

Gramotnosti.pro život

Učíme v souvislostech

TIO a POČÍTAČ

Jitka Severinová

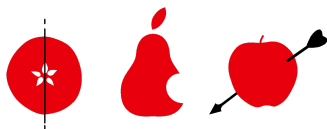
Stanislava Korcová



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Rozvoj digitální gramotnosti v příběhu:

Každodenní život s technologiemi

Správa digitální identity

Osobní bezpečí a bezpečnost v digitálním prostředí

Ochrana zdraví

Etika v digitálním prostředí

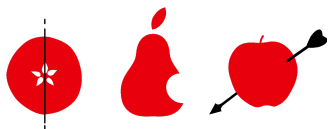
TIO se uvelebil u počítače svého kamaráda. Byl u něj sám. Michal se poslední dobou tvářil ustaraně a trávil mnoho času v nějakých jiných prostorách ROBODOMU. TIO byl přesvědčený, že až se vrátí, tak stejně nepozná, že si na tom „písíčku“ chvilku zahrál. Jak se počítač zapíná, věděl už dávno. Vyhledat a zapnout hru, která ho zajímala, byla také hračka. **Ikona** na ploše ji přímo nabízela.

„Tak, přihlásím se,“ řekl si robůtek. Hra ovšem pro spuštění vyžadovala znát jméno a věk. Když TIO uvedl, že je mu pět, tak ho to dál nepustilo. Šlo totiž o hrozivou bojovku určenou až mnohem starším osobám. TIO ji chtěl přesto fakt hodně moc, moc hrát! Něco ho napadlo. Chvilku sice váhal, ale pak to provedl. Přihlásil se pod jiným jménem! Věkově ze sebe udělal dospělého... **Digitální identita** byla nastavena! Na obrazovce se objevilo OK a TIO vstoupil do hry.



- *Co měl TIO nejprve udělat, než začal hrát na počítači svého kamaráda Michala?*
- *Kde všude se můžeš setkat s ikonami?*
- *Jaké údaje o sobě uvedl TIO do počítače?*
- *Jak bys vysvětlil slovo „identita“? Jak „digitální identita“? (Soubor identifikačních znaků – nejen vizáž, ale pohyby, chování, postoje apod.)*





- *Diskutujte s dětmi o tom, že pokud chtějí použít něčí mobil, tablet, počítač, musí nejprve požádat o svolení, stejně tak, jako když si chtějí půjčit jiné věci. Můžete si zkusit rozhovory na toto téma.*
- *Vytvořte si s dětmi počítač, využijte různých materiálů a seznamte děti se základními pojmy, jako jsou např. klávesnice, monitor, hard disk, myš apod. Vymyslete si a zobrazte nějaké ikony (své vlastní nebo již známé).*
- *Diskutujte s dětmi o tom, že věkové omezení u určitých činností má své opodstatnění (např. nástup do školy, řízení auta apod.). Můžete to také vzít z druhé strany – zeptejte se dětí, proč například do školky nemůže chodit miminko (není vyzrálé, není ještě samostatné, zkrátka nedokáže dělat věci jako děti ve školce, protože nemá dostatečný věk).*

V úvodu získal tři životy, takže mu ve hře ze začátku ani nevadilo, když ho o jeden jeho protivník připravil. Teď ovšem TIO dostal zásah znovu. Zbyl mu poslední život. Zběsile mačkal tlačítka na klávesnici. Buch, třísk, křáp..., **dostávala klávesnice** co proto, jako by mohla za to, že TIO hraje něco, co nemá. Poslední zásah ve hře robůtka zatím o život nepřipravil, ale přišel o jednu ruku... TIO byl z té scény celý rozklepaný, vlastně se mu chtělo i brečet.

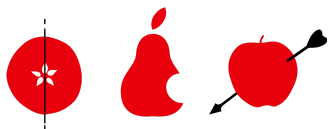


- *Co znamená, že TIO získal tři životy?*
- *Co to znamená přijít o život? (Jak v realitě, tak ve hře.)*
- *Jak TIO zacházel s klávesnicí?*
- *Co se TIOvi nakonec stalo?*



- *Diskutujte o tom, kde ještě se můžeme setkat s tím, že lidé znovu ožijí. (Pohádky – např. živá a mrtvá voda.)*
- *Diskutujte s dětmi o jejich zkušenostech se smrtí v jejich okolí.*
- *Diskutujte s dětmi o tom, jak správně zacházet s počítačem a ostatními digitálními technologiemi (stejně jako s ostatními věcmi). Zopakujte si pravidla své třídy, školky apod.*





V tu chvíli vstoupil do místnosti Michal a uviděl, co robůtek vyvádí.

„TIO, stál ti ten podvod s přihlášením za to?“ zeptal se, protože mu bylo jasné, že pod pravou identitou by se TIO do hry nedostal.

„Já mám jen jednu ruku...“ popotahoval chobůtkem robůtek.

