografií. U kreseb můžeme měnit druhy, barvy čar a vnitřních ploch. Dokonalejší editory pracují s obrázky či fotografiemi a mohou s nimi provádět takřka zázraky. Mohou upravovat jas, barevnost a kontrast celku i částí obrázku, obsahují speciální fotografické postupy, jako jsou zvětšení, zrnění, zamlžení a změny přechodových kontrastů. S grafickým editorem jsou schopny pracovat i malé děti od předškolního věku. Je dobrou motivací pro jejich práci, protože děti mohou tvořit.
- Nedoceňovaný program, který umožňuje vytvořit jakoukoliv tabulku, formulář, seznam nebo výkaz se nazývá **tabulkový kalkulátor**. Práce s ním je skoro jednodušší, než s textovým editorem. Tabulkový kalkulátor je velká tabulka, do které můžeme napsat text, číslo nebo výraz. S čísly se provádějí výpočty – součty, průměry a obecně libovolné výpočty.
- **Prohlížeče internetu** jsou programy, pro připojení do sítí a prohlížeče zdrojů. Internet je systém propojených serverů celého světa, na kterých je spousta

informačních i jiných zdrojů a které poskytují mnoho možností. Nejznámějším zdrojem je **WWW (World Wide Web)**, systém multimediálních počítačových stránek obrazových encyklopedií a databází, ve kterých jsou zpřístupněné údaje asi ze všech oblastí zájmu lidí celého světa. Na každé webové stránce jsou informace ve formě textu, grafiky, obrazů, videosekvencí, zvuků aj.

- **Informační zdroje** jsou jakékoliv programy, které obsahují využitelné informace pro uživatele z různých oblastí. Například sem patří jízdní řád, mapy a plány různých měst, přehledy kulturních akcí a další,
- **Prezentační programy** dovolí vytvářet znázornění obsahující text a grafiku, a poté tyto obrazy automaticky jeden po druhém zobrazovat na monitoru počítače. Zobrazování se říká prezentace. Prezentační programy jsou vhodné pro zpracování předloh transparentů pro zpětný projektor.
- Vyšším stupněm prezentačního programu je **autorský systém**. Je rozšířený na práci s multimediálními prvky, s možností komunikace nebo interakce s uživatelem a s využitím odezvy získaných údajů pro zpětnou vazbu.
- **Statistické a analytické programy** jsou ty, které jsou určeny pro statistické zpracování dat a jejich analýzu. Používají je vědci, kteří je používají při zpracování výzkumů.
- Do **plánovacích programů** patří všechny počítačové diáře, záznamníky a časové manažery. Účelem jejich práce je zaznamenávání akcí uživatele, obvykle v závislosti na čase. (Slavík, J., Novák, J. 1997)

## 2.3 Záznamy o dětech

Do počítače lze napsat jména a údaje o jednotlivých dětech, tyto záznamy lze využít nejen při pedagogické práci, ale i při spolupráci s pedagogicko psychologickou poradnou nebo při různých projevech dítěte, které žádají odbornou pomoc. Do počítače se postupně zaznamenávají údaje, které na sebe navazují a na konci každého školního roku se vyhodnocují a třídí.

Nám počítač velice pomohl již v několika případech, kdy si klinický psycholog nebo pedagogicko psychologická poradna vyžádala údaje o dítěti, jeho projevy v kolektivu dětí a celkové chování dítěte. Z počítače jsme potřebné informace vytiskly a zaslaly dané instituci. Práce nám byla nejen ulehčena, ale také pomohla samotnému dítěti.

## 2.4 Evaluace v MŠ

**Evaluace** – proces průběžného vyhodnocování procesu vzdělávání (vzdělávacích činností, situací, podmínek) a jeho výsledků, který je realizován systematicky a pravidelně a jehož výsledky jsou v praxi smysluplně využívány; evaluace probíhá na úrovni školy nebo na úrovni třídy; evaluace může být vnější i vnitřní (autoevaluace). (Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání, 2004)

Evaluace vychází z krátkodobého a dlouhodobého sledování práce dětí a autoevaluace nám pomáhá při zdokonalování sebe sama tím, že se neustále rozvíjí a docházíme ke stále novým možnostem a poznatkům.

Na základě informací o výchovně vzdělávacím procesu, který si postupně ukládají učitelky do počítače, vzniká třídní evaluace. Učitelky si na základě těchto informací mohou udělat jistý obrázek o tom, co je nutno vylepšit a na kolik splnily svou představu o výchovně vzdělávacím procesu s dětmi ve třídě. Dále je možno u jednotlivých dětí zjišťovat informace o jejich posunu nebo stagnaci. Následně si učitelky vytvářejí nové možnosti, jak s dětmi pracovat, zkusit nové metody, které u jednotlivých dětí mohou posun způsobit.

Při autoevaluaci učitelky sledují svou vlastní práci a snaží se na základě svých poznatků a informací tuto práci změnit a lépe přizpůsobit samotným dětem a svým schopnostem.

**Autoevaluace školy** - systematické posuzování a vyhodnocování procesu vzdělávání a jeho výsledků realizované účastníky vzdělávacího procesu; výsledky slouží jako zpětná vazba pro zkvalitnění činností školy. (Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání, 2004)

## 2.5 Využití počítače pro práci s dětmi

Pokud je ve třídě umístěn počítač a děti s ním pracují, musí být tato metoda práce s dětmi zakotvena ve školním vzdělávacím programu a ve třídním vzdělávacím programu taktéž. Měla by být seznámena se základními podmínkami, které se týkají využívání počítače v MŠ: hygienickými a psychosociálními. Dále je velice důležité, aby byli rodiče seznámeni s touto metodou a pokud s ní nesouhlasí, aby tento fakt učitelka respektovala,

nebo se snažila rodičům tuto metodu více přiblížit. Rodičům by učitelka měla, pokud budou mít zájem, doporučit časový režim dítěte u počítače, poradit vhodné výukové programy pro jejich dítě.

Počítače v mateřské škole při práci s dětmi je možné nasadit jak při řízené činnosti, tak při spontánní činnosti.

#### **Řízené činnosti:**

Počítače v mateřské škole je vhodné využít především pro skupinovou činnost. Dobře se hodí pro aktivní procvičování znalostí a dovedností dítěte. Lze je využívat jako obohacení v jednotlivých tématických celcích.

Existuje několik možností, jak lze organizovat řízenou činnost u počítače:

- učitelka obsluhuje počítač sama a vyzývá děti ke správným reakcím a odpovědím,
- děti se u počítače střídají, učitelka sedí stranou a kontroluje činnost a reakce dětí,
- děti pracují samostatně a postupně se střídají,
- učitelka využije počítač pro individuální práci s dětmi

#### **Spontánní činnosti:**

Pro spontánní činnost musí být dítě schopno samostatně obsluhovat počítač. Být seznámeno s ovládním programu, zvládat manipulaci s myší a klávesnicí. Organizace spontánní činnosti dětí klade větší nároky na učitelku. Učitelka musí sledovat čas, který dítě stráví u počítače, pravidelně střídát děti, dodržovat psychohygienické podmínky a sledovat správnost obsluhy programu či hry.

Učitelka má při využívání počítačových her především úlohu rozhodnout, jaké hry pro děti vybrat, aby odpovídaly věku dětí, obsahovaly didaktický záměr, dále usměrňovat výběr, dokázat doporučit vhodnou hru pro dítě, které potřebuje určitý druh procvičení, kognitivní stimulace, relaxace, nebo komunikace. Také by se měla zajímat o to, jak si dítě v hrovém postupu vede a verbálně je doprovázet jeho dovednostmi. Je vhodné mít s dítětem domluvená pravidla, která budou vymezovat dobu trvání jeho hry. (Kot'átková, S. 2005)

### 3. Počítačové hry

#### 3.1 Hra

*„Základním znakem chování mláďat, včetně dětí, je potřeba zkoumat okolí, hrát si, účastnit se činnosti dospělých. Když se dítě cítí v bezpečí, začne pátrat ve svém okolí. Jakmile cítí, že by mohlo být ohroženo, vrací se do blízkosti matky a vyčkává. Hra jako základní charakteristika chování dítěte představuje jeho stálou potřebu nepřetržitě zkoumat svět z bezpečné základny.“ (Opravilová, E. 2004, s. 7)*

Hru můžeme dělit podle následujících typů:

- podle schopností, které rozvíjejí (smyslové, pohybové, intelektuální a speciální)
- podle typů činností (napodobovací, dramatizující, konstruktivní a fiktivní)
- podle místa (exteriérové a interiérové)
- podle počtu hráčů (individuální, párové a skupinové)
- podle věku (hra kojenců, batolat, předškoláků)
- podle pohlaví (dívčí a chlapecké)

Ještě v nedávné době se u nás hry dělily jako hry **tvořivé** a **s pravidly**. Důležitým faktem je, aby si učitelka uvědomovala vlastní roli a *věcně i funkčně rozlišovala hry, které jsou zcela v režii dítěte.* (Opravilová, E. 2004)

#### **Znaky hry:**

- **Spontánnost** je viditelná v přirozeném, aktivním chování, v bezprostředním jednání a různorodé improvizaci. Dítě dává ke hře nebo do jejího průběhu samo podněty, viditelně se uplatňují jeho vnitřní zdroje, stanovuje si své cíle a záměry, sděluje nebo vysvětluje svůj motivační kontext.
- **Zaujetí hrou** má často podobu hlubokého soustředění na činnost, kdy dítě nevnímá okolí nebo nechce přijmout podněty, které jsou mu určeny a s jeho hrou nesouvisejí. Dokáže svou hru bránit, nechce jí opustit, vyslovuje nesouhlas a nespokojenost s jejím přerušením.
- **Radost a uspokojení** se zračí na výrazu tváře hrajícího dítěte. Může se jakoby, bez vnější pro pozorovatele viditelné příčiny usmívat, smát se nahlas, gesty a

pohyby vyjadřovat radost, nadšení, spokojenost. Prožitek je často provázen samomluvou, která emoce konkretizuje a umocňuje.

- **Tvořivost** značí nové, originální upravování a konstruování skutečností z okolního světa a jejich nové kombinování. Má povahu velmi různorodou, od výrazových prostředků orientujících se na tělesnou a pohybovou tvořivost, přes vytváření fabulačních kontextů pro příběhy s vytvářením a volbou originálních rekvizit, hledání slovních spojení, novotvarů a jazykových výrazových prostředků, až po plošnou i prostorovou konstrukční tvořivost.
- **Fantazie** se objevuje ve hře před 3. rokem, zpočátku v některých částech hry a při výběru pomůcek a hraček. Mezi 3. - 6. rokem má fantazie ve hře velkou důležitost. Pomáhá dětem překlenout omezení jejich dětských možností, dovoluje zapojení a obohacení jejich představ a zkušeností, integruje jednotlivé poznatky, tvoří „mosty“ mezi jednotlivými a ještě doposud vágními poznatky.
- **Opakování** je velmi dominantním znakem hry. Dítě se ke hře, kterou si již vyzkoušelo, rádo vrací. Je spokojené, když se může znovu nacházet v situaci, kterou už prozkoumalo, vracet se do konstrukce či příběhu, kde se již lépe orientuje nebo kde došlo shody s druhými. Pohybové hry nám často připomínají, právě díky opakování, jakýsi vnitřně motivovaný trénink určitých dovedností.
- **Přijetí role** je velkým přelomem ve hře dítěte. Hra dostává další dimenzi, která se odvíjí od sebe k druhým. Jde o prozkoumávání jednání druhých, vyjadřování základních atributů jejich života a povolání. Dítě vybírá a podle svého zájmu přetváří určité situace, zvolí si v nich svoji roli, naplňuje ji podle odpozorovaného a současně i podle své zkušenosti a představy a dále ji ověřuje ve vztahovém kontextu s ostatními rolemi. (Kořátková, S. 2005)

Hra je úzce spjata se základními biologickými potřebami dítěte. Hovoří se i o pudovém základu hry a poukazuje se na některé podobné prvky hry dětí a zvířecích mláďat. Jde například o obecnou aktivitu, jako jsou: dovádění, skotačení, hopsání, běhání a skákání. Základem je potřeba aktivity, která se projevuje různým způsobem.

Hra, i když spotřebuje mnoho energie, dítě poměrně málo unaví. Pokud je dítě unaveno, často si odpočine změnou aktivity. Hru často doprovází stav **citové (emocionální) libosti** dítě se na hru těší, hraje si rádo, hra je baví, v pozdějším věku i zajímá. Silná emocionalita se projevuje jako vzrušení ze hry a její radostné prožívání.



Radost, smích a zábava jsou doprovodnými znaky hry. Při hře mohou děti beztrestně odreagovat napětí a vyřešit různé konflikty. Hra má ale i obrácenou stranu a tou jsou projevy agrese, zloby a vzteku. Opět zde hrají roli emoce. Emoce hry motivují (děti vyhledávají libé prožitky), hrové aktivity opět napomáhají diferenciaci (rozlišování) citů. (Helus, Z., Klindová, L., Kulič, V., Taxová, J. 1986)

### 3.2 Počítačové hry pro děti

Na našem trhu je spousta programů pro děti. Existují výukové aplikace, hry s didaktickým zaměřením, bojové hry, tzv. střílečky apod. Programové aplikace pro děti by měly splňovat určitá kritéria. Měly by být záživné, graficky kvalitně zpracované, měly by mít didaktickou hodnotu, dítě by mělo porozumět zadanému úkolu a program by ho měl především zaujmout a rozvíjet.

Děti, nebo jejich rodiče mají spoustu možností, jak programovou aplikaci pro své dítě získat. Jednou z možností, je zakoupení v obchodě, další možností může být stažení aplikace z internetu, či zapůjčení na místech k tomu určených. Důležitá je kvalita programu, proto by si rodiče měli nechat poradit od odborníka, nebo vyzkoušet daný program nejprve sami.

Počítačové hry je možné zařadit do her strukturovaných. Struktura v těchto hrách je v uceleném schématu, které je naplněno sledem jednotlivých kroků, pro které se dítě samo rozhoduje buď v náhodném postupu, nebo na základě vhledu do hrou nabízené problematiky.

Pokud se děti v počítačových hrách zabývají příběhy založenými na násilí, je důvod k obavám, neboť v mnoha krocích této hry dítě jedná v souladu s postavou, která se chová asociálně. *Sleduje negativní skutečnosti, zvnitřňuje postupy řešení, přejímá je a můžeme si být jisti, že je bude zkoušet ve svých hrách a na kontaktech s dětmi, bude je prozkoumávat ve svém prostředí.* Neměli bychom dětem tyto hry umožnit hrát, neboť budeme muset jako pedagogové tyto jevy napravovat a korigovat. (Kotátková, S. 2005)

### 3.3 Druhy počítačových her

- U **akčních** her jde o pouhé brutální střílení spojené s pohybem v prostoru. Hráč může v průběhu hry nasbírat různé výhody např. neviditelnost, život navíc, zbraně, štít a jiné. Hra je většinou vedena krátkým příběhem, aby hráč věděl, proč je právě tam, kde je. Prostředí těchto druhů her je převážně pochmurné a působí hororově, postava se pohybuje po zkrvavených chodbách, střílí po vás a vy po nich. U těchto her nemusí člověk příliš přemýšlet, nedůležitější je postřeh - NEVHODNÉ pro předškolní dítě.
- **Simulační hry** umožňují hráčům vyzkoušení činností, které by si v reálném životě těžko vyzkoušeli. Člověk může řídit např. auto, loď, stíhačku, formuli, tank apod. Podstatnou část těchto her tvoří hry sportovně zaměřené. Mezi nejoblíbenější patří basketbal, fotbal hokej, golf a další. Rozvíjejí sportovní taktiku, rychlost a odhad - VHODNÉ pro děti, nejsou jednoduché, kladou důraz na přemýšlení a zručnost.
- Při **strategických hrách** ovládáme určitý počet obyvatel (trpaslíci, roboti aj.), kterým máme za úkol postavit obydlí a starat se o ně. Hráč musí každé postavě dát konkrétní úkol. Cílem hry je rozšiřovat území a vítězit nad dalšími civilizacemi. Boje mezi nimi nejsou tak brutální jako u akčních her. - VHODNÉ pro rozvoj schopností dítěte, ale NEVHODNÉ svou časovou náročností.
- **Stolní a logické** hry simulují realitu. Můžeme hrát proti počítači např. šachy, karty, piškvorky apod. Tyto hry patří mezi první, které může hrát po síti více hráčů i proti sobě - VHODNÉ například pexeso, piškvorky, domino.
- **Arkády** jsou založeny na jednoduchém principu. Zvítězí ten, kdo má lepší postřeh. V těchto hrách se převážně ovládá jedna postava, která prochází např. bludištěm, plní různé úkoly a hádanky. Hry tohoto charakteru mají odstupňovanou obtížnost, která se liší např. zvyšováním rychlosti, počtem postav, které je nutno zahubit nebo hráč musí před nimi utéct - VHODNÉ, rozvíjejí především myšlenkové operace, nevýhodou je časová náročnost.
- Hlavní hrdina, který má určité schopnosti, množství peněz a eventuelně nějakou sílu, je hlavním znakem **RPG (Role Playing Games) hry**. Během každé hry se hlavní hrdina učí novým dovednostem, získává nové amulety, zbraně, kouzla a hra se vyvíjí spolu s ním - záleží na charakteru hry, časově náročná.



- **Dobrodružné hry** nabízí bájně příběhy, tajuplné záhady, hádanky a různá dobrodružství. Hráč se vžívá do role hlavního hrdiny a pomáhá mu v nejrůznějších herních situacích. Vydává se na tajuplné cesty, kde se setkává s přáteli i nepřáteli, řeší hádanky, cestu nazpět apod. - VHODNÉ pro předškoláka, rozvíjení logického uvažování, příběhy lze uložit, dítě může začít v té fázi příběhu, kde skončilo.
- Nejvhodnější hry pro předškolní děti jsou **počítačové hry didaktické**. Tyto hry jsou zaměřeny na určité kompetence, které u dítěte rozvíjí. U každé hry by mělo být uvedeno doporučení o věku dítěte, které by hru mělo hrát. Tyto hry by měly být **hlavní náplní činnosti předškolního dítěte u počítače**. (Fialová, I. 2000; cs.wikipedia.org)

### 3.4 Možnost využití počítačových her

Počítačové hry, které jsou přiměřené věku dítěte a mají dobře zpracovaný didaktický záměr, mohou být za určitých podmínek pro dítě rozvíjející. Je velice důležité, aby dospělý sledoval čas, který dítě u počítače tráví a s dítětem by měla být dohodnutá určitá pravidla.

Jestliže se mateřská škola rozhodne poskytovat dětem počítačové hry, musí si uvědomit, že s tím souvisí celá řada opatření. Důležité je, aby hry, které jsou dětem poskytovány, byly pro děti především přínosem.

Vhodně vybrané a podle určitých pravidel provozované počítačové programy, mohou dětem přinášet radost, uvolnění a mohou mít i svou pozitivní stránku v podpoře kognitivních funkcí. Děti, které se obávají interakčních kontaktů, se mohou pomocí počítače přirozeně adaptovat. Úspěch při ovládnutí počítačového programu může podpořit sebedůvěru a sebevědomí dítěte. (Košátková, S. 2005)

Počítačové hry lze využít především jako metodu k výchovně vzdělávací činnosti v mateřské škole a doma. Pokud máme kvalitní počítačové hry, které dítě rozvíjí a procvičují, lze počítačovou hru využít jako motivaci pro určitou činnost. Například pokud rodiče vědí, že v mateřské škole zrovna procvičují barvy a tvary, může pomocí počítače toto téma procvičovat a použít při tom jinou metodu. Pro dítě je tato změna zpestřením a dává mu nové možnosti.

Počítač lze využít i u dětí, které nemají v mateřské škole zájem o činnosti, které jsou jim nabídnuty. Učitelka má možnost vybrat pro dítě takovou hru, či program, který bude nenásilnou formou danou problematiku procvičovat. Je zde ovšem riziko, že toho začnou využívat i ostatní děti a místo činností, které jsou jim nabízeny, se budou vymlouvat na to, že je to nebaví a že by raději pracovaly na počítači. Zde je místo pro pravidla ve třídě a záleží na učitelce, jakým způsobem bude k této problematice přistupovat.

Při práci s počítačem ve třídě se mi několikrát stalo, že se dítě, které nemělo zájem o některou z činností, přes využití počítače k těmto činnostem dostalo a dané činnosti ho zaujaly. Nejčastěji tomu tak bývá u kreslení a k mému překvapení i u hudebních činností. Máme vyzkoušeno, že děti, které pracují s počítačem a s programy, ve kterých skládají různé obrázky, či do sebe zapadající kousky, jsou schopny ze stavebnice postavit stavby, které jsou nadprůměrem jejich věku. Naproti tomu děti, které počítač nevyužívají, většinou stavět ze stavebnice neumí, nebo je to nebaví.

### 3.5 Edukační přínos didaktických počítačových her

Při práci s počítačem zapojí dítě hned několik smyslů. Zrakem sledují monitor, pokud je program opatřen i zvukovými efekty, poslouchá návod ke zpracování úkolu nebo zda vypracovalo úkol správně, procvičuje si hmat a jemnou motoriku při práci s myší a klávesnicí.

Na našem trhu velký výběr počítačových her pro děti předškolního věku. Důležité je, aby byly dětem předkládány takové hry, které je budou rozvíjet. Takové dítě, které sedí u počítače a bezmyšlenkovitě střílí na nepřátele, nebo jen tak jezdí autem a bourá do ostatních, se nijak nerozvíjí, naopak u něj tyto hry mohou způsobit větší sklony k agresivitě a lhostejnosti vůči ostatním. Naopak dítě, které hraje hru, která je pěkně graficky zpracována, obsahuje takové prvky, které umožňují dítěti přemýšlet a tvořit, bude jistě od počítače odcházet klidněji, bude lépe pracovat a bude soustředěnější. Pokud hru využíváme ke vzdělávacímu procesu, musíme pečlivě vybírat a nejprve si hru sami vyzkoušet, abychom se ujistili, že dítěti danou hru můžeme pustit.

Existuje celá řada her, které mají vzdělávací přínos pro děti. V jisté míře si jsou tyto hry podobné. Dítě má za úkol třídit, počítat, skládat, rozlišovat, poslouchat a

podobně. Důležité je, že tyto hry děti zajímají a pokud tomu tak je, měli bychom toho využít ku prospěchu dítěte.

Některé programy podporují (před)matematické představy u dětí předškolního věku. „*Rozvíjení základních matematických představ je samostatnou složkou rozumové výchovy. Tím je zdůrazněna její důležitost pro všestranný rozvoj dítěte a jeho připravenost k vyučování matematice ve škole. Nové pojetí matematiky dává větší možnost rozvíjet logické myšlení dítěte a vytváří lepší podmínky pro porozumění a pochopení matematických pojmů. Proto se u dětí předškolního věku při rozvíjení základních matematických představ opíráme o takové metody práce, které je seznamují s matematickými pojmy na základě manipulace s předměty.*“ (Křížová, J., Mrušková, L. 1988 70-75 s.)

Některé hry umožňují napodobovat dospělé, objevovat neznámé a rozvíjet předmatematické představy. Napomáhají rozvoji logické úvahy, podporují schopnost rychle se rozhodnout, zlepšují prostorovou orientaci, postřeh atd.

„*Pokud chce učitel seznámit děti s nějakou novou dovedností nebo dovedností rozšířit (např. učit orientaci v prostoru, rozvíjet matematické představy atd.), doporučuji využívat nejprve běžné metody – metody didaktické (pozorování, předvádění, experiment atd.), názorné metody (předvedení, pozorování, pokus, příklad) a metody praktické činnosti (manipulace s předměty, pohyb v prostoru, pracovní list, didaktická hra atd.), až pak počítačový program, který nabízí potřebná zadání.*“ ([http://www.rvp.cz/Využívání počítačů v mateřské škole](http://www.rvp.cz/Využívání_počítačů_v_mateřské_škole) 4. 3. 2008)

Počítačové hry lze využít u dětí s vadami řeči, též jsou pomocníkem u dětí s předpokládanými poruchami učení a pro děti s odlišným způsobem komunikace (efektivní mutismus, autismus, Aspergerův syndrom). Počítačové hry mohou u dětí rozvíjet tvořivé schopnosti, prostorové představy, aritmetické a geometrické vztahy, přijetí a dodržování pravidel a barevné podvědomí (v oblasti grafické, plošné, prostorové apod.). (Kofítková, S. 2005)

Výukové počítačové programy obsahují edukační efekt a ovlivňují rozvoj poznávacích schopností, proto mohou pomoci lépe připravit děti pro přechod do základní školy. Ideální je, pokud mateřská škola spolupracuje se základní školou.

### 3.6 Didaktické počítačové hry pro děti – příklady

Pro předškolní děti je vytvořeno mnoho typů programů, které mají různý charakter. Většina těchto programů má charakter didaktický, děti si zde procvičují postřeh, poznávají barvy, tvary, třídí, počítají, kreslí apod. Ve svém průzkumu, který jsem zkoušela sama i s dětmi jsem se setkala především s výukovými programy. Tyto aplikace lze velmi dobře využít v domácí přípravě na výuku a v mateřských školách jako doplňkovou metodu při vzdělávání dětí. Motivační prvky těchto programů jsou především v grafice, pohádkovém zpracování a ve zvukové stránce. Počítač s dítětem komunikuje na základě zadaného úkolu, a tím dítě u těchto aplikací udrží déle pozornost.

U nás je největším tvůrcem a prodejcem výukových programů pro děti a mládež a.s. Terasoft. V devadesátých letech nebyla u nás v Čechách žádná profesionální firma, která by se zabývala tvorbou výukového software, tak v roce 1992 nastoupila značka Terasoft, která postupně začala vytvářet nové programy a zaměřila se na děti a mládež. Nové tituly, které uvádí společnost na trh, jsou připravovány ve spolupráci s českými vydavateli učebnic. Je kladen velký důraz na vysokou kvalitu grafického zpracování, snadnou ovladatelnost, kvalitní obsah a cenovou dostupnost. Na webových stránkách a.s. Terasoft lze nalézt mnoho programových aplikací pro školy i pro rodiče a soukromé osoby.

#### 3.6.1 Program Dětský koutek I - Než půjdeme do školy

Jedná se o multimedialní CD pro děti, které grafickou formou spojuje hry, pohádky, dětskou školičku a omalovánky. V tomto výukovém programu se děti mohou naučit základní pojmy, jako jsou barvy, tvary, číslice a písmena. Jedná se o program pro děti ve věku 3 - 8 let. Součástí této aplikace je program, který umožňuje vytisknout si omalovánky, které jsou součástí programu. Tím si dítě může obrázek vybarvit nejen na počítači, ale i pastelkou ve škole, nebo doma. Celé CD je kompletně ozvučeno.

Jednou z aplikací v tomto programu jsou pohádky, které je možno si prohlédnout ve formě knihy (text a malý obrázek), nebo ve formě samostatných obrázků. Děti si mohou zvolit i variantu čtení pohádky. Buď program přečte pohádku celou, nebo si dítě může nalistovat stránku, kterou chce přečíst. Dále je možno pomocí kouzelné pastelky vybarvit obrázky ze všech pohádek, které jsou v programu. Ve školičce se mohou děti

naučit písmena, číslice, barvy a tvary. Písmena jsou představována Babičkou pomocí obrázků, číslice také. U barev Babička představí barvu pomocí dvou typických obrázků a dítě stiskne pomocí myši pastelku odpovídající barvy. Tento program obsahuje i několik jednoduchých společenských her jako je Pexeso, Člověče, nezlob se, Domino, nebo čaroděj Barvykaz. Tento program je od a.s. Terasoft.

### 3.6.2 Program Dětský koutek II - Svět myšáka Bonifáce

Opět se jedná o CD - ROM pro děti ve věku 3 - 8 let. Pokračování programu Dětský koutek I. je obohacen o hudbu, písně, rozvoj prostorové orientace, rozpočítadla a postřehové hry.

V prostorových hrách se děti učí nové pojmy, zejména: před, za, hned před, hned za, vpravo, vlevo, pod, nad, mezi a další. Děti zde mají za úkol doplňovat chybějící předměty, jako jsou zvířátka a věci podle slovního popisu. V programu se opět objevují pohádky a princip čtení je stejný, jako v předchozí aplikaci. Program je obohacen o rozpočítadla, ve kterých děti sledují na monitoru slabiky, které právě vyslovují. V šesti lidových písních si děti formou karaoke mohou zazpívat, opět je zde barevně zvýrazněné slovo, které je zrovna zpíváno. Dítě si může utvořit představu, jak dané slovo vypadá, jaká jsou jednotlivá písmena. Tento program je opět od a.s. Terasoft.

### 3.6.3. Program Méd'a 99

Tento program obsahuje pět výchovně vzdělávacích programů, která jsou zaměřena na rozvoj smyslového vnímání, komunikačních a poznávacích schopností, pozornosti, logického myšlení a paměti. Obsahuje spoustu nejrůznějších her pro děti, díky kterým si osvojují nové znalosti a učí se zacházet s počítačem. Program obsahuje mnoho kapitol, ve kterých lze nalézt úkoly pro každou věkovou skupinu nejen v mateřské škole, ale i na škole základní a ve speciálních zařízeních. Pro malé děti (od 3 let) program obsahuje jednoduché úkoly, které jsou děti tohoto věku schopny splnit. Například rozlišování barev. Dítěti se na monitoru objeví barva a ono má za úkol (z několika možností barev dalších) vybrat tu stejnou. V tomto úkolu může s dítětem pracovat i učitelka a ptát se na názvy barev i na předměty, které mají danou barvu. Pro starší děti je například pěkný úkol, kde přiřazují postavičkám oblečení podle toho, jak se postupně obléká. Nejprve

spodní prádlo, potom tričko, ponožky, kalhoty a tak dále. Děti si zde procvičují nejen názvy oblečení, ale i správný postup oblékání, který dělá některým dětem problémy. Děti si mohou s počítačem zazpívat, povědět říkanku, i správně seřadit pohádkové obrázky. Při seřazování obrázků pohádek si dítě může pohádku samo převyprávět, čímž si procvičuje paměť a vyjadřování. Děti si mohou kreslit, vybarvovat, zahrát si pexeso, domino a plno jiných her.

Velkou výhodou tohoto programu je, že si pedagog může uložit jméno a příjmení dítěte, věk, datum práce s počítačem a tím může posuzovat vývoj schopností a znalostí dítěte v jednotlivých kapitolách. Může zjistit, na jakou oblast se má u dítěte zaměřit a kde je třeba udělat úkoly obtížnější. Dítě má možnost samo si zjistit počet chyb vytvořených v daném úkolu a tím vznikne snaha tyto chyby odstranit. Je velmi důležité, aby pedagog volil skutečně úkoly vhodné pro věk a schopnosti dítěte, protože by se mohlo stát, že dítě nebude danou obtížnost úkolu zvládat, bude neustále tvořit nespočetně chyb, které nebude schopno opravit a práce ho přestane bavit. Proto pokud pedagog zjistí, že dítě dělá v úkolu pořád stejné chyby, měl by změnit obtížnost, aby dítě neodradil od práce s programem a s počítačem.

Program Méd'a 99 umožňuje dětem nejen učit se a seznamovat s počítačem, ale také se mohou zdokonalovat v mnoha oblastech a to zábavnou a nenásilnou formou.

### 3.6.4 Program Brepta

Tento program je multimediální, je vytvořen pro Windows 95 a 98. Autoři doporučují počítač PC / Pentium 90 a lepší / 400 MB na pevném disku / 16 paměti RAM / zvukovou kartu, reproduktory, grafickou kartu s více než 256 barvami, vhodný je i mikrofon. Jádro programu tvoří přes 1200 zvukových podnětů (zvuky, citoslovce, slova a věty). Hlavním smyslem programu je rozvíjet samostatnou, zábavnou a přitažlivou formou komunikativní schopnosti dětí.

Každý daný zvuk má svůj obrázek. U většiny zvuků si může logoped nahrát přes mikrofon svou variantu. Tento program je především zaměřen na děti předškolního věku, proto je jeho ovládání jednoduše navrženo, aby jej zvládlo i tak malé dítě a mohlo s ním pracovat, aspoň v rámci jednotlivých úkolů, samostatně. Základní princip tohoto programu je v tom, že dítě vybírá k určitým zvukům jednotlivé obrázky, které jsou rozděleny podle složitosti. Program je zaměřen na sluchové vnímání, fonemický sluch,



jazykový cit a samostatný slovní projev. Součástí tohoto programu jsou hry se slovy a větami, fonační a rytmická cvičení. Program se snadno ovládá. Úkoly je možno řešit pouze s pomocí dvou kláves. Mezerník slouží pro posun kurzoru a Enter pro potvrzení výběru. Program lze ovládat i kurzorovými klávesami a myší. Způsob ovládání, typ úkolů i vzhled obrazovky je v rámci jednotlivých obsahových skupin jednotný.

Lidé se zdravotní postižením a malé děti, kteří nejsou schopni ovládat program pomocí standardní klávesnice, mají i jiné možnosti, jak ovládat tento program. Autoři tohoto programu udávají různé návody, jak lze ještě jednodušším způsobem tento program ovládat. Například lze vytvořit šablona z plexiskla s vyříznutými otvory pouze pro Mezerník a Enter, díky které mohou plnit jednotlivé úkoly i oni.

V tomto programu si může logoped či pedagog vybrat odpovídající úkoly a v jejich rámci i konkrétní sluchové podněty na úrovni každého jedince. Lze navolit úroveň obtížnosti, různé varianty řešeného úkolu. Program lze přizpůsobit schopnostem a znalostem jednotlivých klientů. Program je rozčleněn ve třech rovinách. Vždy od jednoduššího ke složitějšímu. První rovina je dána složitosti sluchového podnětu (zvuky, citoslovce, slabiky, samohlásky, souhlásky, hry se slovy, hry s větami). Druhá rovina je dána obtížností procvičování (srovnání, výběr obrázku, sluchová paměť, výběr zvuku). Třetí rovina je dána obtížností konkrétních zvukových podnětů (logoped ji může ovlivňovat v nastavení parametrů jednotlivých úkolů).

Po spuštění programu se na monitoru objeví menu jednotlivých kapitol a pedagog, či logoped si může zvolit libovolné téma. Ovládání úkolů by podle autorů měl zvládnout i klient, který s programem bude pracovat. Po spuštění úkolu se objeví obrazovka již zvoleného úkolu. Po splnění úkolu je dítě vedeno slovním hodnocením, které je doplněno obrazovou informací o správném či špatném řešení zadaného úkolu. Součástí pracovní plochy je i lišta ikon a informací, se kterou pracuje pedagog, nebo logoped. Obsahuje informace o správném, či špatném vyřešení úkolu, informace o obtížnosti úkolu, návrat do menu programu, vyvolání hlasové a psané nápovědy, posun o úkol zpět a vpřed, posun o úroveň zpět a vpřed, nové zamíchání úkolu, vyhodnocení aktuálního úkolu, přehrání zvuku a vstup do parametrů úkolu. Úkoly mohou mít více úrovní obtížnosti, nebo různé varianty chování úkolu, záleží na nastavení parametrů jednotlivých úkolů. Podle tohoto nastavení může být chování stejného úkolu v různých variantách značně odlišné. V prvních šesti kapitolách programu se opakují standardní čtyři úkoly (srovnání dvou zvukových podnětů, přiřazení zvukových podnětů k obrázkům, sluchová paměť, vybírání správného podnětu z řady zvukových podnětů). V další kapitole jsou další tři úkoly

(rozeznání zvuků, určení počtu zvuků, citoslovce). V kapitole „Slabiky“ se provádí analýza slova z hlediska počtu slabik (doplnění obrázku, dlouhá a krátká slova, určení počtu slabik, určení délky slabik). Další kapitolou jsou samohlásky. V této kapitole má dítě poznat, zda dané slovo obsahuje samohlásku, nebo ne. Dále má dítě možnost určovat, zda dané slovo začíná přečteným písmenem a podobně. Dítě si může hrát se slovy, může je zdobňovat a určovat, jak půjdou jednotlivá slova za sebou (koš, košík, košíček). Může si zahrát obdobu slovního fotbalu, kde má za úkol seřadit slova do řetězce tak, aby následující slovo začínalo koncovým písmenem, nebo slabikou předchozího slova.

V kapitole „Rýmy“ lze hledat slova, která spolu tvoří rým. Lze si zahrát klasické domino, kde jsou na obrazovce umístěny obrázky, které se k sobě přiřazují jako v dominu. Dále si dítě může zahrát zvukové pexeso, které má čtyři varianty, může si hrát s větami, popisovat změny obrázků, doplňovat jednotlivé věty a podobně. V kapitole „Učení“ počítač představuje vybrané zvukové podněty a k nim přiřazené obrázky. Jednou z kapitol je i Fonační cvičení, kde má dítě za úkol houkat společně s lodičkou, která pluje z levého břehu k pravému. Houkání má být stejně silné, ve stejném okamžiku, jako lodička a má se udržet stejnou dobu. Je to výborné cvičení i na dýchání a lze využít již s malými dětmi. Výborné je i rytmické cvičení, kde má dítě za úkol udržet správný rytmus dané říkanky. Úkol je obohacen letícím letadlem na obrazovce, které musí přeletět vysoké komíny. Po stisknutí klávesy Enter se letadlo rozletí a současně se ozve říkanka. Dítě musí přesně Mezerníkem vyťukat rytmus říkanky. Pokud se stiskne Mezerník dříve, letadlo spadne, pokud později, narazí do komína. Dítě se zde učí udržet daný rytmus a je též vhodný pro malé děti, tak od tří let.

### 3.6.5 Projekt Kidsmart

Projekt Kidsmart představila firma IBN v roce 1999. Jedná se o počítačové centrum, které obsahuje monitor, klávesnici, myš a tiskárnu. Monitor je zabudován v plastovém objektu, který obsahuje i pracovní desku, na které je umístěna klávesnice a myš. Samotný počítač je umístěn v plastové skřínce, která je uzamykatelná. Výukový software je určen pro děti předškolního věku a je zaměřen na rozvoj tvořivosti, fantazie, logického myšlení, základů matematiky a další. Součástí centra je plastová lavice, na kterou se vejdou dvě až tři děti a mohou tak vzájemně spolupracovat. U nás v České republice začala realizace



projektu v roce 2002. Firma IBM věnovala počítačová centra do mateřských škol bezplatně.

*„KidSmart Early Learning Program zcela odpovídá pojetí vzdělávání tak, jak jej charakterizuje Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání MŠMT,“* uvádí ministr školství Ondřej Liška a dodává: *„Mateřské školy, jež od IBM dostaly speciální počítačové stanice, tak mají možnost zásadně obohatit a rozšířit způsob výuky.“*

Ovládání tohoto programu je velice jednoduché, úkoly a jejich řešení se systematicky neopakují a děti musí hledat nové kreativní řešení vždy, když usednou k počítači.

Výzkumy, které byly prováděny v několika zemích, přinesly velice zajímavé výsledky, které poukazují na vysokou kvalitu zpracovaných počítačových jednotek, které jsou pro děti velice atraktivní. Pokud u počítače sedí více dětí, vzrůstá a upevňuje se jejich interakce, děti spolupracují. Po instalaci těchto počítačových pracovišť vzrostla u dětí motivace k výuce a všeobecně mají tendenci vytrvat při řešení problémů delší dobu, než při použití jiných médií. Ve Velké Británii ukázaly výzkumy příznivý vliv a motivaci především u chlapců. ([www.ceskaskola.cz](http://www.ceskaskola.cz))

# PRAKTICKÁ ČÁST

## **Záměr**

Hlavním záměrem praktické části této práce je zjistit, popsat a charakterizovat využívání počítače v domácnosti a v mateřské škole.

Sledovat přímou práci dětí s počítačem a jejich činnost dlouhodobě zaznamenávat.

Zhodnotit využitelné webové stránky pro vyučující v MŠ.

## **Využité metody výzkumu**

K využitým metodám mého výzkumu patří, pozorování dětí a dotazník pro rodiče. Dále jsem použila rozhovor přímou práci s dětmi.

## **Hypotézy**

- 1. Předpokládám, že v mateřských školách existuje mnoho možností využívání počítače.**
- 2. Předpokládám, že existuje málo webových stránek vhodných pro vyučující v MŠ.**
- 3. Předpokládám, že děti mají přístup k počítači v domácnosti i v mateřské škole a v domácím prostředí není počítač využíván pouze jako metoda vzdělávání dítěte.**
- 4. Předpokládám, že pokud je počítač u dítěte využíván k jiným účelům, než jsou metoda výchovně vzdělávacího procesu a seznamování s funkcemi počítače, může být vývoj dítěte narušen.**

## 4. Hodnocení webových stránek pro učitele/ky mateřských škol

### 4.1 Vybrané webové stránky mateřských škol:

#### **Vybrala jsem tato kritéria:**

- kvalita a využitelnost informací pro návštěvníky stránek
- grafická stránka
- ovládání stránek a jejich odkazů

<http://www.mspohadka.cz/>

Na úvodní stránce jsou pěkně popsány informace o mateřské škole, kde se nachází, jaké jsou její prostory a kolik tříd škola obsahuje. Dále jsou zde informace o aktivitách mateřské školy, její výchovné cíle, motto apod. Je zde popsána spolupráce s rodiči a jinými institucemi. Návštěvníci mohou navštívit fotogalerii školy a zjistit, co mají děti daný den k jídlu.

Stránky obsahují i kontakty na školu, informace o zápisech, ceny za úplatu předškolního vzdělávání a další. Je možno si stáhnout a vytisknout přihlášku do mateřské školy a dotazník.

Tyto stránky se mi velice líbily, neboť informace, které zde jsou, určitě využijí nejen rodiče dětí, ale mohou je využít i učitelky, ředitelky a jiní pedagogičtí pracovníci jako inspiraci pro svou práci. Grafická stránka se mi také líbí, barevnost není přehnaná a je příjemná pro oko. Stránky se dají jednoduše ovládat a každý odkaz navede návštěvníka tam, kam potřebuje. (<http://www.mspohadka.cz/12.12.2007>)

<http://www.mujilove.cz/>

Na úvodních stránkách této mateřské školy jsou umístěny aktuality. Můžeme si zde přečíst o akcích školy, které jsou zrovna aktuální a které akce zrovna proběhly. Ke každé z těchto akcí jsou k dispozici fotografie a stručný popis průběhu akce a hodnocení. Návštěvníci mohou navštívit i archív aktualit, kde jsou uloženy informace z předešlých školních let. Na dalších odkazech se může návštěvník dostat k informacím o třídách, jejich zaměření a aktivitě.

Návštěvníkům je zde umožněn náhled na celodenní režim ve škole, možnosti sponzorování a spousta dalších informací.

Grafická stránka je příjemná pro oči, barevná a stránky a její odkazy se velice jednoduše ovládají. Informace na těchto stránkách jsou skoro vyčerpávající. Tyto stránky budou pro mou práci přínosem. (<http://www.mujiilove.cz/23.9.2007/>)

<http://www.sssbrno.cz/>

Tato mateřská a základní škola je určena pro sluchově postižené děti. Stránky se zaměřují na práci dětí se sluchovým postižením od předškoláků do konce základní školy.

Je zde možno přečíst si o historii této školy, o internátu a také o akcích školy a plánech. Opět si zde můžeme prohlédnout fotografie dětí a prostor školy. Součástí této školy je i speciální pedagogické centrum, o kterém si také můžeme přečíst mnoho informací, které se zabývají touto problematikou.

Přečtení těchto stránek mně velice obohatilo. Graficky jsou podle mého názoru tyto stránky pěkně zpracované, ale barevnost mi příliš nevyhovovala, možná bych použila pestřejší barvy. Možná proto, že jsou tyto stránky sladěny do zelenomodré tmavší barvy, působily na mně smutně. Odkazy se na stránce ovládají jednoduše, ale déle jsem čekala na načítání. Informace jsou zajímavé, možná bych návštěvníkům umožnila přečíst si ještě více informací o sluchovém postižení vůbec. (<http://www.sssbrno.cz/25.10.2007>)

<http://www.cms-studanka.cz/>

Tato církevní mateřská škola má na svých stránkách také informace o provozu, zápisech a zaměstnancích. Je zde popsán školní vzdělávací program, spolupráce s rodiči, s obcí apod. Návštěvníci těchto stránek si mohou přečíst informace o křesťansky zaměřené výuce a o programu Začít spolu.

Stránky obsahují i fotografie ze školy a školních akcí. Moc pěkně je zpracována ekologická výchova v mateřské škole, kde mně velice zaujala spousta informací. Dále mateřská škola nabízí několik kroužků, o kterých je na stránkách také povídání.

Tato mateřská škola má své stránky také pěkně graficky zpracované a snadno ovladatelné. Informace, které stránky obsahují, jsou pro návštěvníky jistě přínosem. (<http://www.cms-studanka.cz/2.10.2007>)

## 4.2 Vybrané webové portály pro vyučující mateřských škol:

### **Navrhla jsem tato kritéria:**

- nabídka informací o předškolní výchově
- využitelnost těchto informací
- grafické zpracování stránek
- ovládání odkazů na www stránkách

<http://www.rvp.cz/>

S těmito stránkami pracuji velice často. Vždy, když tyto stránky navštívím, je zde plno nových informací, nápadů a názorů k určité problematice nebo tématu. Vyhovuje mi jednoduchá obsluha, díky které snadno naleznu, co hledám. Příspěvky na těchto stránkách jsou ve většině případů velice kvalitní a inspirativní pro mou práci.

Zajímavá situace nastala u nás v mateřské škole na poradě, když jsme měli za úkol připravit si různé materiály na Den dětí. Skoro všichni čerpali z těchto stránek a pouze jedna paní učitelka, která ještě s počítačem nepracuje, nepřinesla raději nic. Zde jsem chtěla poukázat na oblíbenost těchto stránek u učitelek.

Grafické zpracování se mi též velice líbí i nápad s odkazy na konkrétní školský obor. Informace, které z těchto stránek získávám, plně využívám ve své práci. Vždy jsem mile překvapena novinkami od lidí, kteří vědí o této práci mnoho. (<http://www.rvp.cz/15.2.2008/>)

<http://www.atre.cz/>

Tyto stránky navštěvuji, pokud potřebuji zjistit informace týkající se vyhlášek, novinek a změn zákonů ve školství. Již jsem zde našla informace týkající se studia a zaměstnání. Vždy mi tyto informace velice pomohly a ukázaly nové možnosti mé práce. Všechny vyhlášky a zákony jsou přehledně k nahlédnutí i k tisku. (<http://www.atre.cz/15.2.2008>)

<http://www.kritickemysleni.cz/>

Tyto stránky jsou věnovány hlavně žákům zlepšování podmínek pro vzdělávání. Je zde mnoho otázek, které jistě zajímají mnoho pedagogů. Stránky jsou určeny pro všechny školy (mateřské, základní, střední, vysoké...) Program Čtením a psaním ke kritickému

myšlení si dává za cíle např. aktivizaci žáků, celoživotní učení schopnost vyjadřovat se a mnoho dalších.

Učitelé a lidé, kteří mají zájem o učení, si zde mohou předávat své zkušenosti a zjišťovat různé informace týkající se problematiky školství. Opět musím konstatovat, že stránky, jsou přehledné, pěkně graficky zpracované a informace z nich jsou velice přínosné pro pedagogickou práci. (<http://www.kritickemysleni.cz/15.1.2008>)

<http://www.ceskaskola.cz/>

Jedná se o stránky, které obsahují informace o školství. Můžeme zde naleznout užitečné informace, které jistě mnoho pedagogů využije. Stránky obsahují různé zprávy, informace z pedagogiky, právní poradnu, knihy, které mohou pomoci apod.

Stránky jsou přehledné, informace na nich jistě prospěšné všem pedagogům i ostatním návštěvníkům. Graficky se mi též líbily a ovládání odkazů je jednoduché. (<http://www.ceskaskola.cz/18.1.2008/>)

## 5. Výzkum pohledu rodičů na využití počítače u předškoláků

Rodičům v předškolních třídách ze čtyř mateřských škol v Chebu byly rozdány mnou vypracované dotazníky a měly sloužit k výzkumu týkajícího se využívání počítače v domácnosti. Zajímalo mne, jakého věku jsou děti, které pracují s počítačem a zdali se jedná o chlapce nebo dívky. Dále jsem chtěla zjistit názor rodičů na vhodnost či nevhodnost využívání počítače v předškolním věku, jaký by měl být čas strávený dětmi u počítače a kde má dítě možnost počítač využívat. Též jsem se zaměřila na programy, se kterými dítě pracuje, a některé z nich jsem si sama vyzkoušela a pracovali jsme s nimi i s dětmi v mateřské škole. Na závěr mně zajímalo, z jakého důvodu by, podle rodičů, měl být počítač v předškolním věku využíván.

Dotazník obsahuje deset otázek. Dotazníky byly vyplňovány anonymně z důvodu zkreslenosti informací. Domnívám se, že pokud by dotazníky nebyly anonymní, informace by se v některých případech nezakládaly na pravdě. (viz. Příloha č.1 – Dotazník pro rodiče dětí předškolního věku))

Vrátilo se mi 32 dotazníků z 80 rozdaných.

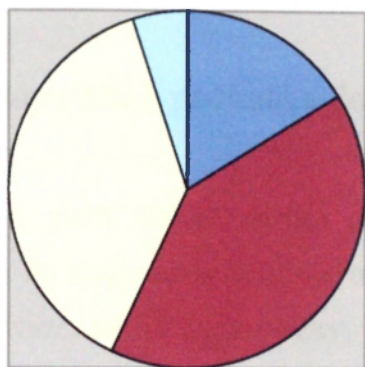
### 5.1 Věk a pohlaví dětí při prvních zkušenostech s počítačem

V první otázce jsem se zajímala, jakého věku jsou děti, jejichž rodiče dotazník vyplňují. Možností bylo celkem pět a rodiče využili čtyř z nich. Ve druhé otázce jsem se zajímala, jakého pohlaví jsou děti z důvodu, abych zjistila, zda se nějakým způsobem liší práce s počítačem u dívek a chlapců.

#### 1.Věk dítěte, které navštěvuje předškolní zařízení je:

3-4 roky	4-5 let	5-6 let	6-7 let	7 a více	počet respondentů
5	13	12	2	0	32

## Věk dítěte, které navštěvuje MŠ:

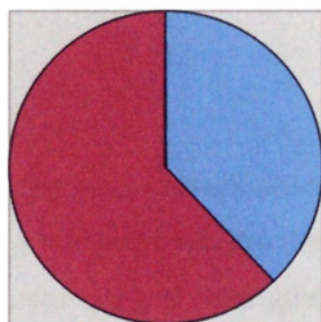


V tomto směru je poměrně převažuje věk dětí 4-6 let. Domnívám se, že ve věku 4 let by dítě mělo s počítačem pomalu začínat pracovat. Zním případy dětí v mateřské škole, kdy v tomto věku dítě již zvládá počítač používat. Tuto činnost zná dítě z domácnosti, jelikož u nás v mateřské škole využívají počítač děti převážně až od pěti let.

## 2. Vaše dítě je:

Dívka	Chlapec	počet respondentů
12	20	32

## Vaše dítě je:





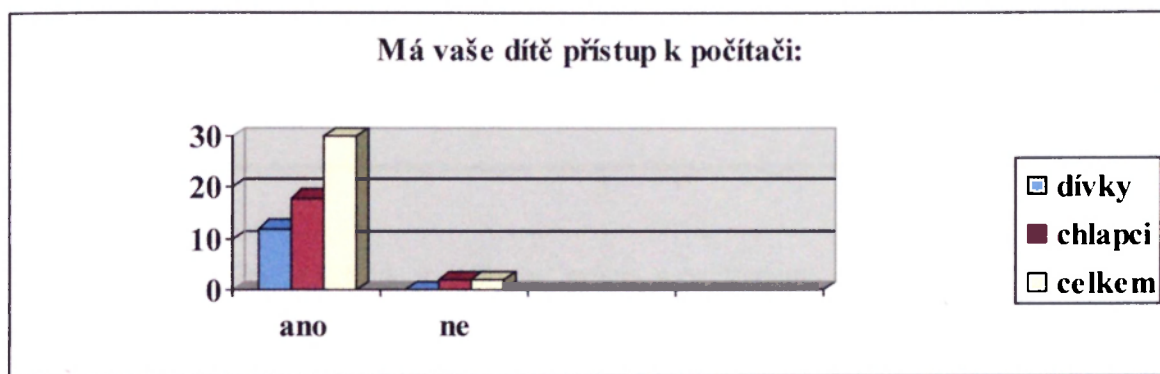
V tomto směru převažují chlapci, tudíž bychom mohly informace z dotazníků brát jako informace od rodičů chlapců. Já jsem některé převažující odpovědi od rodičů chlapců a dívek rozdělila, jelikož se odpovědi v některých bodech lišily.

## 5.2 Možnost přístupu dětí k počítači v domácnosti nebo v MŠ

Z této otázky jsem chtěla zjistit, zda mají děti vůbec k počítači přístup. Předpokládala jsem, že mají, ale netušila jsem v jaké míře. Tato otázka byla položena hlavně z důvodu návaznosti na další otázky, nasměrování vyplňujících rodičů na toto téma a podstatný byl pro mě počet kladných odpovědí.

### 3. Má vaše dítě přístup k počítači?

Ano	Ne	počet respondentů
12	0	12 dívek
18	2	20 chlapců
<b>30</b>	<b>2</b>	<b>celkem</b>



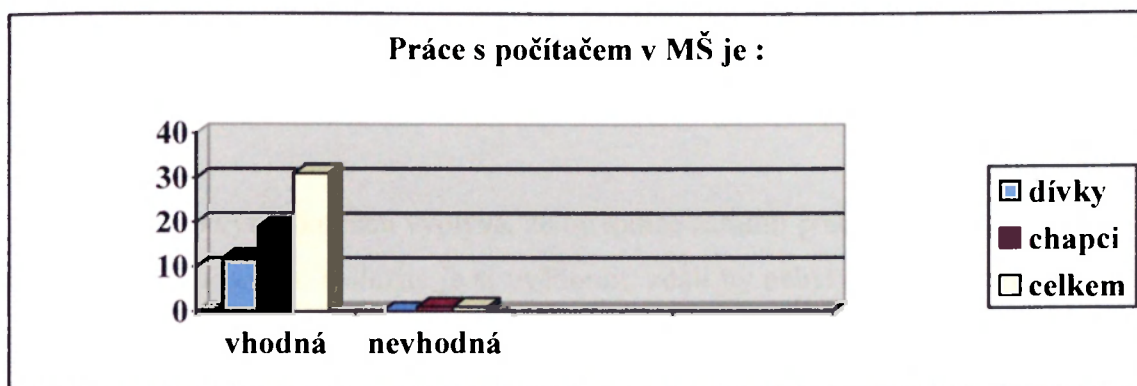
Naprostá většina dětí má k počítači přístup. Domnívám se, že pokud rodina vlastní počítač, umožňuje dítěti s ním pracovat. Pro dnešní předškolní děti bude počítač naprosto běžným prostředkem. Touto otázkou jsem zjistila, zdali mají děti k počítači přístup, ale nezjistila jsem, na jakém místě s počítačem pracují. Proto jsem do otázky č. 6 zařadila upřesnění této otázky - kde mají děti možnost počítač využívat.

### 5.3 Názor rodičů na využívání počítače dětmi předškolního věku

Odovědi jsem předpokládala, nejen z důvodu, že rodiče v předchozí otázce uvedli, že má jejich dítě k počítači přístup, ale také z důvodu, že jejich děti s počítačem pracují v mateřské škole a většina rodičů s touto metodou souhlasila.

#### 4. Domníváte se, že práce s počítačem u předškolních dětí je:

Vhodná	Nevhodná	počet respondentů
12	0	12 dívek
19	1	20 chlapců
<b>31</b>	<b>1</b>	<b>Celkem</b>



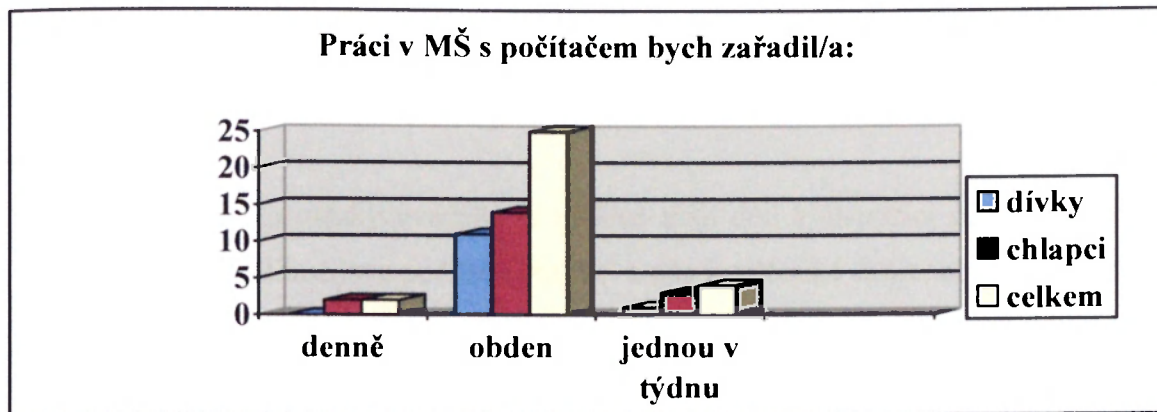
Pouze jeden z rodičů uvedl, že práce s počítačem není vhodná pro dítě v předškolním věku. Z tohoto výsledku můžeme konstatovat, že se rodiče práce na počítači v předškolním věku neobávají a naopak se domnívají, že je tato činnost pro jejich děti vhodná. Je patrné, že jsou si rodiče vědomi, jak je práce s počítačem v dnešní době důležitá.

### 5.4 Čas dětí strávený u počítače v domácnosti a v mateřské škole

Z odpovědí na tyto otázky jsem chtěla zjistit, jakou mají rodiče představu o zařazení počítače do výchovně vzdělávacího procesu a jaký čas by mělo dítě u počítače trávit a v neposlední řadě, jak dlouho je dítě u počítače v domácím prostředí.

5. Pokud se domníváte, že je práce s počítačem pro děti předškolního věku vhodná, zařadili byste výuku práce s počítačem v mateřské škole:

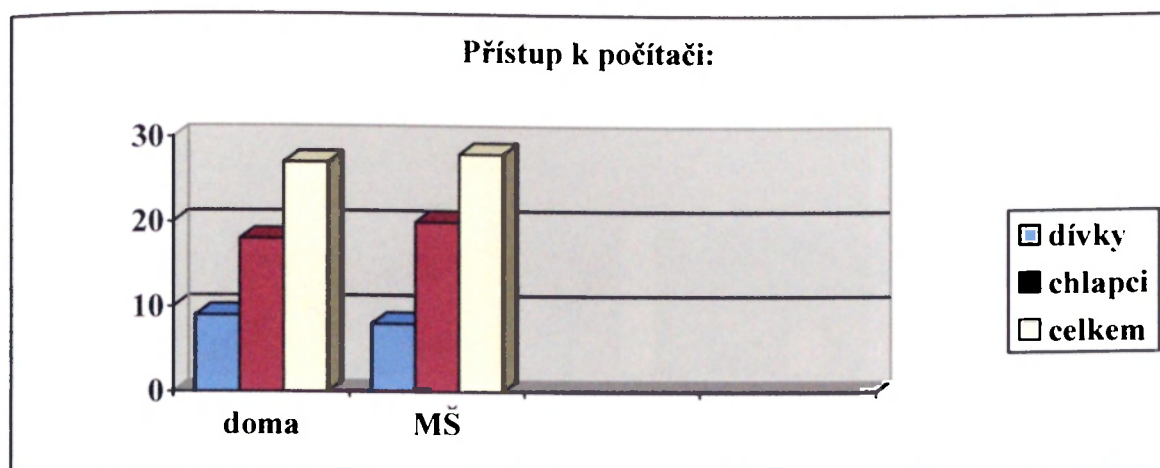
každý den	každý druhý den	jednou v týdnu	počet respondentů
0	11	1	12 dívek
2	14	3	19 chlapců
2	25	4	<b>celkem</b>



Z tohoto výsledku nám vyplývá, že by rodiče zařadili práci s počítačem v mateřské škole každý druhý den. Důležité je si uvědomit, zdali by nebyly opomíjeny jiné důležité složky výchovně vzdělávacího procesu, při přístupu mateřské školy na tento fakt.

6. Pokud má vaše dítě přístup k počítači, uveďte prosím místo:

Doma	mateřská škola	počet respondentů
9	8	12 dívek
18	12	18 chlapců
27	20	<b>Celkem</b>

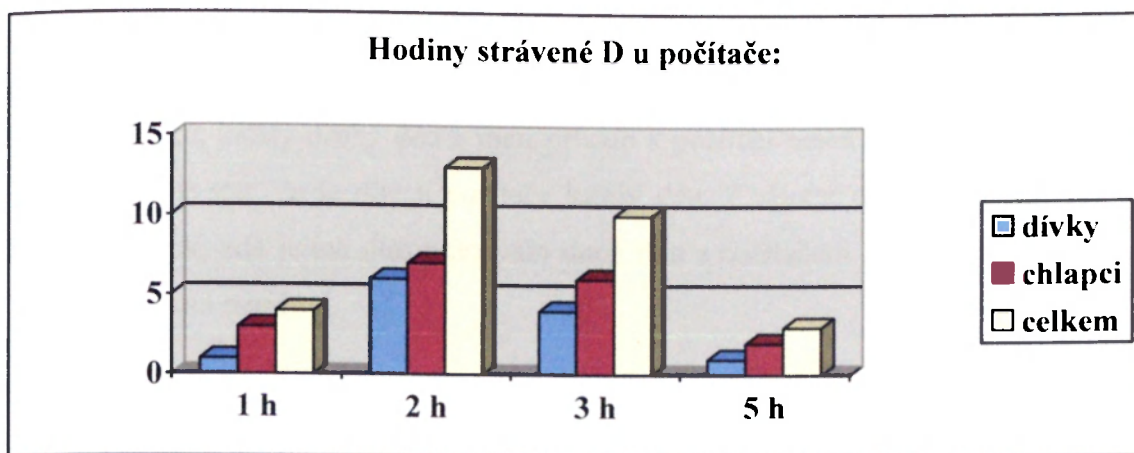


Výsledky této otázky uvádějí, že počítač mají děti k dispozici nejen v mateřské škole, ale i doma. Jelikož jsou počítače pro děti u nás v mateřské škole umístěny převážně ve třídách předškoláků, je počet dětí, které využívají počítač v mateřské škole nižší, než počet dětí využívajících počítač doma. Rodiče měli možnost napsat místo, na kterém využívají jejich děti počítač. Odpovědi se nelišily a rodiče uváděli jako jiné místo, než domácí prostředí, mateřskou školu.

Tato otázka navazovala na otázku č. 6. Zajímalo mne, zda mají děti přístup k počítači nejen v mateřské škole, která počítačová centra vlastní. Zajímavé je, že u dívek převládala domácnost, jako prostředník využívání počítače a u chlapců to byla mateřská škola.

### 7. Kolik hodin v průměru tráví vaše dítě u počítače za týden?

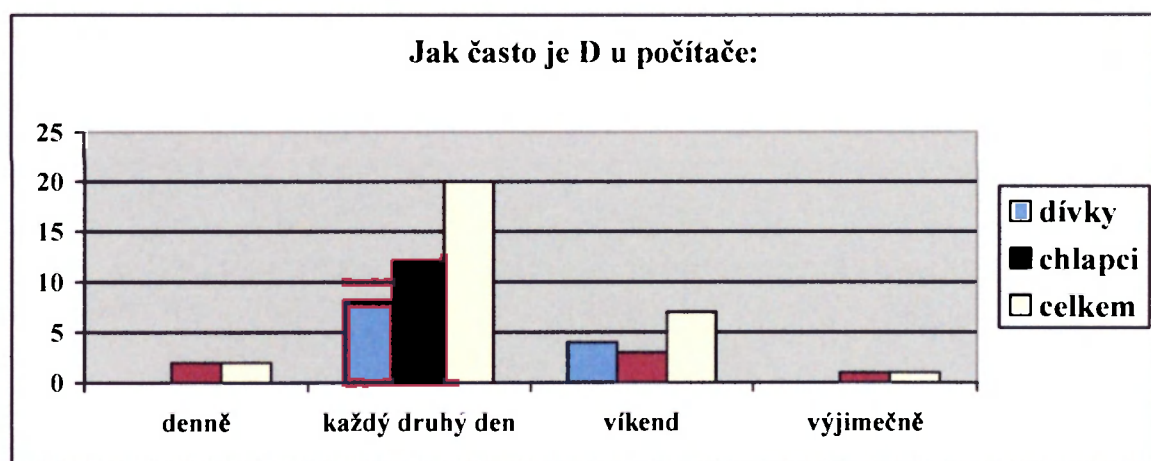
1 hodinu	2 hodiny	3 hodiny	5 hodin	počet respondentů
1	6	4	1	12 dívek
3	7	6	2	18 chlapců
<b>4</b>	<b>13</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>celkem</b>



V průměru tráví u počítače děti předškolního věku 2 až 3 hodiny týdně. Domnívám se, že tento výsledek není zcela odpovídající skutečnosti. Pokud dítě pracuje s počítačem v mateřské škole i v domácnosti, mohly by být výsledky výzkumu jiné. Je možné, že si rodiče tento časový úsek přejí, ale realita je jiná. Děti v mateřské škole často vyprávějí, jak byly u počítače a hrály různé hry, nebo jak se střídají u počítače se sourozenci. Pokud tráví dítě čas u počítače v mateřské škole i doma, měl by být časový úsek strávený u počítače mnohem vyšší.

### 8. Jak často je vaše dítě u počítače?

Denně	každý den	druhý den	pouze o víkendu	výjimečně	počet respondentů
0	8	4	0	12 dívek	
2	12	3	1	18 chlapců	
2	<b>20</b>	7	1	<b>celkem</b>	



U této otázky jsem výsledky předpokládala. Pokud vezmu v úvahu odpovědi z předchozí otázky, rodiče nemusejí uvádět pravdivé údaje. Pokud dítě tráví u počítače, podle výsledků, každý druhý den a mají přístup k počítači nejen doma, ale i v mateřské škole, může se stát, že je dítě u počítače každý den. Z vlastní praxe vím, že se rodiče neptají učitelek, zda jejich dítě pracovalo daný den s počítačem. Většina z dětí o tomto faktu s rodiči ani nemluví.

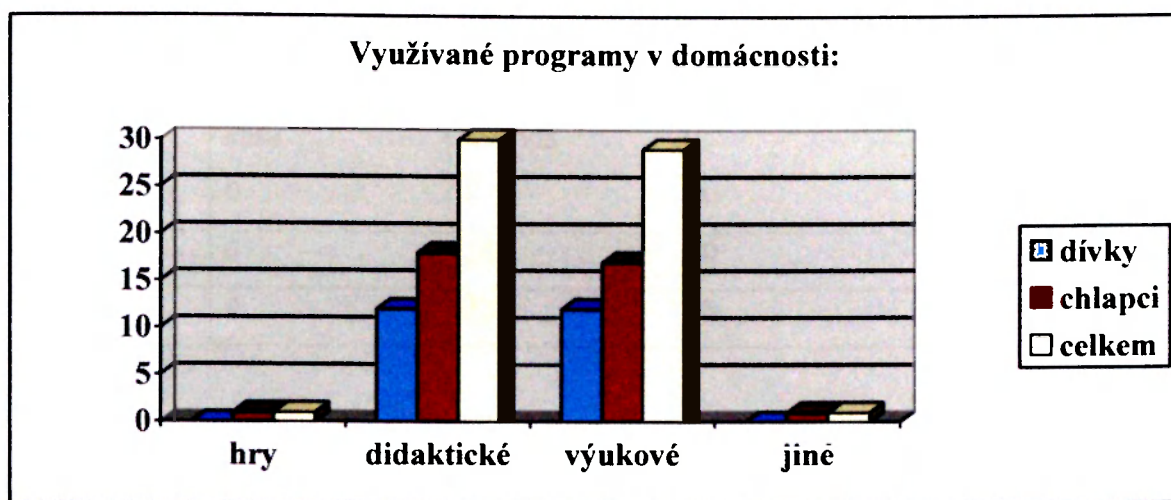
## 5.5 Programy, které využívají předškolní děti

Zajímalo mne, s jakými programy děti pracují a zda jsou tyto programy pro ně vhodné a přiměřené jejich věku. Trochu jsem se obávala pravdivosti odpovědí, opět zde hraje roli zkušenost s některými rodiči, kteří tvrdí, že jejich dítě pracuje s výukovými programy a dítě v mateřské škole vypráví, jak hrálo střilečky apod. Zde je role učitelky podstatná v tom, aby rodičům vysvětlila škodlivé vlivy těchto her na jejich dítě. Pokud tento fakt rodiče přijmou a hlavně se podle něj zařídí, může dítě poznat i jiné programy, než střilečky, ale otázkou zůstává, zda jej tyto programy zaujmou.

### 9. Jaké počítačové programy využívá vaše dítě?

hry (střilečky, auta apod.)	didaktické hry (puzzle, labyrinty apod.)	výukové programy	jiné	počet respondentů
0	12	12	0	12 dívek
1	18	17	1	18 chlapců
<b>1</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>1</b>	<b>celkem</b>





Jelikož jsou děti předškolního věku upřímné, vím, že ani tyto výsledky nejsou zcela pravdivé. Některé z dětí nevyužívají v domácnosti pouze výukové programy a takové hry, ve kterých si procvičují logické uvažování a myšlení. Většinou chlapci vypráví o střelcích a bojových hrách, které nejsou pro předškolní věk vhodné. Praktiky z těchto bojových her si někteří zkoušejí na svých vrstevnících a my máme spoustu práce s tím, abychom napravovali činy rodičů, kteří vyžadují od mateřské školy maximální péči o své dítě a sami dětem umožní hrát takové hry.

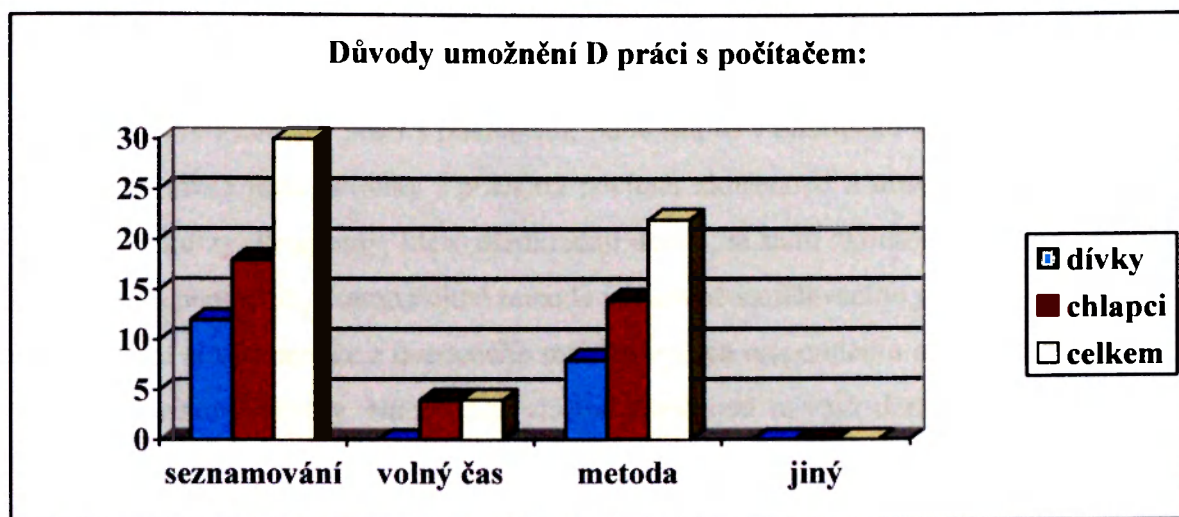
Z programů, které rodiče uváděli, se nejčastěji objevovaly – Hledá se Nemo, Kidsmart (v MŠ) nebo Dětský koutek.

## 5.6 Proč dítěti umožnit práci s počítačem

V této poslední otázce jsem chtěla zjistit, jak rodiče pohlíží na počítač jako pomocníka v předškolní výchově. Zda ho berou jako pomocníka při vzdělávání svého dítěte nebo jako „náhradní vychovatelku“. Moc jsem nedoufala, že rodiče přiznají jako možnost využití volného času, ale k mému překvapení se tak u některých rodičů stalo. Je důležité, pokud využívají děti ke svému volnému času počítač, aby programy, se kterými pracují, byly kvalitní a ne pouze bezduché mlácení, či dokonce zabíjení protivníků.

### 10. Z jakého důvodu umožňujete dítěti práci s počítačem?

seznamování s počítačem	využití volného času	doplňková metoda	jiný důvod	počet respondentů
12	0	8	0	12 dívek
18	4	14	0	18 chlapců
<b>30</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	<b>0</b>	<b>celkem</b>



K mému překvapení si většina rodičů uvědomuje, že počítač není pouze stroj, který zabaví jejich dítě a oni mají klid, ale že jim počítač může pomoci při vzdělávání. Předpokládám, že někteří rodiče počítač využívají ke své práci, někteří ho využívají jako zdroj informací a jiným slouží k relaxaci a odpočinku. Proto si myslím, že odpovědi na tuto otázku byly skoro jednotné.

### Shrnutí

Celkem bylo rodičům rozdáno 40 dotazníků a vrátilo se mi jich 38, z nich bylo 6 dotazníků nevyplněno, nebo poškozeno. Mohla jsem použít tedy zbylých 32 dotazníků, které mi velice pomohly při mé práci. Zjistila jsem spoustu důležitých informací, které mi pomohly v následující přímé práci dětí u počítače.



Zjistila jsem, že rodiče tato metoda zajímá a že děti s počítačem pracují i doma. Některé s dětí při nástupu do třídy, kde mají počítač k dispozici, již ovládají základní ovládání a znají některé z programů. U jiných dětí máme problémy se špatnými návyky z domova, které se snažíme napravit, a zatím se nám to ve větší míře daří. Děti, které jsou z domova zvyklé pracovat s počítačem, kdy se jim chce, učíme, jak se dohodnout s ostatními, zvykáme je na určitý režim a pravidla při práci s počítačem. V mateřské škole používáme pouze programy, které jsou vhodné pro děti předškolního věku a rozvíjejí je určitým směrem.

Z dotazníků je patrné, že se rodiče o tuto problematiku zajímají a uvědomují si, že je pro jejich dítě důležité s počítačem pracovat. Pokud dítě získá v mateřské škole patřičné návyky a dovednosti při práci s počítačem, bude mu to v budoucnu ku prospěchu. U nás v mateřské škole mají učitelky s prací na počítači zkušenosti a absolvovaly nejrůznější semináře a kurzy. Programy, které předkládají dětem, si sami zkoušejí a hodnotí. Počítač je brán jako pomocník a samozřejmě metoda výchovně vzdělávacího procesu.

Jsem si vědoma, že z uvedeného malého vzorku respondentů nelze generalizovat a vyvozovat obecné závěry. Na základě vlastní zkušenosti se však domnívám, že výsledek tohoto malého výzkumu má jistou vypovídací hodnotu.

## 6. Práce s počítačem dětí ve skupině

Pokud máme skupinu dětí, se kterou budeme pracovat, měli bychom si zvolit metody, vytyčit cíle a přizpůsobit podmínky ke své práci. Od dětí bychom měli požadovat dodržování pravidel a samozřejmě bychom měli být hlavním vzorem.

### 6.1 Pozorování dětí při práci s počítačem během školního roku

Celý školní rok jsem sledovala práci šesti dětí u počítače. Tyto děti jsem si vybrala záměrně. Děti chodily předchozí rok do mé třídy a od září 2006 nastoupily do třídy předškoláků, kam jsem za nimi pravidelně docházela. Naše činnosti nijak neomezovaly ostatní děti a práce, kterou jsme dělali, nepřipravila tuto šestici o jiné důležité činnosti v MŠ. Práci s počítačem a jiné činnosti jsem s dětmi absolvovala převážně ráno a odpoledne, když bylo ve třídě méně dětí. Nechtěla jsem příliš narušit přirozený běh třídy. Do třídy předškolních dětí jsem docházela jednou v týdnu, podle možností i dvakrát. Některé děti byly po dobu této práce nemocné, jiné jely s rodiči na dovolenou apod. Snažila jsem se využít docházky těchto dětí k naplnění tohoto výzkumu.

Cílem tohoto pozorování a této práce bylo zjistit, jak může počítač pomoci při výchovně vzdělávacích činnostech v mateřské škole a jak dítě předškolního s počítačem pracuje.

#### 5.1.1 Skupina

Zvolila jsem si tři chlapce a tři dívky, které jsem znala z předchozího školního roku. Chtěla jsem, aby byli z různých sociálních prostředí a aby se jejich zkušenosti s počítačem různily. Až na jednu dívku byli všechny děti předškolního věku a v letošním roce již navštěvují první třídu základní školy. Jeden chlapec dostal odklad školní docházky a dosud navštěvuje naši mateřskou školu.

## Skupina dětí, se kterými jsem pracovala:

Jméno	věk (roky, měsíce)	pohlaví	zkušenosti s počítačem	zapojování do činností	rodina
B. Č.	4,9	dívka	ano	ano	pečující
N. Š.	5,5	dívka	ano	ano	pečující
P. J.	5,9	dívka	ne	do některých	ne příliš pečující
D. D.	5,6	chlapec	ano	do některých	ne příliš pečující
J. K.	5,1	chlapec	částečné	ano	pečující
O. B.	5,4	chlapec	ne	do některých	pečující

V první části tabulky jsem uvedla iniciály dětí, dále je uveden věk a pohlaví dětí, zda mají zkušenosti s počítačem, jakým způsobem se zapojují do činností a jakým způsobem pečuje rodina o své dítě. Poslední kolonku bych chtěla ještě upřesnit. U pečující rodiny si představuji, že dítě chodí do mateřské školy upravené, rodiče se zajímají o činnosti svého dítěte v mateřské škole a rodina funguje. U ne příliš pečujících rodin tomu tak není a objevují se určité problémy. Mezi takové problémy patří např. nezájem rodičů o výchovně vzdělávací proces v MŠ a doma. Pokud dítě v takovýchto rodinách vyžaduje návštěvu odborníka (psycholog, logoped, aj.) a rodiče na popud školy tohoto odborníka nenavštíví, dítě má problémy v základní škole a v životě vůbec.

## Stručná charakteristika jednotlivých dětí:

### Dívky:

B.Č. – klidná dívka z pečující rodiny, která měla zkušenosti z prací na počítači. Z domova znala počítačové hry pro děti typu „Hledá se Nemo“ apod. V rodině využívala didaktické počítačové hry a její práce na počítači nebyla častá, ale pravidelná. Dívka se zapojovala do činností v mateřské škole.

N. Š. – velice temperamentní svérázná dívka, která pochází z neúplné pečující rodiny, do činností se zapojovala a občas vyvolávala konflikty mezi dětmi, jelikož chtěla být vůdcem

v každé hře a činnosti. S počítačem pracovala již doma a opět převládaly didaktické počítačové hry.

P. J. – tichá, nenápadná dívka, která žije s matkou a každou chvíli je jí představen nový „strejda“. Matka nejevila žádný zájem o MŠ a nezajímalo ji, jak se s jejím dítětem ve třídě pracuje. Dívka se nezapojovala do společných činností, styděla se hovořit v kolektivu dětí a nevyhledávala své vrstevníky. Zkušenosti s počítačem neměla.

D. D – rozržitý chlapec, který pochází z ne příliš pečující rodiny, rodiče se nezajímali o výchovně vzdělávací proces v mateřské škole, dítě mělo logopedické vady, se kterými rodiče nic neudělali. Chlapec se zapojoval pouze do činností, ve kterých byl pohyb, do činností, které vyžadovaly pozornost a soustředění, se nezapojoval. Zkušenosti s počítačem chlapec měl. Bohužel doma pracoval s velice nevhodnými počítačovými hrami, jako jsou střilečky a závodění aut určených pro dospělé hráče. Některé násilnosti z těchto her si zkoušel i na dětech a učitelkám dalo spoustu práce, aby tyto projevy postupně omezily.

J. K. – tichý, tvořivý chlapec, který pochází z pečující rodiny. Do činností v mateřské škole se zapojoval bez ohledu na to, jaké to byly, velice rád kreslil, lepil, stříhal apod. Částečné zkušenosti s počítačem měl z domova a pracoval převážně s didaktickými počítačovými hrami.

O. B. – hlučný chlapec se sklony k agresivitě ke svým vrstevníkům. Pochází z pečující rodiny, která měla velký zájem na tom, aby se jeho sklony k agresivitě potlačily. Zapojoval se do některých činností v mateřské škole, neprojevoval zájem o činnosti vyžadujících soustředění a jemnou motoriku, kterou měl na nízké úrovni. Zkušenosti s počítačem neměl.

## Práce ve skupině

Zpočátku jsme se s dětmi s počítačem seznamovali. Děti, které s počítačem již pracovat uměly, ukazovaly ostatním, jak se ovládá myš a klávesnice. Povídali jsme si o tom, jaká pravidla bychom při práci s počítačem měli dodržovat – že bychom se měli

umět domluvit, střídat se a být trpěliví. Záměrně jsem nepoužívala názvy jednotlivých částí počítače, ale některé děti se mně začínaly samy ptát. Většina z nich znala myš.

Velkou motivací pro děti bylo, když jsme si společně ukazovali fotografie z letních výletů, fotografie dětí při různých činnostech apod. Děti se učily pomocí myši, nebo mezerníku, prohlížet jednotlivé fotografie a společně vzpomínaly na zážitky z léta. Děti postupně začaly myš používat citlivěji a již nepřejížděly zbrkle po podložce. Zaměřovaly s trpělivostí svůj cíl a tím procvičovaly jemnou motoriku.

Postupně se učily se mezi sebou domluvit a vzájemně se podporovat při činnostech s počítačem. Skupina těchto dětí se začala vyhledávat i při jiných činnostech a vztahy mezi nimi se upevňovaly.

Zpočátku měly děti tendenci hned při vstupu do třídy běžet k počítači, ale když s ním začaly pracovat pravidelně, jejich přehnaný zájem o věc, kterou v předchozích třídách MŠ neměly, se stal zájmem o počítač, jako o běžné vybavení třídy. K počítači přicházely děti, které diskutovaly o tom, kdo je dneska na řadě, zda mu kamarád/ka pomůže namalovat ten obrázek nebo zahrát tu a tu písničku. Velice nám k tomu pomohl program Kidsmart, se kterým děti pracovaly.

Pomocí počítače děti kreslily obrázky, které si mohly vytisknout a vybarvit, sami si vyráběly různé geometrické obrazce, zpívaly, hledaly rozdíly apod.

Skupina dětí, se kterými jsem pracovala, si zkoušela různé geometrické tvary postavit z kostek, kreslit i malovat, a u dětí, které před tím nejevily zájem o výtvarné činnosti, se tento zájem začal projevovat a chtěly si to také vyzkoušet. Dokonce tyto děti začaly malovat postavy z počítačových her a postupně i jiné, pohádkové postavy, maminku, tatínka a jiné.

## Shrnutí

Na počátku této práce přede mnou stála skupina dětí, z nichž se jednotlivé děti příliš nevyhledávaly, některé děti nejevily zájem o výtvarné a další činnosti a v průběhu několika měsíců, se tyto děti naučily dodržování pravidel, dohodnout se mezi sebou a oproti dětem, se kterými jsem nepracovala, u nich nastaly pokroky nejen vlivem výchovně vzdělávacího procesu v jejich třídě, ale děti držely více spolu, řešili společně některé situace a v neposlední řadě se naučily, že u počítače není nutné sedět dlouho a hádat se s kamarády, ale že nám stačí chvilka a umíme se dohodnout.

### 6.1.2 Dívky

Dívky byly stejně jako chlapci tři. Dvě z nich měly již zkušenost s počítačem z domova. Jedna z dívek pochází z ne příliš pečující rodiny a s počítačem neměla žádné zkušenosti.

B. Č. (v září 2006 4,9 let)

Dívka měla sice již s počítačem zkušenosti z domova, ale rodiče jí umožňovali práci na počítači výjimečně a k dispozici měla didaktické počítačové hry. Do předškolní třídy nastoupila z důvodu nedostatku předškoláků v daném školním roce a my jako učitelky děti ve třídě dětí od 3 do 6 let jsme zvažovaly, které děti práci v předškolní třídě zvládnou. Braly jsme v potaz schopnosti dětí a přihlédly jsme i k počítačovým znalostem, z důvodu využívání počítače v této třídě.

Zpočátku jsme s dívkou pracovali s myší, zkoušeli jsme kreslení obrázků na počítači a prohlíželi jsme obrázky, které jsme nakreslili. Poté jsme přešli v programu Kidsmart na didaktické počítačové hry, ve kterých si dívka oblíbila Mílín dům matematiky, ve kterém se procvičují výrazy malý, prostřední a velký. Na obrazovce, za doprovodu hlasu, který dítěti napovídá, objeví tři postavičky a dítě určuje, která z nich je které velikosti. Dívka si zkoušela aplikovat tyto poznatky i s postavami ve své hře na koberci a určovala, která postava je malá (panenka miminko), která je větší nebo prostřední (panenka) a která je velká (panáček). Mezi další oblíbené hry patřilo rozpoznávání a přiřazování geometrických tvarů. Dítě má za úkol zastavět prázdnou pracovní plochu a hotovou stavbu si může vytisknout a vybarvit. Výhodou této hry je, že se dá velice dobře aplikovat do her na koberci a dítě si pomocí počítače dokáže postavit velice pěkné a zajímavé stavby. Oproti dětem, které nepracovaly s tímto programem, byly stavby této dívky (o rok mladší, než většina předškoláků) velice promyšlené a detailně propracované. (viz. Přílohy – fotografie)

Dívka na konci školního roku pracovala s počítačem bez problémů a rodiče si všimli, že pokud dívka pracuje s počítačem v mateřské škole, doma ho již nevyhledává.



N. Š. (v září 2006 5,5 let)

Tato dívka pochází z neúplné pečující rodiny často v mateřské škole, již u nás ve třídě často vyvolávala konflikty a ve všem chtěla být první. Při skupinových činnostech skoro nepustila děti ke slovu a při hrách na koberci určovala role ostatních. Chtěla jsem zjistit, zda pomocí činností u počítače lze tento jev potlačit.

Zpočátku se dívka u počítačových činnostech, které byly ve skupině, projevovala stejně jako při hrách. Domluvili jsme si pravidla a dívka s nimi zpočátku měla problémy. Postupem času se tyto pravidla naučila respektovat, protože zjistila, že pokud pravidla nebude dodržovat, ostatní děti s ní nebudou u počítače chtít spolupracovat. Toto je velká výhoda menších skupin dětí, protože má dítě větší možnost vyjádřit se k danému problému.

Dívka měla zkušenosti s počítačem již z domova. Pracovala především s didaktickými počítačovými hrami. Doma hrála hry typu Dětský koutek, tak neměla s programem Kidsmart větší problémy. Oblíbila si hru jako B. Č. porovnávání a přiřazování velikostí a stavění z geometrických tvarů. Také dokázala na koberci a u stolečku postavit velmi povedené stavby. Z kolekce Mozkolamů ji bavilo tvořit opeřené kamarády na základě odvozování pravidel, která si při vytvoření opeřeného kamaráda ověřila. Dítě zde kombinuje barvy, vzory a části, ze kterých jí kamarád vznikne.

Učitelky z předškolní třídy si všimly, že po dobu mého výzkumu, se dívčiny projevy nadřazenosti vůči ostatním zlepšovaly a na konci školního roku byly skoro pryč.

Co se týče práce u počítače, postupně dívka začala dětem umožňovat vyjádřit vlastní názor a dokázala si vyslechnout i kritiku od ostatních. Opět zdůrazňuji, že velkou výhodou byla práce v malé skupině dětí, kde jsme měli větší prostor pro řešení konfliktů.

P. J. (v září 2006 5,9 let)

Tuto třetí dívku jsem si vybrala záměrně, jelikož neměla předchozí zkušenosti s počítačem, ale v mateřské škole ji zajímal. Chtěla jsem ji tuto práci umožnit a ukázat jí možnosti, jak lze s počítačem pracovat. Domnívám se, že pokud dítě s počítačem začíná pracovat, měly by být programy pro něj určené tj. didaktické počítačové hry. Chtěla jsem, aby první zkušenost této dívky s počítačem byla právě s těmito hrami a ne s brutálními, či jinými nevhodnými hrami. Tato dívka se nezapojovala do ostatních činností v mateřské škole, nevyhledávala kolektiv, ani konkrétní děti.

Zpočátku byla dívka velice opatrná, ale na druhou stranu by si nejráději vyzkoušela všechno najednou. Začínali jsme s grafomotorickým cvičením na papír a poté jsme přešli k počítači. Dívka si zkoušela myší kreslit podobné obrázky, jako tužkou a po chvíli již vznikaly i první obrázky. Seznamovali jsme se s jednotlivými hrami a začínali jsme od těch výtvarných, ke kterým měla dívka nejbliže. Zkoušeli jsme i práci s klávesnicí – šipky a mezerník, když jsme si prohlíželi fotografie. Dívku tato práce začala zajímat a všimla jsem si, že si i více věřila.

Při skupinových činnostech začala dívka komunikovat s ostatními do činností, které děti měli v průběhu dne ve třídě, se začala přirozeně zapojovat. Stále vyhledávala děti, které s ní byly ve skupině u počítače. Začala vybarvovat omalovánky připravené od učitelek a více se zajímala o výtvarné činnosti.

Postupem času dívka začala pracovat s hrami, které byly zaměřeny na zvuky a hudbu. Bavila ji hra Písničky ptáčka zpěváčka, kde dítě komponuje a ukládá vlastní písničky a rozvíjí si svou hudebnost a tvořivost. Ve hře Orangus Bubnus si děti rozvíjejí tvořivost a schopnosti poslechu a zapamatování improvizovaných nebo opakovaných rytmů na různých nástrojích. Dívku hra tak zaujala, že začala vyhledávat i hudební činnosti v mateřské škole, měla výborný rytmus a již na vánoční besídce 2006 vystupovala s doprovodnými nástroji. Nastal u ní velký pokrok. Začala vyhledávat nové kamarády a děti si jí začaly více všimnout a braly ji do hry mezi sebe. Myslím si, že v tomto případě byl počítač velkým pomocníkem a ukázal jí nové možnosti, jak v mateřské škole pracovat. Dále se dívka zajímala o práci s geometrickými tvary. Stavěla domečky, obličejky, ale na koberci se jí do toho zpočátku moc nechtělo. Postupem času začala stavět i na koberci. Na konci školního roku měla větší sebevědomí a pracovala s dětmi naprosto přirozeně.

### 6.1.3 Chlapci

Chlapci byli také tři. Záměrně jsem vybrala opět děti, které se od sebe výrazně lišily nejen zkušenostmi s počítačem, ale i charakterovými vlastnostmi a sociálním zázemím.



D. D. (v září 2006 5,6 let)

Tento chlapec pochází z ne příliš pečující rodiny, rodiče se nezajímali o výchovně vzdělávací proces. Rodina byla celkově problémová a samotný chlapec byl velice problémový. Měl logopedické vady, poruchy soustředění, ale rodiče s tímto faktem nic nedělali. Zapojoval se do činností, ve kterých byl pohyb. Z domova znal bojové hry na počítači, závodění aut určených pro dospělé hráče a agresivitu z těchto her se snažil aplikovat i na dětech. Byl mnou vybrán z důvodu potlačení těchto projevů a chtěla jsem zjistit, zda mohu špatný vliv nevhodně vybraných počítačových her na chlapce ovlivnit.

Z počátku chlapce hry, které obsahuje aplikace Kismart, nezajímaly. Vyptával se, zdali také máme auta a tu hru s pistolí. Snažila jsem se mu vysvětlit, že takové hry nejsou pěkné, a že zde ve školce máme hry, které jsou mnohem lepší, nežli ty jeho doma. Zjistila, jsem, že na něj musím jinak. Začali jsme spolu s chlapcem sledovat ostatní děti u počítače a jejich následnou práci u stolečku (kreslení, malba, stavění) a povídali jsme si o těchto činnostech. Chlapec postupně začal projevovat o tyto hry zájem a chtěl si je také vyzkoušet. Protože měl chlapec problém se soustředěním, hry jsme často měnili a pokud jsem zjistila, že jej nějaká hra zaujala, vydrželi jsme u ní déle. Vyzkoušeli jsme si hru Fotosmršť, ve které dítě pracuje s fotografií. Může ji ztmavit, zmačkat, zkroutit a dělat plno jiných zajímavých věcí. Chlapec v této hře zjistil, že záleží pouze na něm, jak s danou fotografií naloží. Zpočátku, fotografie mačkal, ale postupně přicházel na nové možnosti a začal u práce více přemýšlet.

Postupně začal chlapec s ostatními spolupracovat, ale problémy nastaly, když mu doma rodiče opět umožnili, aby hrál bojové a střelecké hry. Chlapec byl skoro na začátku. Tak jsme se spolu s ním domluvili, že koupíme do školky ještě jiné hry a pokud se mu budou líbit, půjčíme mu je domů. Na oplátku, že on nám půjčí ty své. Když jsme chlapci tyto hry půjčili, nastal u nich v rodině jistý zlom, jelikož chlapec žádné hry nepřinesl, tak jsem se na to zeptala rodičů a bylo mi sděleno, že doma žádné hry nemají. Sdělila jsem jim, že chlapec vypráví, jaké hry doma hraje. Od té doby chlapec nevyprávěl o bojových hrách a jeho práce se začala zlepšovat. Rodiče chlapci koupili podobné hry, jako máme ve školce a závodění aut, střelčky a další byly na čas zapomenuty.

Agresivní projevy u chlapce neustaly úplně, ale velice se zmírnily a chlapec poznal, že děti nesou nepřátelé, ale partneři. Výrazně se zlepšila chlapcova pozornost, ale stále nebyla na té úrovni, jakou by měla mít. Zařadili jsme i program Brepta a chlapec si tak mohl procvičovat sluch, řeč a tvořivost aspoň v mateřské škole. Zde je ale

nezastupitelná role logopeda, tak se chlapcova řeč příliš nezlepšovala. Program Brepta je vhodný jako doplňková metoda při nápravě řeči. Tento chlapec dostal odklad školní docházky a naši mateřskou školu navštěvuje i v letošním školním roce. Na podnět pedagogicko-psychologické poradny začal navštěvovat logopeda a stále pracuje s programem Brepta, který mu v tomto směru velice pomáhá. Samotná paní logopedka mu tento program doporučila, pracuje s ním doma. Přístup rodičů se zlepšil a program chlapci zakoupili.

J. K. (v září 2006 5,1 let)

Chlapec pochází z pečující rodiny a měl částečné znalosti s počítačem. Pracoval především s didaktickými počítačovými hrami. Jednalo se o klidného chlapce, který měl rád pracovní činnosti (stříhání, lepení apod.)

Zpočátku jsme zkoušeli prohlížení obrázků a fotografií, kde se chlapec seznamoval s šipkami a mezerníkem a poté jsme přešli k myši a grafomotorickým cvičením. Jelikož byl chlapec nejistý a velice tichý, pracovali jsme zpočátku sami a poté jsme začali pracovat ve skupině všech šesti dětí. Děti chlapci radily, co má dělat a co by bylo nejlepší a on si postupně na tyto děti zvykal a začal se projevovat.

Oblíbil si hru Hon na želé, kde měl za úkol určovat, kterým směrem se má dát hladový mravenec, aby se dostal ke své pochoutce. Chlapec začal zvládat pojmy vpravo, vlevo, dopředu, dozadu a dokonce i na jih, sever, západ a východ. Mezi další oblíbené hry patřila Pískoviště znaků, kde chlapec viděl na monitoru pískoviště a měl za úkol vkládat určité znaky a na pískovišti začaly vznikat kopce, jezera, cesty apod. S myší již zacházel velice citlivě a dobře zvládal prostorovou orientaci na monitoru. S dětmi komunikoval již zcela bez problémů a začal se projevovat výrazněji.

Díky počítačovým hrám začal vyhledávat kamarády ke společenské hře, jako jsou, Člověče, nezlob se, pexeso apod. Postupem času pracoval u počítače ve dvojici. Vždy při příchodu do třídy hledal, zda má ve školce svého kamaráda od počítače. Podařilo se nám vytvořit u něj potřebu přátelství, kterou předtím neměl a potřebu prosadit se a projevit svůj názor. U chlapce zvažovali rodiče odklad školní docházky. Z hlediska připravenosti bylo vše v pořádku, ale chlapec nebyl na školu ještě zralý. Když ale nastal zápis do první třídy, chlapec nebyl již tak nejistý a hravý, ale vyhledával své vrstevníky, byl sebejistý a jedním z vůdců třídy.

O. B. (v září 2006 5,4 let)

Do předškolní třídy nastupoval jako velice hlučný chlapec se sklony k agresivitě. Pochází z pečující rodiny, která měla velký zájem o chlapce samotného a o činnosti ve třídě. Chlapec měl nízkou úroveň jemné motoriky, a proto jsem se rozhodla opět začít s procvičováním pomocí navlékání korálků a grafomotorická cvičení.

Přes tyto činnosti jsme se dostali k práci s myší a klávesnicí. Postupovali jsme velice pomalu a činnosti jsme střídali s pohybovými hrami na vybití agresivity. V naší šestici jsme dělali komunikační kruhy, ve kterých jsme si povídali o tom, co jsme za daný den dělali a upevňovali jsme tím vztahy mezi dětmi. Pomocí těchto rozhovorů měly děti možnost vyjádřit svůj názor.

Chlapec si nejvíce oblíbil hry typu pexeso a objevil své kvality při hrách zaměřených na hudbu. Ve hře Zpívánky si rozvíjel svou paměť a muzikálnost při opakování melodií a vytváření vlastních melodií na xylofonu Ptáčka zpěváčka. Díky této hře začal projevovat zájem o hudební činnosti, o které dříve nejevil zájem. Učitelky s radostí zjistily, že je chlapec pro tyto činnosti talentovaný a stejně jako u P. J. byl jedním z hlavních aktérů na vánoční besídce. Rodiče měli velkou radost a díky novému zájmu začaly u chlapce ustupovat i sklony k agresivitě.

Jemná motorika se začala rozvíjet nejen díky důležitému procvičováním pomocí navlékání korálků, stavění z malých kostek, ale i pomocí práce s myší, ve které se chlapec velice zlepšoval. Na koci školního roku byl chlapec s jemnou motorikou skoro na stejné úrovni jako ostatní děti. Agresivní projevy se zmírnili na minimum, a pokud k těmto projevům došlo, důvodem nabyly neshody mezi dětmi, ale podle paní psycholožky za to mohla únava.

## Shrnutí

V průběhu školního roku se děti nejen s počítačem seznamovaly, ale poznávaly nové možnosti práce v mateřské škole. Počítač dětem pomohl při seberealizaci, v jisté míře upevnil vztahy mezi dětmi a umožnil jim poznat své přednosti. Některé děti díky počítači zjistili, že se mohou projevit před ostatními a nic se jim nestane, jiné si pomocí počítače procvičovaly pozornost a trpělivost. Učitelky v této třídě dále zařazují tuto metodu do výchovně vzdělávacího procesu a velice si ji chválí.

#### 6.1.4 Porovnání dívek a chlapců

Dívky byly oproti chlapcům u počítače přemýšlivější a rychleji reagovaly na pokyny v daných hrách. Dříve se začaly vyjadřovat k dané problematice a pomáhaly svým kamarádům řešit složité i jednodušší úkoly. Předpokládala jsem, že si dívky budou vybírat takové hry, které souvisí s hudbou, kreslením apod. Zaujalo mne, že si dívky velice často vybíraly hry, které byly zaměřeny na matematiku, prostorovou orientaci a logické uvažování. Většinou dívky řešily zadané úkoly velice zodpovědně.

Chlapci byli u počítače zbrklejší a mnohem déle jim trvalo, než zadaný úkol splnili. Některé úkoly řešili metodou pokusu a omylu. Většinou volili hry s hudební tematikou a hry typu pexeso apod. Do společných diskusí se zpočátku nezapojovali, poté poslouchali a postupem času začali i oni hovořit o svých dojmech a pocitech.

## ZÁVĚR

V odborných člancích, v tisku a na internetu neustále přibývají informace o využití počítačů v mateřské škole. Mají své odpůrce a samozřejmě i zastánce. Učitelkám v mateřských školách tak přibývá materiál, se kterým mohou pracovat a zlepšovat své kvality. Po nástupu psaní plánů, třídních a školních vzdělávacích programů se názor učitelek na počítačovou problematiku též změnil. Uvědomují si, že se počítač stává nezbytným pomocníkem pro jejich práci, který jim uspoří mnoho práce a času. Já jako učitelka v mateřské škole počítač využívám ke své práci a pomáhal mi i s přípravou během studia. Nejen, že píšou plány na každý den či týden, ale pomáhá mi i hodnocením a evaluací v mateřské škole. Díky internetu mohu získávat velké množství informací pro inspiraci a pro sebevzdělávání.

Počítač lze využít pro nejrůznější činnosti v mateřské škole. Například v práci zmiňované prohlížení fotografií a obrázků z akcí, na kterých byly děti. Děti si tímto způsobem vybavují své vzpomínky a tedy samotný zážitek. Při výtvarných a pracovních činnostech si děti mohou vyzkoušet vytvořit svůj vlastní obrázek nebo omalovánku, se kterou mohou dále pracovat. Pomocí počítače můžeme usnadnit dětem, které nevyhledávají kolektiv jejich postupné zvykání si na prostředí mateřské školy a na kolektiv samotný. U dětí, které mají zkušenosti s počítačem pouze prostřednictvím bojových a jiných nevhodných her, můžeme ukázat i hry, které jsou pro děti vhodné a rozvíjejí je určitým směrem. Pokud pracuje s počítačem více dětí (některé pracují, jiné přihlížejí), děti spolu komunikují, radí si, podporují se a učí, jak se mezi sebou dohodnout.

Mezi možností práce s dětmi a počítačem patří i poslech různých zvuků, které mohou a nemusí, být doprovázeny obrázkem, popřípadě animací. Děti mohou pomocí klávesnice poznávat písmena a zkusit si napsat své jméno, nebo jméno svého kamaráda a poté si svůj výtvar vytisknout. Je spousta možností, jak pomocí počítače kreslit obrázky, hrát si se svou vlastní fotografií. Pomocí práce s fotografií mohou děti poznávat rozdíly mezi světlejší, tmavší, barevnou či černobílou.

S dětmi jsme některé možnosti využily a v budoucnu budeme zkoušet nové a nové. V průběhu mého výzkumu jsem našla stále více těchto možností. Záleží na učitelkách, které mají ve svých třídách počítač, jaké možnosti využijí. Pokud však ve třídě

učitelky počítač používají, měly by dětem umožnit dostatek pohybu, aby měly možnost načerpat energii a na druhou stranu vybit tu, kterou u počítače neměli možnost ponechat.

Počítač tedy v mnoha mateřských školách dětem pomáhá ve výchovně vzdělávací procesu. Velkou zásluhu na tomto faktu má právě projekt Kidsmart, který umožnil dětem poznat počítač jako pomocníka. Děti mohou, díky pestré nabídce na našem trhu, poznat i hry, které jsou pro ně vhodné a objevovat jejich pozitiva.

V průzkumu jsem pomocí dotazníků měla možnost zjistit názor rodičů na využívání počítače v mateřské škole. Byla jsem mile překvapena, že rodičům tato témata není lhostejná a většina z nich si uvědomuje, jaký přínos může počítač pro jejich dítě mít.

V naší mateřské škole se metoda využívání počítače, stejně jako v mnoha jiných mateřských školách, ujala. Práce s počítačem s dětmi byla příjemná a nesla své ovoce. Nejen, že děti tyto činnosti dělaly s nadšením, ale umožnily mi lépe pochopit své vnímání práce s počítačem.

Zajímavé bylo porovnání práce dětí u počítače ve skupině i u jednotlivců. Také srovnání zájmu o typy počítačových her se u chlapců a dívek velice liší. Zatímco dívky se zajímaly o hry se zaměřením na matematiku a geometrii, chlapci si vybíraly takové hry, ve kterých byl především pohyb a akce.

Některé učitelky MŠ se obávají přílišné individualizace dětí při hraní počítačových her. Naopak se během školního roku se vztahy mezi dětmi upevňovaly a děti, které pracovaly spolu u počítače ve skupině, se vyhledávaly i v jiných činnostech v mateřské škole.

Svou diplomovou prací jsem chtěla upozornit na využívání počítače v mateřské škole při práci s dětmi, na problematiku, která se v předškolním školství stává stále aktuálnějším tématem.

Chtěla jsem ukázat, že počítač není v předškolním věku škodlivým faktorem, ale pokud se dodržují určité zásady, lze ho využít jako jednu z metod výchovně vzdělávací práce. Pokud dítě navštěvuje mateřskou školu, kde učitelka takto počítač využívá, a za předpokladu vnitřní motivace, vhodného vedení, vzdělanosti a informovanosti učitelky v této problematice si zde dítě může osvojit vhodné návyky týkající se používání počítače.

Ty si dítě zafixuje a bude se jimi řídit i v domácím prostředí a následně budoucím životě. Pokud již dítě z domova má špatné návyky při práci s počítačem, mohou se učitelky pokusit o nápravu. Ideální by bylo, kdyby se dítě předškolního věku dostávalo do prvního kontaktu s počítačem v mateřské škole, nemělo by tak žádné návyky z domova, což je ale v dnešní informační době téměř nemožné.



## SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

DVOŘÁKOVÁ, H., *Pohybové činnosti pro předškolní vzdělávání*. Praha: RAABE 2006, ISBN 80-86307-27-1

ČÁP, J. *Psychologie pro učitele* Praha: SPN 1987

FIALOVÁ, I. Počítačové hry. In *pedagogický software 2000. Sborník mezinárodní konference Scientific Pedagogical Publishing České Budějovice*. České Budějovice: Scientific Pedagogical Publishing České Budějovice, ed. Řehout, 2000, s. 40, ISBN 80-85645-40-8

HELUS, Z. *Úvod do sociální psychologie. (Aktualizovaná témata pro studující učitelství)* Praha: UK 2001, ISBN 80-7290-054-4

HELUS, Z., KLINDOVÁ, Ľ., KULIČ, V., TAXOVÁ, J. *Psychologie 3. Pedagogická psychologie pro 3. Ročník středních pedagogických škol*. Praha: SPN 1986, 160 s.

KLINDOVÁ, Ľ., RYBÁROVÁ, E. *Psychologie 2. Vývojová psychologie pro 2. Ročník středních pedagogických škol*. Praha: SPN 1986, 157 s.

KLINDOVÁ, Ľ., RYBÁROVÁ, E. *Vývojová psychologie*. Praha: SPN 1974, 160 s.

KOŤÁTKOVÁ, S. *Hry v mateřské škole v teorii a praxi*. Praha: Grada 2005, ISBN 80-247-0852-3.

KŘÍŽOVÁ, J., MRUŠKOVICHOVÁ, L. *Rozvíjení základních matematických představ v mateřské škole*. Praha: Naše vojsko 1988 s.70-75

MATĚJČEK, Z. *Psychologie 4. Sociální psychologie pro 4. ročník středních pedagogických škol*. Praha: SPN 1987, 224 s.

MATĚJČEK, Z. *Po dobrém nebo po zlém?* Praha: Portál 2007, ISBN 978-80-7367-270-6

OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika I. Smysl a proměny dětství*. Liberec: TU 2002, ISBN 80-7083-656-3.

OPRAVILOVÁ, E. *Předškolní pedagogika II. Hra*. Liberec: TU 2004, ISBN 80-7083-786-1.

PRŮCHA, J., WALTEROVÁ, E., MAREŠ, J. *Pedagogický slovník*. Praha: Portál, 2003, 324 s.

SLAVÍK, J., NOVÁK, J. *Počítač jako pomocník učitele*. Praha: Portál, 1997, ISBN 80-7178-149-5

TRPIŠOVSKÁ, D. *Vývojová psychologie*. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně 2004, 106 s.

VÁGNEROVÁ, M. *Úvod do psychologie*. Praha: UK Karolinum 2002. ISBN 80-246-0015-3

Internetové zdroje:

*Atre* (firma ATRE-index) 23. 4. 2007 [cit. 15. 2. 2008] Dostupné z WWW: <http://atre.cz/>

*Česká škola* (online) 23. 4. 2007 [cit. (18. 1. 2008)] Dostupné z WWW: <http://ceskaskola.cz/>

*E-gram* (online). 10. 3. 2007 [cit. 2008-02-22] Dostupné z WWW:

[http://www.e-](http://www.e-gram.cz/Informacni_gramotnost_3E8602A13A5445E78236F423BE0F8B06)

[gram.cz/Informacni\\_gramotnost\\_3E8602A13A5445E78236F423BE0F8B06](http://www.e-gram.cz/Informacni_gramotnost_3E8602A13A5445E78236F423BE0F8B06)

*Kritické myšlení* (aktuality). 12. 3. 2007 [cit. 15. 1. 2008] Dostupné z WWW:

<http://kritickemysleni.cz/aktuality.php>

*Mateřské školy* (online). 15. 8. 2007 [cit. 2008-18-1] Dostupné z WWW:

<http://search.seznam.cz/?a=wwwmate%C5%99sk%C3%A9%Alkoly.czmod=f>

*Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání*.

Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2004. Dostupné z WWW:

[http://www.rvp.cz/soubor/RVP\\_PV-2004.pdf/15.7.2007/](http://www.rvp.cz/soubor/RVP_PV-2004.pdf/15.7.2007/)

*Wikipedia* (online). 14. 3. 2007 [cit. 2008-02-25]. Dostupný z WWW:

[http://www.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1\\_hra/](http://www.wikipedia.org/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A1_hra/)

## **PŘÍLOHY**

**Příloha 1** – dotazník pro rodiče

**Příloha 2** – fotografie staveb dětí

**Příloha 3** – fotografie dětí u počítače

## Příloha 1 – dotazník pro rodiče

### Dotazník pro rodiče dětí předškolního věku

#### Téma: Počítač a mé dítě

(vyplnění tohoto dotazníku je anonymní, výsledky budou použity při vypracování

Diplomové práce na téma: Využití počítače v MŠ,

za pravdivost údajů Vám předem děkuji...)

1. Věk dítěte, které navštěvuje předškolní zařízení je:

- 3 – 4 roky
- 4 – 5 let
- 5 – 6 let
- 6 – 7 let
- 7 a více

2. Vaše dítě je:

- dívka
- chlapec

3. Má vaše dítě přístup k počítači?

- ano
- ne

4. Domníváte se, že práce s počítačem u předškolních dětí je:

- vhodná

Důvod

---

- nevhodná

Důvod

---

- nevím

5. Pokud se domníváte, že je práce s počítačem pro děti předškolního věku vhodná, zařadili byste výuku práce s počítačem v mateřské škole:

- každý den
- každý druhý den
- jednou v týdnu

6. Pokud má vaše dítě přístup k počítači, uveďte prosím místo:

- doma
- jinde \_\_\_\_\_ ( napište kde)

7. Kolik času v průměru tráví vaše dítě u počítače?

více než hodinu denně

méně než hodinu denně

každý druhý den \_\_\_\_\_

(pokud zvolíte tuto možnost, uveďte prosím kolik času u počítače dítě

tráví)

méně než třikrát v týdnu

pouze o víkendu

8. Jaké počítačové programy využívá vaše dítě?

hry (závody aut, střílečky apod.)

didaktické hry ( puzzle, skládačky, labyrinty apod.)

výukové programy pro děti

napište prosím, název programu, i pokud nevíte, kam program zařadit:

---

---

---

---

9. Z jakého důvodu umožňujete dítěti práci s počítačem:

seznamování s funkcemi počítače

využití volného času

doplňková metoda výuky (výukové programy pro děti apod.)

jiný důvod

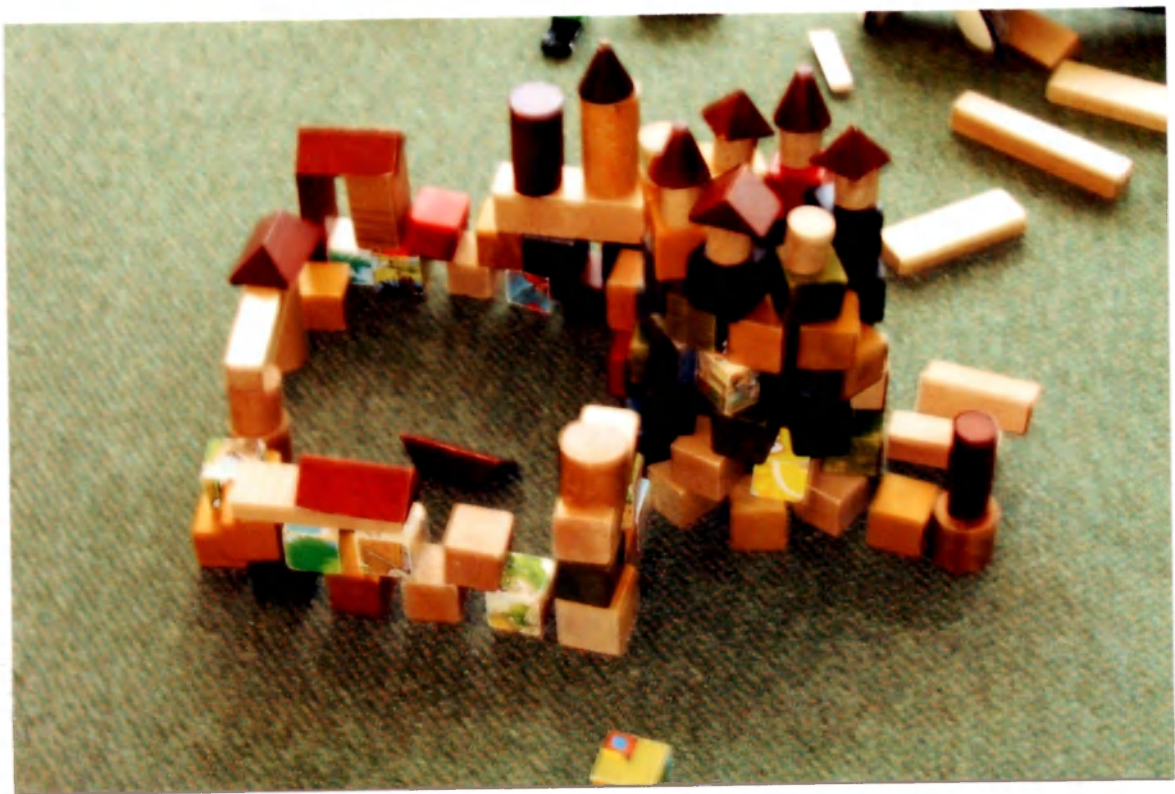
Zde máte možnost napsat jiný důvod využívání počítače vašim dítětem

---

Děkuji za vyplnění dotazníku, velice mi pomůže při vypracování mé Diplomové práce.

studentka Pedagogické fakulty UK v Praze

Příloha 2 – fotografie staveb dětí





**Příloha 3 – fotografie dětí u počítače**