„Je vidět, jak jsi popletený. Ve skutečnosti máš ruce obě, koukni se! To, co se stalo, byl **virtuální svět**. Nebyla to **realita**. Naštěstí pro tebe,“ vysvětloval Michal. A dodal:

„Pojď, ukážu ti, jak mohou počítače pomáhat lidem, kteří doopravdy o ruku přijdou.“

A tak šli.

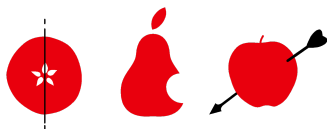


- Proč TIO skoro plakal?
- Proč Michal mluvil o podvodu?
- Co se stalo ve skutečnosti?
- Kam šli Michal a TIO?



- Diskutujte s dětmi o tom, jaké hry na počítači hrají (popř. na mobilu, tabletu). Vedte je k popisu hry, co je cílem hry, proč se jim líbí (popř. nelíbí) a jaké pocity při hraní mají.
- Diskutujte s dětmi o virtuálním a reálném světě. Vedte děti k uvědomění si, že to, co je možné ve světě virtuálním, není většinou možné ve světě reálném. Můžete si zkusit i pohybovou hru: překážkovou dráhu, kde jednotlivé překážky nastavíte tak, aby je děti zvládly, a postupně je budete nastavovat tak, aby si děti vyzkoušely, že to již není v jejich silách (výška překážky, vzdálenost mezi překážkami apod.). Samozřejmě vše v rámci zachování bezpečnosti dětí.
- Diskutujte s dětmi o tom, co by dělaly, kdyby dostaly z hraní her (popř. ze zhlédnutí nějakého filmu, pořadu i pohádky) strach, kdyby jim bylo úzko. Za kým by šly, co by mu řekly. Zeptejte se dětí, zda se jim to už někdy přihodilo.





TIO zářil štěstím a obrovskou zvědavostí. Obě dvě **emoce** byly způsobené tím, že ho Michal vzal do super tajného vývojového centra, kam se dostane jen ten, kdo zná speciální kód od místnosti. Michal ho znal. Podílel se zde spolu s dalšími **programátory a inženýry** na vývoji programů pro výrobu „**nových končetin**“.

*„Ted’ jsme společně vytvořili **bionickou ruku** pro jednoho kluka, který o ni přišel při autonehodě. Je vynikající houslista a s novou robo-rukou bude hrát dál. Už nás pozval na koncert,“* vyprávěl Michal jeden z mnoha příběhů, při kterých umí počítač ve spojení s lidmi dělat opravdové zázraky.

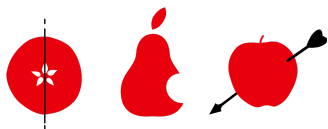


- *Jak se TIO cítil, když ho Michal vzal do vývojového centra?*
- *Jak se do centra dostali?*
- *Co asi dělá programátor? A co inženýr? (Obecné pojetí profesí a jejich propojenost)*
- *Jak asi vypadá bionická ruka?*



- *Diskutujte s dětmi o emocích. Vytvořte si ve třídě svůj „náladometr“. Využijte k vyjádření emocí např. barvy. Ztvárněte emoce pantomimicky, hrou na tělo nebo rytmické hudební nástroje, pohybem apod. Děti pomocí výrazu či nějakého pohybu mohou k sobě hledat ostatní, kteří mohou mít stejnou emoci apod.*
- *Ukažte dětem obrázky nebo videa lidí, kteří mají náhradní končetiny a mohou žít svůj život naplno, věnovat se své práci, koníčkům (např. příběh o trumpetistovi).*
- *Přiblížte dětem, že na tomto složitém úkolu se podílí spousta lidí, kteří musí vzájemně spolupracovat. Musí si vyslechnout druhé a reagovat na ně, přizpůsobit se, navrhnout novou variantu apod. Bez spolupráce by k takovému velkému dílu sami nikdy nedospěli.*
- *Diskutujte o ochraně zdraví, předcházení úrazům apod. Můžete si s dětmi zkusit, jak je náročné dělat běžné věci např. jen jednou rukou nebo bez rukou (např. oblékání, mytí, kreslení atd.)*
- *Diskutujte o tom, jak lidem s hendikepem můžeme pomoci apod.*





„Tý jó...“ hvízdal nadšeně TIO.

„Děkuji za uznání,“ usmál se Michal. „Rýmovačka tě ale ani dnes nemine. Ještě si toho musíš hodně zapamatovat a děti také,“ dodal ajiťák a bionickou rukou podal robůtkovi papírek s básničkou.

**NEMĚNÍM SI IDENTITU,
PŘESNĚ POZNÁM REALITU.
HRAJI FÉR A NEPODVÁDÍM,
ZKOUMÁM, S KÝM SE KAMARÁDÍM.
O ŽIVOTĚ JE MI JASNÉ,
MÁM JEN JEDEN, TÍM TO HASNE!**



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY