

# KYBER POHÁDKY II



## METODICKÉ LISTY

Elektronické vydání







**Spolufinancováno  
Evropskou unií**

Vydání elektronické verze MEDODICKÉ LISTY bylo podpořeno v rámci realizace projektu  
„National Coordination Centre in the Czech Republic“, project number: 101127941



**NCC-CZ**

CZECHIA CYBERSECURITY  
COORDINATION CENTRE



# **KYBER POHÁDKY II**

---

## **METODICKÉ LISTY**

**Elektronické vydání**



**Centrum  
Kybernetické  
Bezpečnosti**

## Obsah:

O červené Karkulce

O nezbedných kůzlátkách

Tři prasátka

O Smolíčkovi Pacholíčkovi

O perníkové chaloupce

O Budulínkovi

Šípková Růženka

O Popelce

Princ Bajaja

Čertův švagr



# Pohádka „O Červené Karkulce“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** odvíjí se od učitelkou/učitelem do lekce začleněných aktivit (viz níže), u kterých je v minutách uvedena přibližná délka trvání.

**Klíčová témata (pojmy z kybernetické bezpečnosti použité v této pohádce):**

- krádež identity (vydávání se za jinou osobu)

**Vzdělávací cíle:**

- dítě ví, že na internetu existují **falešné profily**,
- dítě ovládá **zásady komunikace na internetu** (co je vhodné o sobě říkat, jak si ověřit profil kamaráda/kamarádky),
- dítě dokáže **říct „ne“** (umí vystoupit z role „poslušného dítěte“).

**Ukotvení v RVP PV:**

Realizace modelové lekce přispívá zejména k naplnění těchto dílčích vzdělávacích cílů RVP PV:

**5. 4 Dítě a společnost**

- poznávání pravidel společenského soužití a jejich spoluvytváření v rámci přirozeného socio-kulturního prostředí, porozumění základním projevům neverbální komunikace obvyklým v tomto prostředí
- rozvoj základních kulturně společenských postojů, návyků a dovedností dítěte, rozvoj schopnosti projevat se autenticky, chovat se autonomně, prosociálně a aktivně se přizpůsobovat společenskému prostředí a zvládat jeho změny
- seznamování se světem lidí, kultury a umění, osvojení si základních poznatků o prostředí, v němž dítě žije

**5. 5 Dítě a svět**

- vytváření elementárního povědomí o širším přírodním, kulturním i technickém prostředí, o jejich rozmanitosti, vývoji a neustálých proměnách
- osvojení si poznatků a dovedností potřebných k vykonávání jednoduchých činností v péči o okolí při spoluvytváření zdravého a bezpečného prostředí a k ochraně dítěte před jeho nebezpečnými vlivy

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.mpsv.cz/11411)

**Pravidla realizace:**

Připomeňte si s dětmi již zažitá pravidla (mluví jen jeden, ...), která budou v průběhu realizace aktivit dodržovat. Během lekce na ně můžete upozorňovat smluveným zvukovým znamením, piktogramy či jinými signály dle vašich zvyklostí.

**Motivace:**

Dětem stručně popište, co se dnes (v tomto týdnu) bude dít. Nejprve si můžete začít povídat o tom, jaké pohádky děti znají. Následně je seznamte s tím, že si přečtete pohádku „O Červené Karkulce“ v podání, jaké ještě neslyšely.

Vzhledem k tomu, že některé děti originální verzi pohádky neznají, doporučujeme, abyste se s ní nejprve seznámili.

**Evokace:**

Zjistěte, co již děti o tématu zabezpečení vědí. Povídejte si s nimi, jaké druhy zabezpečení ve svém okolí znají či jak si chrání svoje věci (může jít o klíč od domu/bytu, klíč ke skřínce v šatně školky/školy, heslo k mobilnímu telefonu atd.).

Můžete klást otázky:

***Myslíte si, že je možné se vydávat za jinou osobu?***

*Děti mohou zmínit, že je možné si nasadit masku či použít převlek (např. pohádkové postavy, zvířátka, ale i jiného člověka). Dále zřejmě některé děti napadne, že si mohou vymyslet i jiné jméno.*

***Proč si někdo chce nasadit masku a být v tu chvíli někým jiným? Chce snad někoho ošálit?***

*Někdo si obléká kostým, aby si zahrál na jinou postavu, např. v divadle. To je v pořádku.*

*Někdo si nasadí masku (kuklu), aby skryl svou pravou identitu a nikdo ho v tu chvíli nepoznal, např. zloději. To už je špatně.*

***Kdo se v pohádce Červená Karkulka vydává za někoho jiného a proč?*****Doporučení na realizaci:**

Nejprve dětem přečtete celou pohádku (můžete pustit její audio verzi). Zdůrazněte jim, na co se mají během čtení soustředit a čeho si mají všimnout (např. jak vlk vypátral, kde bydlí babička Karkulky).

Poté si prostřednictvím doporučených aktivit (viz dále) budete připomínat jednotlivé části příběhu, a tím u dětí ověříte, zda porozuměly vybraným pojmům, které v pohádce zazněly a umějí je v praxi použít. Pokud je mezi jednotlivými aktivitami určitý časový rozestup (v rádech hodin či dnů), začněte vždy novou aktivitu připomenutím toho, co se v pohádce událo, případně se zeptejte dětí, co si pamatují z předešlých aktivit.

**Závěrečná reflexe:**

Na závěr každé lekce si s dětmi povídejte o tom, co nového se naučily, co se jim na aktivitách v této lekci líbilo a proč.

Návrhy otázek:

***Které aktivity vás nejvíce zaujaly?***

***Co jste se dozvěděli nového?***

***Co vás překvapilo?***

***Je něco, na co byste se rádi zeptali?***

***Je něco, co chcete říct svým kamarádům?***

Dále se můžete dětí ptát na rozdíly mezi modifikovanou verzí pohádky a její originální verzí.



## Případná rizika spojená s realizací:

- **Nejsem informatik a mám obavu, zda zvládnu témata vysvětlit.** Ačkoliv se pohádky věnují informatickým tématům, zvládnete je interpretovat i se základními uživatelskými znalostmi a dovednostmi. Všechny informatické pojmy jsou srozumitelnou formou vysvětleny ve *Slovníčku pojmů*, který najdete v knize *Kyberpohádky*. Spolehnout se můžete také na podrobný popis jednotlivých aktivit, který najdete u každé aktivity v části *Instrukce a realizace*.
- **Děti nerozumí informatickým pojmům.** Přestože kniha obsahuje řadu pojmů, kterým děti nemusí rozumět, primárním cílem pohádky a následných aktivit je osvojení správných návyků při používání digitálních technologií. K vysvětlení pojmů můžete využít *Slovníček pojmů*, který najdete v knize *Kyberpohádky*, případně nechte děti, aby se pokusily o vysvětlení pojmu samy a pouze ujasněte nepřesnosti. Není však nutné vysvětlit všechny pojmy přesně a dokonale.

Všechny termíny, které jsou v pohádkách obsaženy, jsou vhodně zvolené s ohledem na znalosti a schopnosti dětí předškolního věku.

- **Aktivita je pro děti příliš složitá.** Metodika je záměrně sestavena z několika aktivit (modulů), přičemž necháváme na pedagogovi, aby zhodnotil vhodnost každé z aktivit s ohledem na věk a schopnosti dětí. Drobné rozdíly ve znalostech dětí jsou přirozené a pomáhají ke vzájemnému učení. Pro usnadnění orientace jsme v úvodu všech aktivit umístili parametr obtížnosti (nízká, střední, vysoká).
- **Děti nepoužívají mobil, počítač ani internet. Toto téma se jich vůbec netýká.** Drtivá většina dětí se s digitálními technologiemi setkala prostřednictvím starších sourozenců, rodičů nebo kamarádů. To, že děti samy aktivně nevlastní nebo nepoužívají mobil, neznamená, že se nemohou s kyberhrozbami setkat. Navíc se velmi brzy začnou v kyberprostoru samy pohybovat a je proto důležité, je na to vhodně připravit už nyní.
- **Dítě sdílí své osobní zkušenosti.** Sdílení osobních zkušeností napomáhá vzájemnému učení. Sdílení však musí být pro dítě bezpečné. V případě, že chce dítě sdílet svou negativní zkušenost, která je pro dítě citlivá, nabídněte mu, aby si o ní nejprve promluvil s vámi.



## Poznámky a doporučení:

V rámci diskuzí mnohdy dochází k tomu, že si děti skáčou do řeči. Doporučujeme průběžně upozorňovat na pravidla, která jste si vymezili na začátku. Vhodné je přistoupit k osvědčené „tíšící metodě“, již pedagog s dětmi běžně používá (zvoneček, zatleskání, ruka nahoře atd.), případně můžete využít plyšovou hračku – bobříka mluvení. Mluví pouze ten, kdo má bobříka mluvení v ruce.

# Aktivita „Karnevalové masky“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- karnevalové masky (děti si donesou z domova)
- značky (např. barevná kolečka)

**Instrukce a realizace:**

Děti dostanou za úkol si z domova přinést svůj kostým (masku).

Dále s nimi můžete zahrát níže uvedené **hry**.

**Tancování na písničku**

Jedná se o pohybovou aktivitu, kdy děti budou tancovat v maskách na různé písničky. Smyslem aktivity je nejen se rozhýbat, ale ukázat si, že se někdy z nějakého důvodu převlékáme do masek a různých převleků. V tomto případě jde o převlékání pouze za účelem zábavy. Děti budou navzájem hádat, o jaký kostým se jedná a kdo se do něj převlékl.

**Hra na všímavost I**

Každé dítě si ve svém převleku asi na 15-20 vteřin stoupne před ostatní a bude se pomalu otáčet kolem své osy. Ostatní dostanou za úkol si dotýčněho co nejlépe prohlédnout a zapamatovat si detaily kostýmu. Po uplynutí času odejde „aktér“ na chvíli za dveře (případně se může schovat do domečku v místnosti nebo za paravan či plentu), aby jej ostatní neviděli. Paní učitelka (pan učitel) položí zbylým dětem otázku/otázky typu: ***Jakou barvu kalhot měl jejich kamarád za dveřmi? Co držel v pravé ruce? Měl něco na hlavě?***

**Hra na všímavost II** (obdoba výše uvedené hry)

Paní učitelka (pan učitel) určí dvojice, které budou mít za úkol si vzájemně prohodit své masky/kostýmy. Nejprve si dvojice, která je první na řadě, stoupne před ostatní děti. Ti si ji důkladně prohlédnou. Poté půjde daná dvojice za dveře, kde si prohodí některé části kostýmu. Až se vrátí zpět do místnosti, ostatní děti hádají, co si kamarádi z dvojice navzájem vyměnili.



**Poznámka:** Tuto aktivitu můžete zařadit v době konání Masopustu či jiných karnevalových slavností v MŠ.

# Aktivita „Divadlo s básničkou“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- příloha 1 - maska vypravěče, Karkulky, Fany Vlčkové a myslivce
- špejle či klobouková guma

**Instrukce a realizace:**

Učitel/ka rozdělí děti do 4 skupin. Každá skupina bude mít svou roli, tedy představovat jednu postavu z pohádky, a podle toho si vyrobí masku. Např. skupina 1 jsou vypravěči, kteří vybarví masku vypravěče, skupina 2 jsou Karkulky, které vybarví masku Karkulky atd. Poté, co si děti vybarví a vystříhnou masku, mohou si ji nasadit a sednou si do kroužku dle skupin, kde se naučí svou básničku, viz text níže. Až budou všichni básničku umět, sednou si do jednoho velkého kruhu (mohou u toho i stát) a odříkají po skupinách celý text. Pro zpestření aktivity mohou děti znázorňovat text pohybem rukou. Např. pokud vypravěč bude mluvit o Karkulce, na Karkulku při tom ukáže, a pokud bude mluvit o večeři, bude rukama znázorňovat, že jí večeři.

**Básnička „O Karkulce“**

**Vypravěč:**

Vlk pod maskou Fany,  
Spřádá hrůzné plány.  
Karkulku chce k večeři,  
předem si vše prověří.

**Vlk:**

Jdeš navštívit babičku?  
Co to neseš v košíčku?  
Bydlí tady v lese?  
Chci tě poznat přece!

**Karkulka:**

Babička dnes svátek slaví,  
jdu jí popřát hodně zdraví.  
Jídla nesu košíček,  
bydlí tady kousíček.

**Myslivec:**

Internet je plný vlků,  
co tě snědí bez okolků.  
Použij hlavu, bystrou mysl,  
říct jim všechno nemá smysl.

*Autoři: Petra Sobková & David Kudrna*



# Aktivita „Falešný profil“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- příloha 2 - falešné profily postav
- pastelky

## **Instrukce a realizace:**

Příloha 2 obsahuje profily různých postav. Každá z nich má jeden pravý profil (vzor) a tři falešné (následují po vzoru). Učitel/ka si s dětmi v kroužku vysvětlí, že všechny postavy si píšou se svými kamarády také na internetu, a proto mají svůj profil. Pomocí obrázku (vzor) ukáže, jak takový profil vypadá. Děti mohou postavám vymyslet jméno a popsat podle obrázků, co o sobě každá z nich na profilu říká - co dělá, co má ráda (viz obrázky). Např. toto je Karlík, Karlík jezdí na skatu, má rád pizzu, baví ho ping-pong a obdivuje rychlá auta. Dále učitel/ka řekne, že na internetu jsou také internetoví padouši, kteří nemají žádné přátele, a tak se rozhodli, že ukradnou kamarády Karlíkovi. Proto si vytvořili profily podobné tomu od Karlíka. Naštěstí ale vždy udělali chybu, a tak něco na jejich profilu nesedí s tím Karlíkovým. Úkolem dětí bude rozeznat, v čem se falešné profily liší a rozdíl označit. Děti mohou pracovat i ve skupinách, kdy každá z nich dostane k prozkoumání jednu sadu profilů (1 vzor + 3 falešné profily).

# Aktivita „Poznej svého kamaráda“



**Obtížnost:** střední \*\*



**Pomůcky:**

- šátek na oči (u doplňkové aktivity)

**Instrukce a realizace:**

Pokládejte dětem otázky související s falešnou identitou, aby si uvědomily, jak je snadné se za někoho vydávat.

***Vzpomenete si, jak se vlk dozvěděl, že se Karkulka chystá za babičkou?***

Správná odpověď: Vlk se vydával za Karkulčinu novou kamarádku z internetu - Fany Vlčkovou.

***Ví někdo, jak se vlkovi podařilo předstírat, že je Fany Vlčková?***

Správná odpověď: Použil její jméno a fotografii.

***Jak se vlk k fotografii děvčete dostal?***

Správná odpověď: Stáhl si ji z internetu z volně dostupných fotografií.

Dále pokračujte v aktivitě, kdy si děti budou představovat situaci, že jsou na internetu osloveni „svým kamarádem“.

*Děti, představte si, že vám přes internet zavolá kamarád ze školky. Vy si však nepamatujete, že byste mu dávaly své telefonní číslo. On vám ale bude tvrdit, že vaše telefonní číslo dostal od vašeho společného kamaráda. Napadá vás, jak si ověřit, že je to skutečně on - váš kamarád? Položte mu třeba nějaké otázky?*

Nechte děti, aby společně vymýšlely otázky, díky kterým zjistí, zda jde o skutečného kamaráda ze školky.

Příklady otázek, jaké mohou děti vymyslet:

- **Kdy máš narozeniny?**
- **Kde bydlíš?**
- **Kam chodíš do školky?**
- **Jakou máš značku u věšáku?**
- **Jak se jmenuje tvoje maminka?**
- **Máš nějaké sourozence?**
- **Jaké je tvé oblíbené zvíře?**
- **Jaká je tvá oblíbená barva?**

Dále dětem vysvětlíte, že mohou svému kamarádovi dát **úkol**, aby se vyfotil v nějaké netradiční pozici či situaci, protože je nepravděpodobné, že by tato fotka byla dohledatelná na internetu. Následně jim tento úkol můžete sami zadat.

Tipy na drobné úkoly:

- udělej holubičku (stůj pouze na pravé či levé noze)
- slož si čepici z papíru a dej si ji na hlavu
- chytň se levou rukou za nos, jako když se chystáš jít potápět pod vodu

Vyzvěte děti, aby postupně začaly **vymýšlet úkoly pro ostatní kamarády ve třídě**. Ti je budou plnit. Samozřejmě bez focení:-).



#### **Doplňková aktivita:**

Rozdělte děti do dvojic ideálně tak, aby se dobře znaly. Zajistěte, že se děti při rozdělování nezahlednou a zůstanou tak v utajení (děti si přikryjí dlaněmi oči, zavážete jim oči šátkem atd.). Dvojice si následně sedne zády k sobě. Všichni si k uchu přiloží dlaň a začnou si hrát na to, že telefonují. Každý zůstane sám sebou, nebude tedy předstírat, že je někdo jiný. Jeden z dvojice se bude ptát, druhý bude odpovídat na otázky. Vyzvěte děti, ať zkusí trochu pozměnit hlas (např. šeptem), aby je jejich kamarád hned nepoznal. Jakmile si dítě, které se ptá, bude jisté, kdo je na „druhé straně“, vysloví jeho jméno a přesvědčí se, zda ho uhodlo či nikoli.



# Aktivita „Nauč se říkat NE“



**Obtížnost:** střední \*\*



**Pomůcky:**

- převlek pro druhého pedagoga či jiného asistenta
- kopie přílohy 3 - maska
- špejle či klobouková guma

**Instrukce a realizace:**

Velkým problémem dětí na internetu je, že neumí říkat ne, když je někdo o něco požádá. Následující aktivita pomůže dětem tento blok odstranit a procvičí si, na které otázky vůbec nemají odpovídat. Zdůrazněte jim, že není nic špatného na tom, když někomu cizímu řeknou, že na tuto otázku nebudou odpovídat. Ba naopak.

Pokud máte možnost využít druhého pedagoga či asistenta, poproste ho, aby se převlékl tak, aby ho děti nepoznaly. Poté vstoupí do třídy a oznámí dětem, že se právě všichni nacházejí na internetu a budou si spolu povídat. Bude na jednotlivé děti ukazovat prstem a klást jim otázky:

- Kde bydlíš?
  - Kdy máš narozeniny?
  - Kdo je tvůj nejlepší kamarád?
  - Máš raději fotbal nebo hokej?
  - Máš raději psy nebo kočky?
  - Kam chodíš do školky?
  - Jaký obrázek máš na skříňce?
  - Půjdeš se mnou na hřiště?
- ...cokoli dalšího osobního charakteru

Pokud děti začnou na vše odpovídat a rozvypráví se, řekněte po třech otázkách „**STOP**“. „Neznámého“ poproste, aby opustil třídu a vysvětlete dětem, že dotyčný měl nekalé úmysly (např. ukrást jim jejich oblíbeného plyšáka, protože odpověděly, jaký obrázek mají na skříňce nebo se jim vloupat do bytu/do domu, protože prozradily, kde bydlí atd.). Chvíli si povídejte o tom, že na tyto otázky přeci nemají odpovídat lidem, které vůbec neznají. Obzvlášť na internetu. A připomeňte jim, jak špatně dopadla Karkulka, protože se svěřila své nové kamarádce, kterou vlastně vůbec neznala.

Pak „vrátíte“ čas a řeknete dětem, že dostaly druhou šanci a mají „neznámému“ odpovídat tak, aby se nic takového nemohlo stát znovu. A začněte znovu. Odteď by děti měly začít používat odpovědi typu „**ne**“, „**toto vám neřeknu**“, „**na to nebudu odpovídat**“, „**mám zakázáno se o tom bavit s cizími lidmi**“. Na to by si ale měly děti přijít samy. Pokud ne, znovu jim zdůrazněte, že se jedná o cizího člověka, který to s nimi nemusí myslet dobře, a proto mu nemají nic prozrazovat.

**Pokud nemáte k dispozici druhého pedagoga, zahrajte si tuto aktivitu ve dvojicích:**

Rozdejte dětem nakopírovaný obrázek masky (příloha 3). Nechte je, aby si ji vymalovaly dle své fantazie. Poté si ji mohou vystříhnout a zahrát si následující aktivitu.

Nejprve rozdělte děti do dvojic a určete, kdo si z každé dvojice nasadí masku. Dítě s maskou dostane za úkol přesvědčovat dítě bez masky, aby mu na sebe prozradilo různé osobní věci (otázky viz výše). Druhé dítě „neví“, kdo se za maskou schovává, a proto má za úkol na všechny otázky vždy odpovědět jasně „**ne**“, nebo „**tohle ti nechci říct**“.

Poté se děti vymění (eventuálně dvojice promíchají).

Na závěr dětem položte následující otázky a utvrďte je v tom, že i když to byla pouze hra, že se skutečně musí v reálném životě naučit říkat „ne“, aby chránily samy sebe i své okolí.

***Bylo těžké říkat ne?***

***Proč to bylo těžké?***

***Myslíte si, že byste dokázali říct ne, kdyby to bylo v realitě?***

# Aktivita „Vymaluj si svou masku“



**Obtížnost:** střední \*\*



**Pomůcky:**

- kopie přílohy 3 - maska
- pastelky
- špejle či klobouková guma

**Instrukce a realizace:**

Nakopírujte dětem obrázek s maskou (příloha 3) a nechte je, aby si ji vymalovaly dle své fantazie. Poté si ji mohou vystříhnout, přiložit k obličejí a zjistit, jak je snadné skrývat svou identitu, svou pravou tvář.

Vysvětlete dětem, že je velice jednoduché se na internetu schovávat za nějakou „maskou“ a že mohou nastat následující situace:

- Někdo si stáhne fotografii kamaráda (např. z profilové fotografie) a přiřadí k ní jeho jméno.
- Někdo si stáhne cizí fotografii z internetu a vymyslí si k ní jméno.
- Někdo zkrášluje své vlastní fotografie a vydává se za někoho lepšího či krásnějšího, než ve skutečnosti je, a vychloubá se tak před ostatními.

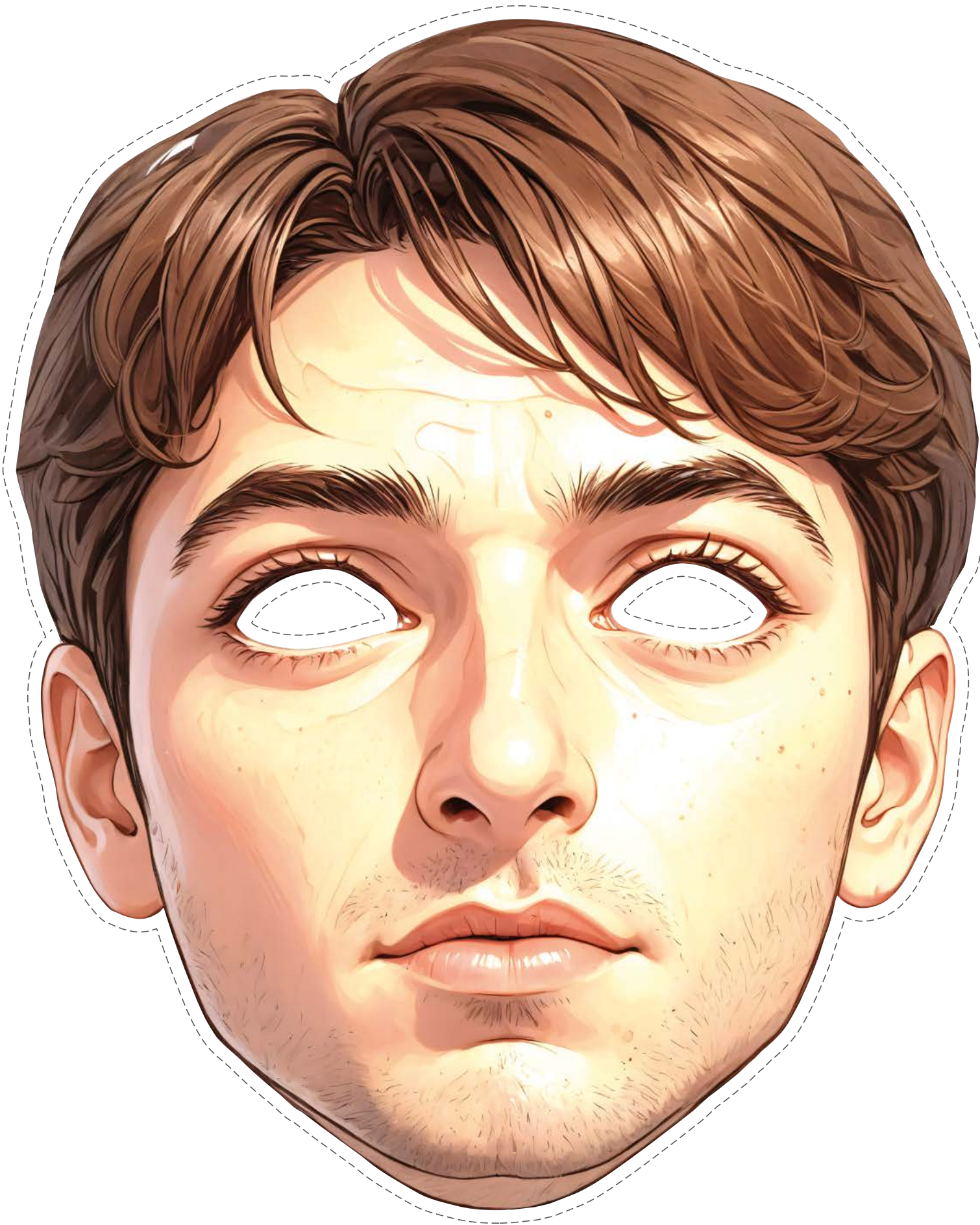
Zeptejte se dětí:

**Čí masku si v pohádce nasadil vlk?**

Správná odpověď: blondátá dívka Fany Vlčková

Přečtěte dětem, **o čem si Karkulka s Fany povídala** (obrázek v knížce z konverzace na str. 24).

Vyzvěte je, aby pomohly zvrátit špatný osud Karkulky a babičky, a ať zkusí vymyslet **nové odpovědi**. Připomeňte jim, že si s nimi přeci pravidelně povídáte o tom, že se nemají bavit s cizími lidmi na ulici, brát si od nich dárky a říkat jim, kde bydlí či kam chodí do školky. Stejně je to na internetu. A Karkulka Fany ve skutečnosti vůbec neznala.

















Vzor



Profil 1



Profil 2



Profil 3



Vzor



Profil 1



Profil 2



Profil 3









# Pohádka „O nezbedných kůzlátkách“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekcí dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** odvíjí se od zvolených aktivit (viz níže), u kterých je v minutách uvedena přibližná délka trvání.



**Klíčová témata (pojmy z kybernetické bezpečnosti použité v této pohádce):**

- ochrana osobních údajů (sdílení obsahu; sdílení osobních údajů; způsoby a možnosti dohledání osobních údajů),
- zabezpečení přístupu heslem alias klíčem (autentizace).

**Vzdělávací cíle:**

- dítě rozliší **fotografie, které je či není vhodné sdílet** na internetu,
- dítě umí popsat, **k čemu slouží heslo** (klíč),
- dítě dokáže na příkladu **rozpoznat silné a slabé heslo** (klíč).

**Ukotvení v RVP PV:**

Realizace modelové lekce přispívá zejména k naplnění těchto dílčích vzdělávacích cílů RVP PV:

**5. 4 Dítě a společnost**

- poznávání pravidel společenského soužití a jejich spoluvytváření v rámci přirozeného socio-kulturního prostředí, porozumění základním projevům neverbální komunikace obvyklým v tomto prostředí
- rozvoj základních kulturně společenských postojů, návyků a dovedností dítěte, rozvoj schopnosti projevit se autenticky, chovat se autonomně, prosociálně a aktivně se přizpůsobovat společenskému prostředí a zvládat jeho změny
- seznamování se světem lidí, kultury a umění, osvojení si základních poznatků o prostředí, v němž dítě žije

**5. 5 Dítě a svět**

- vytváření elementárního povědomí o širším přírodním, kulturním i technickém prostředí, o jejich rozmanitosti, vývoji a neustálých proměnách
- osvojení si poznatků a dovedností potřebných k vykonávání jednoduchých činností v péči o okolí při spoluvytváření zdravého a bezpečného prostředí a k ochraně dítěte před jeho nebezpečnými vlivy

*Zdroj:*

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.mpsv.cz/edu/cz/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-predskolni-vzdelavani-rvp-pv)

**Pravidla realizace:**

Připomeňte si s dětmi již zažitá pravidla (mluví jen jeden...), která budou v průběhu realizace aktivit dodržovat. Během lekce na ně můžete upozorňovat smluveným zvukovým znamením, piktogramy či jinými signály dle vašich zvyklostí.

**Motivace:**

Dětem stručně popište, co se dnes (popřípadě v tomto týdnu, pokud plánujete aktivity rozložit do několika lekcí) bude dít. Nejprve si můžete začít povídat o tom, jaké pohádky děti znají. Následně je seznamte s tím, že si přečtete pohádku „O nezbedných kůzlátkách“ v podání, jaké ještě neslyšely.

Vzhledem k tomu, že některé děti originální verzi pohádky neznají, doporučujeme, abyste se s ní nejprve seznámili.

**Evokace:**

Zjistěte, co již děti o tématu zabezpečení vědí. Povídejte si s nimi, jaké druhy zabezpečení ve svém okolí znají či jak si chrání svoje věci (může jít o klíč od domu/bytu, klíč ke skřínce v šatně školky/školy, heslo k mobilnímu telefonu atd.).

Můžete klást otázky:

***Jak si chráníme svoje věci?***

*(klíčem, heslem...)*

***Jaké věci si nejčastěji chráníme/zamykáme?***

*(zápisníky, kolo, kufr, trezor, byt, dům, mobilní telefon, tablet...)*

***Proč si vlastně věci chráníme/zamykáme?***

*(před zloději a dalšími neoprávněnými osobami)*

Povídejte si s dětmi o tom, že zabezpečení klíčem není nic neobvyklého a že byt či dům zamykáme automaticky, když odcházíme ven. Někdo místo klíče používá číselný kód či heslo (vstupní dveře od bytového domu, branky atd.). Heslo je tedy obdoba klíče. Heslem můžeme zabezpečit i svůj mobilní telefon či tablet, abychom chránili svá data (kontakty, fotografie, zprávy a další osobní věci). Klíče k zámkům mohou být různé, může to být klíč jednoduchý či dozický. Hesla jsou podobně jednoduchá nebo složitá, nazýváme je silná nebo slabá hesla. Jednoduchý klíč se dá snadno napodobit, stejně tak je to s jednoduchým heslem, které se dá lehce uhodnout.

**Doporučení na realizaci:**

Nejprve dětem přečtěte celou pohádku (můžete pustit její audio verzi).. Zdůrazněte jim, na co se mají během čtení soustředit a čeho si mají všimnout, zejména jak měla koza Róza zamknutý domeček, jak moc bylo heslo (klíč) silné, a jak vlk poznal, kam má jít.

Poté si prostřednictvím doporučených aktivit (viz dále) připomeňte jednotlivé části pohádky, čímž u dětí ověříte, zda porozuměly vybraným pojmům, které v pohádce zazněly a umějí je v praxi použít. Pokud je mezi jednotlivými aktivitami určitý časový rozestup (v řádech hodin či dnů, protože je začleníte do různých lekcí), začněte vždy novou aktivitu připomenutím toho, co se v pohádce událo, případně se zeptejte dětí, co si pamatují z předešlých aktivit.

**Závěrečná reflexe:**

Na závěr každé lekce si s dětmi povídejte o tom, co nového se naučily, co se jim na aktivitách v této lekci líbilo a proč.

Návrhy otázek:

***Které aktivity vás nejvíce zaujaly?******Co jste se dozvěděli nového?******Co vás překvapilo?******Je něco, na co byste se rádi zeptali?******Je něco, co chcete říct svým kamarádům?***

Dále se můžete dětí ptát na rozdíly mezi modifikovanou verzí pohádky a její originální verzí.

## Případná rizika spojená s realizací:

- **Nejsem informatik a mám obavu, zda zvládnu témata vysvětlit.** Ačkoliv se pohádky věnují informatickým tématům, zvládnete je interpretovat i se základními uživatelskými znalostmi a dovednostmi. Všechny informatické pojmy jsou srozumitelnou formou vysvětleny ve *Slovníčku pojmů*, který najdete v knize *Kyberpohádky*. Spolehnout se můžete také na podrobný popis jednotlivých aktivit, který najdete u každé aktivity v části *Instrukce a realizace*.
- **Děti nerozumí informatickým pojmům.** Přestože kniha obsahuje řadu pojmů, kterým děti nemusí rozumět, primárním cílem pohádky a následných aktivit je osvojení správných návyků při používání digitálních technologií. K vysvětlení pojmů můžete využít *Slovníček pojmů*, který najdete v knize *Kyberpohádky*, případně nechte děti, aby se pokusily o vysvětlení pojmu samy a pouze ujasněte nepřesnosti. Není však nutné vysvětlit všechny pojmy přesně a dokonale.

Všechny termíny, které jsou v pohádkách obsaženy, jsou vhodně zvolené s ohledem na znalosti a schopnosti dětí předškolního věku.

- **Aktivita je pro děti příliš složitá.** Metodika je záměrně sestavena z několika aktivit (modulů), přičemž necháváme na pedagogovi, aby zhodnotil vhodnost každé z aktivit s ohledem na věk a schopnosti dětí. Drobné rozdíly ve znalostech dětí jsou přirozené a pomáhají ke vzájemnému učení. Pro usnadnění orientace jsme v úvodu všech aktivit umístili parametr obtížnosti (nízká, střední, vysoká).
- **Děti nepoužívají mobil, počítač ani internet. Toto téma se jich vůbec netýká.** Drtivá většina dětí se s digitálními technologiemi setkala prostřednictvím starších sourozenců, rodičů nebo kamarádů. To, že děti samy aktivně nevlastní nebo nepoužívají mobil, neznamená, že se nemohou s kyberhrozbami setkat. Navíc se velmi brzy začnou v kyberprostoru samy pohybovat a je proto důležité, je na to vhodně připravit už nyní.
- **Dítě sdílí své osobní zkušenosti.** Sdílení osobních zkušeností napomáhá vzájemnému učení. Sdílení však musí být pro dítě bezpečné. V případě, že chce dítě sdílet svou negativní zkušenost, která je pro dítě citlivá, nabídněte mu, aby si o ní nejprve promluvil s vámi.



## Poznámky a doporučení:

V rámci diskuzí mnohdy dochází k tomu, že si děti skáčou do řeči. Doporučujeme průběžně upozorňovat na pravidla, která jste si vymezili na začátku. Vhodné je přistoupit k osvědčené „tíšící metodě“, již pedagog s dětmi běžně používá (zvoneček, zatleskání, ruka nahoře atd.), případně můžete využít plyšovou hračku – bobříka mluvení. Mluví pouze ten, kdo má bobříka mluvení v ruce.

# Aktivita „Zlatá brána“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:** žádné

## **Instrukce a realizace:**

Tato pohybová aktivita je u dětí velmi oblíbená a zároveň na ní můžete předvést, že brány a branky mívají klíč, abychom je mohli zamykat a chránit tak svůj majetek před zloději.

Dvě děti vytvoří zlatou bránu. Navzájem si pošeptají své vymyšlené heslo. Může jít o jakékoli slovo. Můžete jim dát za úkol, ať si vymyslí slova z určité skupiny, např. ovoce, zelenina, zvířata, barvy atd. Poté se děti chytanou za ruce a společně říkají: „Zlatá brána otevřena, zlatým klíčem odemčena, kdo do ní vejde, tomu hlava sejde, ať je to ten nebo ten, praštíme ho koštětem.“ Ostatní se chytí za ruce, vytvoří hada a procházejí zlatou bránou. Jakmile zazní poslední slovo „koš-tě-tem“, brána se uzavře. Tedy hráči, kteří tvoří bránu, dají ruce dolů a uvězní zrovna procházejícího hráče. Pak se ho zeptají, co si vybere, jestli heslo 1 nebo heslo 2 (např. pes a kočka). Když si uvězněné dítě vybere psa, stoupne si před hráče, který byl pes a tvoří s ním jednu stranu brány. Pak si zase hráči, kteří tvoří bránu, vyberou, co každý hráč bude (např. jablko a hruška) a zase společně odříkávají větu: „Zlatá brána otevřena, zlatým klíčem odemčena, kdo do ní vejde, tomu hlava sejde, ať je to ten nebo ten, praštíme ho koštětem.“ Had se postupně zkracuje. Hra končí, když zůstanou pouze dva hráči, kteří pak vytvoří novou zlatou bránu.

# Aktivita „Silné heslo“



**Obtížnost:** střední \*\*



## Pomůcky:

- čtvrtka se 4 okénky (obdrží každé dítě)
- příloha 2 - kartičky se zvířátky
- pastelky

## Instrukce a realizace:

Zkuste s dětmi aktivitu, na které si procvičí pravidla pro tvorbu silného hesla. Nejprve rozstříhejte dle přerušovaných čar jednotlivé sady s dvanácti kartičkami se zvířátky (příloha 2). Dále si pro každé dítě připravte čtvrtku se čtyřmi prázdnými okénky.

**Fáze 1:** Děti nejprve dostanou za úkol pohybově ztvárnit jednotlivá zvířátka z kartiček, které jim budete postupně ukazovat. Nechte na nich, jak se rozhodnou předvést kůzlátka - Fauna, Truhlíka a Vlnku, kozu Rózu, bizonici Boženku a vlka Vláška. Fantazii se meze nekladou.

Jakmile se děti usadí na svá místa, připomeňte si společně příběh.

*Dnes jsme si říkali pohádku o nezbedných kůzlátkách, které málem sežral vlk. Jak je možné, že se k nim vlk dostal? Neměli snad zamčenou branku do zahrádky nebo dům? Jaký kód by si měla maminka Róza příště nastavit? Dokázali byste z obrázků poskládat takový kód, který by vlk Vlášek neuhádnul?*

**Fáze 2:** Rozdělte děti do skupin a rozdejte jim vždy jednu sadu rozstříhaných kartiček se zvířátky. Nechte děti postupně sestavit několik čtyřmístných kódů, aby byla dodržena pravidla pro tvorbu bezpečného kódu. Děti mohou různě kombinovat jednotlivé obrázky, avšak žádné symboly by se jim neměly opakovat (ani dva z nich) a neměly by se zvětšovat jako hlava hnědobílého kůzlečího kluka Fauna.

## Příklad bezpečného kódu:



## Rozšíření aktivity:

Rozdejte dětem čtvrtky se čtyřmi předkreslenými okénky, kam budou mít za úkol samy nakreslit symboly či zvířátka, aby sestavily bezpečné heslo. Již je jedno, zda použijí zvířátka z pohádky či jiná. Mohou znázornit i objekty typu domeček, hvězdička, srdíčko atd.

# Aktivita „Silný a slabý číselný kód“



**Obtížnost:** vysoká \*\*\*



**Pomůcky:**

- papírové kartičky s číselnými kódy
- příloha 1 - palec nahoru, palec dolů (okopírujte všem dětem)
- špejle, lepenka

**Instrukce a realizace:**

Připomeňte si s dětmi stať z pohádky, kde se hovoří o kódech...

**Děti, v pohádce jsme si přečetli, že vlk Vlášek stál u brány a snažil se uhádnout kód, aby se brána otevřela.**

**Vzpomene si někdo, jestli se mu to podařilo?** Správná odpověď: **ano**.

**Trvalo mu to dlouho nebo se mu to naopak podařilo rychle?** Správná odpověď: **rychle**.

**A vzpomněl by si někdo, proč se mu to podařilo rychle?**

Pokud si děti nemohou vzpomenout, znovu přečtete úryvek z pohádky „Vlk byl nejdřív překvapený, ... Vlášek byl na zahradě a pokračoval dál k domu.“

Pokud některé děti ví, pouze srozumitelně zopakujte pro ostatní, že to bylo proto, že na bráně byl nastavený příliš slabý (jednoduchý) kód.

Poté pokračujte následující aktivitou. Rozdejte dětem karty „palec nahoru“ a „palec dolů“ (příloha 1) a nechte je vystříhat obě kolečka. Jedno z nich si vybarví zeleně a to druhé červeně. Následně jim ukazujte karty s kódy, které si dopředu připravíte a nechte je hádat, zda se jedná o silný či slabý kód. Děti budou zvedat nad hlavu zelené či červené kolečko. Kolečka si mohou přilepit na špejli.

**Příklady silných číselných kódů:**

1-6-3-2

2-1-6-4

číselné kombinace, které neobsahují postupku

**Příklady slabých číselných kódů:**

1-1-1-1 (již zkusil vlk v pohádce)

1-2-3-4 (číselný kód z pohádky)

4-3-2-1

Místo čísel můžete dětem připravit „kvíz“ ve formě geometrických či jiných tvarů (kolečka, trojúhelníky, čtverce, srdíčka, atd.) nebo ve formě barevných koleček (červené, modré, zelené, žluté).



**Případná rizika spojená s realizací:**

Tato aktivita patří mezi náročnější, jelikož děti pracují s čísly a určují vztahy mezi nimi (sestupnost, vzestupnost, porovnávání).



**Poznámky a doporučení pro realizaci:**

Pro realizaci této aktivity doporučujeme nejprve s dětmi zopakovat číslice.



# Aktivita „Fotografie na internetu“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- papíry, pastelky
- příloha 4 - obrázky z internetu
- 3 předkreslená kolečka v barvách semaforu

**Instrukce a realizace:**

Nejprve dětem pokládejte otázky:

***Jak se vlastně vlk o kůzlátkách dozvěděl?***

Kůzlátka toho o sobě hodně prozradila na internetu (na sociálních sítích).

***Víte, co je to internet?***

Internet je veřejné místo stejně jako ulice, park, náměstí, obchodní centrum. Vcházíme na něj prostřednictvím tabletů, mobilních telefonů, počítačů, ale i dalších zařízení. Na internetu se nachází mnoho zajímavých informací, obrázků, videí. Prostřednictvím internetu si můžeme i telefonovat a posílat fotografie s kamarády.

Děti mohou samy jmenovat, co si myslí, že se nachází na internetu a čím je užitečný. Můžou zapřemýšlet, co bychom bez internetu nevěděli nebo co by se nám bez něj špatně zjišťovalo či uskutečňovalo (počasí v jiné zemi, videohovor s příbuznými atd.).

Zdůrazněte dětem, že internet je veřejné místo a když na něj vložíme fotografii, může si ji prohlédnout každý, kdo se právě na internetu nachází. Představme si to tak, jako kdybychom šli po ulici a tuto fotku ukázali úplně všem cizím lidem, kteří jdou okolo.

**Tvůrčí část:** Rozdejte dětem papíry a pastelky. Vyzvěte je, ať nakreslí obrázek fotografie, jakou by vložily na internet nebo jakou by poslaly kamarádovi. Až budou všichni hotovi, můžete si na koberec sestavit svoji internetovou síť prostřednictvím provázku (vždy jeden provázek do dvojice, které se budou proměňovat) a nakreslené fotografie (děrovačkou udělejte do každého obrázku díрку) si prostřednictvím „sítě“ navzájem posílat.

Následně dětem ukažte vytištěné obrázky (příloha 4) a nechte je určit, jaké fotky by ony samy umístily na internet a jaké ne. Ptejte se jich, proč zvolily právě takovou odpověď.

**Argumenty k jednotlivým fotografiím:**

**Rodinný dům** - fotku domu je lepší nesdílet, obzvláště, pokud je vidět název ulice a číslo domu

**Rodina na dovolené** - neměli bychom sdílet fotky z dovolené ve chvíli, kdy na ní jsme, raději až poté, co se vrátíme domů

**Chlapec na nočníku** - jedná se o intimní fotografii, která na internet nepatří

**Interiér bytu/domu** - není vhodné sdílet na internetu fotku, kde je vidět vybavení bytu, abychom nenalákali zloděje

**Pes v posteli** - fotku můžeme klidně sdílet na internetu nebo poslat kamarádovi, náš domácí mazlíček nám svolení dávat nemusí

**Chlapec na pláži** - fotku v plavkách je někdy lepší nechat v rodinném albu a nesdílet ji s ostatními

**Malovaný obrázek** - s touto fotografií se určitě můžeme na internetu pochlubit

**Děti na výletě** - fotka je v pořádku, ale musíme mít od všech dětí souhlas, že ji můžeme vložit na internet

Společně si povídejte o tom, že některé fotky na internet nepatří, aby o nás zbytečně neprozradily moc informací. Pak hrozí to, že si na nás někdo zlý (jako vlk z pohádky) může někde počíhat nebo

naši fotografii jinak zneužít. Nyní nechte děti, ať postupně ukážou své nakreslené obrázky a samy zhodnotí, zda je to fotka vhodná pro umístění na internet či nikoli.

Dětem opakujte, že jakmile vložíme fotografii na internet, už se nám ji nepodaří odstranit, proto je důležité se nejprve pořádně rozmyslet, co na internet umístíme. Je to jako kdybychom svůj nakreslený obrázek přilepili lepidlem na papír. Už se nám jej nepodaří zcela odlepit.

**Tip:** Jednotlivé fotografie můžete rozstříhat a spolu s dětmi pokládat na tři hromádky označené barvami semaforu. „Oranžovou“ použijete u fotografií, kde si ještě musíte upřesnit situaci (fotka z dovolené, fotka s dalšími dětmi). Během této aktivity můžete zároveň využít symboly palce nahoru a palce dolů (příloha 1). Pokud by nastala třetí varianta (oranžová), děti by nezvedly nic. Dále je možné využít pouze svůj palec a ukazovat jím směrem nahoru, dolů nebo vodorovně.



#### **Případná rizika spojená s realizací:**

Pokud některé z dětí zmíní, že „nevhodnou fotografii“ umístili na internet rodiče, odpovězte, že to možná maminka či tatínek nevěděli. Dětem navrhněte, aby si doma popovídali o tom, co se ve školce dozvěděly, a že mají právo říct rodičům, pokud se jim některá fotografie nelíbí, aby ji nikomu přes internet neposílali.



#### **Poznámky a doporučení pro realizaci:**

Pro znázornění internetu můžete na velký papír nakreslit [pavoučí síť](#). Fotky poté na síť pokládejte (lepte) a vysvětlete, že stejně to chodí i na internetu. A jako všichni vidí fotky na nakreslené pavoučí síti, vidí je všichni i na internetu. Máte-li skutečnou síť, pak můžete fotografie přichytit kolíčkem na prádlo ([Dekorační síť](#)) a přemísťovat je z místa na místo. Alternativou je vyrobit si maketu notebooku, počítače, mobilu (třeba z papíru) a fotky k ní přichytávat např. lepicí gumou či kancelářskými sponkami ([Pracovky- ZŠ Hostýnská](#)).

# Aktivita „Najdi a slož fotografii“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- papíry, pastelky
- příloha 3 - obrázky z internetu
- 3 předkreslená kolečka v barvách semaforu

**Instrukce a realizace:**

Jedná se o modifikaci předešlé aktivity. Vyšrafované obrázky (příloha 3 - spodní část) rozstříhejte dle přerušovaných čar a jednotlivé dílky pak pečlivě schovejte po třídě. Vyzvěte děti, aby společně posbíraly všechny dílky (sdělte jim celkový počet). Poté jim ukažte, že právě našly jednotlivé části třech obrázků, které jim odtajníte (příloha 3 - horní část) a necháte jako předlohu. Rozdělte děti do třech skupin a každé určete, jaký obrázek bude skládat. Děti si nejprve z hromádky vyberou dílky pro svůj obrázek a následně je začnou dle předlohy skládat.

Až budou mít děti složené obrázky před sebou, začnete si povídat o tom, že internet je veřejný prostor, tedy přístupný všem, a že je tedy třeba velmi pečlivě zvážit, jaké fotografie tam umístíme.

Poté se dětí zeptejte, zda si myslí, že právě složené obrázky je vhodné dávat na internet.

**Fotografie umazaného chlapce** - je lepší ji na internetu nezveřejňovat, nikdy nevíme, kdo se nám za takovou fotografii může začít smát

**Fotografie pokrmu** - lze ji vložit na internet

**Fotografie krajiny** - lze ji vložit na internet (můžete ještě dětem říct, že pokud je v záběru nějaký člověk, kterého lze snadno rozpoznat, už bychom tuto fotografii neměli nikam umístit)

**Tip:** Příklady dalších fotografií najdete v příloze 4. Ty jsou podrobně rozebrané v předešlé aktivitě.



**Případná rizika spojená s realizací:**

Pokud některé z dětí zmíní, že „nevhodnou fotografii“ umístili na internet rodiče, odpovězte, že to možná maminka či tatínek nevěděli. Dětem navrhněte, aby si doma popovídali o tom, co se ve školce dozvěděly, a že mají právo říct rodičům, pokud se jim některá fotografie nelíbí, aby ji nikomu přes internet neposílali.



**Poznámky a doporučení pro realizaci:**

Pokud by bylo dětí ve skupinách příliš, můžete skládáním obrázků pověřit pouze dobrovolníky.

# Aktivita „Co najdeme na internetu“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- příloha 5 - papírový tablet
- příloha 6 - symboly a obrázky
- lepidlo

**Instrukce a realizace:**

Nejprve si s dětmi vyprávějte o tom, co vše můžeme najít na internetu:

- písničky
- videa
- obrázky a fotografie
- hry
- mapy
- předpověď počasí
- zprávy (ve smyslu aktuality)
- jízdní řády
- zboží

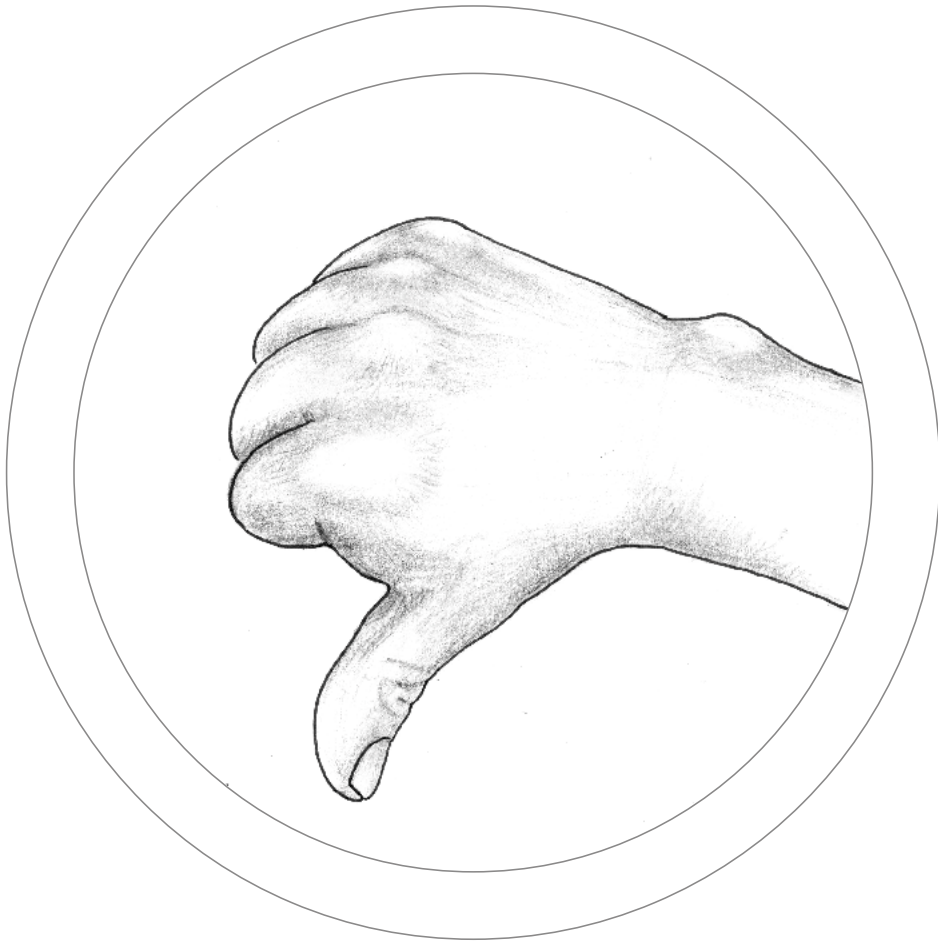
Dále si s dětmi povídejte, co vše můžeme vkládat na internet, případně si mezi sebou posílat prostřednictvím internetu:

- fotografie
- videa
- zprávy a jiné komentáře
- emoji (smajlíky a jiné obrázky)

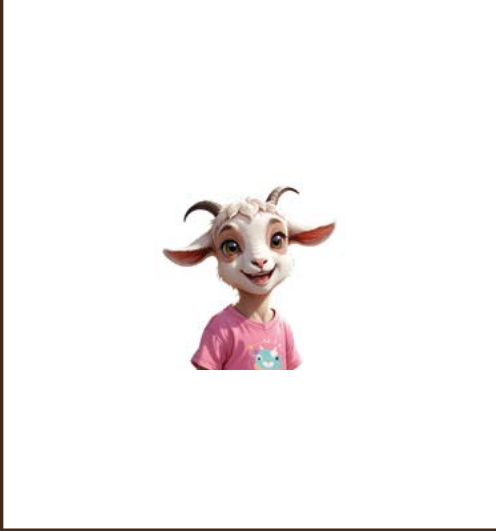
Rozdělte děti do třech skupin. Každé rozdejte papírový tablet (příloha 5) a rozstříhané symboly z horní části papíru (příloha 6). Vysvětlete si, že internet je jako obrovská nástěnka (ukážte si nástěnku ve školce) a podobně jako umísťuje paní učitelka na nástěnku ve školce obrázky nebo informace pro rodiče, kdy přijede divadélko nebo kdy se jede na výlet, vkládají lidé na internet různé fotografie, videa, zprávy, obrázky a další věci.

Vyzvěte děti ve skupinách, aby nejprve na svůj papírový tablet přilepily symbol **písničky**. Chvilí si povídejte o tom, jaké písničky znají, případně jaké poslouchají na internetu. Pak přistupte k symbolu **videa** a vyprávějte si o tom, na jaké pohádky se děti rády dívají. Dále nalepte symbol **aplikace (hry)** a zeptejte se dětí, zda doma hrají nějaké hry. Postupně dolepte i ostatní symboly (oblečení, pozdrav, emoji, počasí a fotografie dětí) vyjma fotografií pod čarou. Až budou všechny obrázky nalepené a budou na papíru držet, znovu si připomeňte, že toto všechno se může nacházet na internetu. Následně vyzvěte děti, aby zkusily nějaký obrázek odlepit. Půjde to těžko. Začněte si povídat o tom, že jakmile něco přilepíme na papír, už to nejde zcela sundat a že stejné je to se vším na internetu. Jakmile na něj něco vložíme, již se nám to nepodaří úplně odstranit.

**Rozšíření aktivity:** Rozdejte dětem všechny symboly a obrázky (příloha 6). Cílem je nejprve s dětmi rozhodnout, co na papírový tablet, tedy na internet, nepatří. Poté všechny zbylé obrázky nalepí a zjistí, že skutečně po chvíli nejdou sundat.



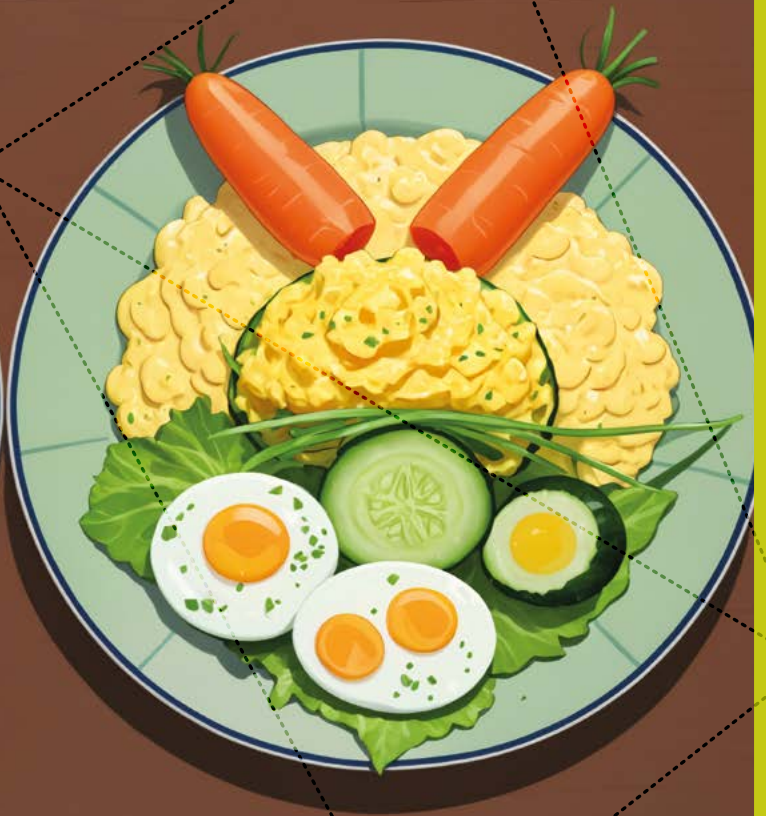
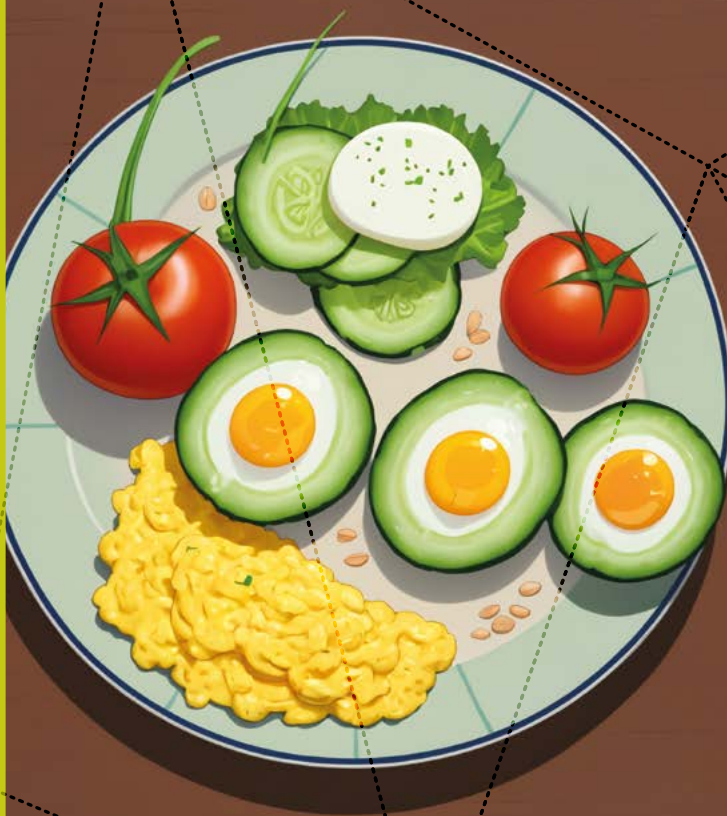


















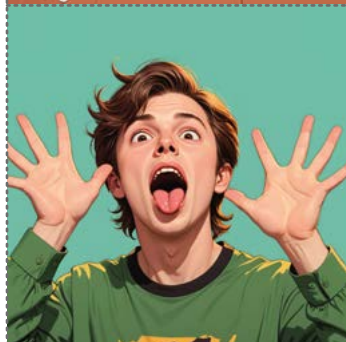
















# Pohádka „Tři prasátka“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** 15- 30 minut



**Vzdělávací cíle:**

- Dítě objasní, proč se nám lenost někdy nevyplácí.
- Dítě napodobí jednoduchý pohyb podle vzoru.

**Ukotvení v RVP PV:**

- 5. 1 Dítě a jeho tělo, 5. 4 Dítě a společnost, 5. 5 Dítě a svět

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.msv.cz/ramcovy-vzdelavaci-program-pro-predskolni-vzdelavani-rvp-pv)

**Pomůcky:**

Pohádka (+ karty s postavami, špejle), karty s obrázky

# 1. Úvodní diskuze

část

Otázka: „Znáte pohádku *O třech prasátkách*? Kdo nám řekne, o čem je tahle pohádka?“

Pokračování: „Nyní si přečteme trochu jinou pohádku *O třech prasátkách*. Pozorně poslouchejte, v čem bude tahle pohádka jiná. Poté si budeme společně povídat a budeme tvořit.“

# 2. Pohádka

část

Je možné buď přečíst pohádku nebo pustit audionahrávku. Pohádku můžete také ztvárnit pomocí loutkových postavíček na špejli. Postavičky najdete v příloze (viz příloha 1). Po přečtení pohádky děti shrnou, o čem pohádka byla.

Shrnutí:

- Blížila se zima a tři prasátka se rozhodla, že si postaví domečky.
- Dvě prasátka byla lenivá, nechtělo se jim pracovat, proto si jedno postavilo domeček ze slámy a druhé z větviček a proutků.
- Jejich domečky nebyly nijak zabezpečené proti vlkovi, proto když vlk přišel, prasátka před ním musela ze všech sil utíkat, aby si zachránila život.
- Třetí prasátko bylo pracovitě. Jeho domeček byl pevný, protože byl postavený z kamení a zabezpečený proti vlkovi.
- Společně se jim vlka podařilo zahnat.
- Prasátka se polepšila, přestala být lenivá.

### 3. Zacvič si s prasátky

část

Shrnutí hlavní myšlenky: „V pohádce *O třech prasátkách* doplatila některá prasátka na svoji lenivost. Aby neměla moc práce, postavila si domečky, které je nedokázaly ochránit před zlým vlkem. Naštěstí se prasátka polepšila, proto si teď každé ráno před hraním nebo prací zacvičí, aby zahнала lenivost. My si teď zacvičíme s nimi.“

Zadání úkolu: „Postupně vám ukážu kartičky, na kterých prasátko cvičí nějaký cvik. My si tento cvik zopakujeme.“ Každý cvik se opakuje pětkrát. Na kartách jsou tyto cviky:

- Pochodování na místě
- Mávání s rukama nad hlavou
- Motání ručičkama
- Houpání boky ze strany na stranu
- Skákání snožmo vzhůru
- Skákání snožmo ze strany na stranu
- Skákání snožmo dopředu, dozadu
- Dřepy
- Třesení rukama
- Třesení nohama (postupně levá, pak pravá)

Viz příloha 2

### 4. Závěrečná diskuze

část

- „Jak to, že musela dvě z prasátek utíkat před vlkem, když každé z nich postavilo domeček? Z čeho si prasátka postavila domeček?”
- *Byl jejich domeček dostatečně bezpečný?*
- *Byla všechna prasátka pracovitá? Ne? Jaká teda byla?*
- *Vyplatila se jim jejich lenost?”*

Příloha 1



prasátko 2



prasátko 1



prasátko 3



vlk



Skákání  
snožmo vzhůru



Třesení nohama  
(postupně levá, pak pravá)



Houpání boky ze  
strany na stranu



Třesení rukama



Motání ručičkama  
(meleme rukama před sebou,  
jako bychom chtěli něco namotat)



Dřepy



Mávání s rukama  
nad hlavou



Skákání snožmo  
dopředu, dozadu



Pochodování  
na místě



Skákání snožmo ze  
strany na stranu





# Pohádka „O Smolíčkovi Pacholíčkovi“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** 15- 30 minut

### Vzdělávací cíle:

- Dítě rozezná na obrázku mobil, tablet, počítač.
- Dítě pojmenuje, že prostřednictvím mobilu, tabletu nebo počítače může komunikovat s druhými lidmi pomocí videohovoru.

### Ukotvení v RVP PV:

- 5. 4 Dítě a společnost, 5. 5 Dítě a svět

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://edu.cz/rvp)



### Pomůcky:

Pohádka (+ karty s postavami, špejle), karty s obrázky, herní karty / pracovní list pro každé dítě, psací potřeby

## 1. Úvodní diskuze

část

Nejprve se děti zeptejte: *“Znáte pohádku o Smolíčkovi Pacholíčkovi? Kdo nám řekne, o čem je tahle pohádka?”*

Pokračujte: *“Nyní si přečteme pohádku O Smolíčkovi Pacholíčkovi a cizích návštěvnících v domácí síti. Pozorně poslouchajte, v čem bude tahle pohádka jiná. Poté si budeme společně povídat a tvořit.”*

## 2. Čtení pohádky

část

Přečtěte dětem pohádku nebo pusťte audionahrávku. Pohádku můžete ztvárnit také pomocí loutkových postaviček na špejli. Postavičky najdete v příloze. Po přečtení pohádky děti vyzvěte, aby shrnuly, o čem byla pohádka.

Případně doplňte:

- Smolíček zůstal doma sám.
- Jelen připevnil k domu kameru, aby viděl, jestli je Smolíček v bezpečí.
- Zlé Jezinky lstivě obelhaly Smolíčka, ovládly kameru a vypnuly ji.
- Jezinky chtěly unést Smolíčka, ale jelen ho zachránil.

### 3. Varianta 1: Ruce vzhůru

část

Sedněte si s dětmi do kroužku. Řekněte jim, že budete hrát hru Ruce vzhůru.

Pokračujte: *“Pomocí mobilu, tabletu nebo počítače (ukážte dětem postupně obrázek mobilu, tabletu a počítače) si můžeme s někým povídat a vidět ho u toho. Říká se tomu videohovor. My si teď zahrajeme takovou hru. Budu vám postupně ukazovat obrázky. Jsou na nich různé věci a já se vždy zeptám: Můžu pomocí tohohle zavolat kamarádce (babičce, strejdovi) videohovorem? Pokud ano, zvednete rychle obě ruce nad hlavu. Pokud ne, necháte je dole. Pojdme si to vyzkoušet.”* Při hraní hry zařadte mobil, tablet a počítač opakovaně. Karty najdete v příloze.

### Varianta 2: Píšeme si

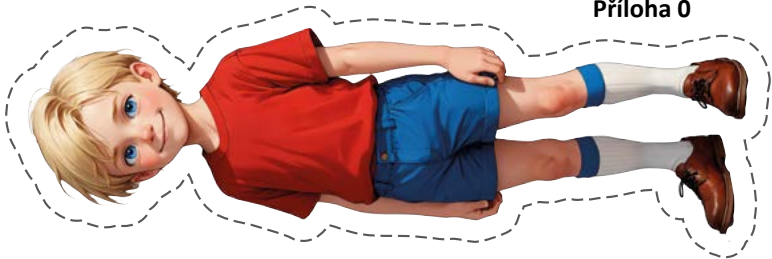
Řekněte dětem, že budou nyní pracovat samostatně. Pokračujte: *“Pomocí mobilu, tabletu nebo počítače (ukážte dětem postupně obrázek mobilu, tabletu a počítače) si můžeme s někým povídat a vidět ho u toho. Říká se tomu videohovor. Za chvíli dostanete pracovní list. Jsou na něm lidé, kteří si spolu povídají pomocí videohovoru. Vaším úkolem bude zjistit, kdo si s kým povídá. Budete potřebovat červenou, modrou, zelenou a žlutou pastelku. Každou cestičku udělejte jinou pastelkou.”* Rozdejte dětem pracovní listy a nechte je pracovat. Pracovní listy najdete v příloze.

### 4. Závěrečná diskuze

část

- *Ukažte postupně dětem obrázky mobilu, tabletu a počítače a ptejte se, o jakou věc se jedná.*
- *Co všechno můžeme dělat s mobilem, tabletem nebo počítačem?*
- *Říkali jsme si, co je to videohovor. Vzpomene si někdo, co to slovíčko znamená?*
- *Co potřebuji k tomu, abych si mohl/mohla se svojí kamarádkou povídat pomocí videohovoru?*

Příloha 0



Smolček



Jezinka



Jezinka



Jelen



Jezinka

Příloha 1





Příloha 2



Příloha 3





# Pohádka „O perníkové chaloupce“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** 30 minut





## Varianta 2: Nápadníček proti nudě 2

Řekněte dětem, že nyní si budete společně povídat. Pokračujte: *“Jeníček a Mařenka často hrají na mobilu, protože nemají nápad, co jiného dělat. My jim společně vytvoříme nápadníček proti nudě. Budeme si ukazovat obrázky. Vaším úkolem bude uhodnout, co děti na obrázku dělají.”* Představujte dětem postupně jednotlivé karty s obrázky. Karty najdete v příloze. Nechte děti, aby hádaly, co je na obrázku. Průběžně se dětí ptejte, jestli tuto aktivitu také dělají. Poté si společně vytvořte z obrázků plakát nebo nástěnku *Nápadníček proti nudě*.

## 4. Závěrečná diskuze

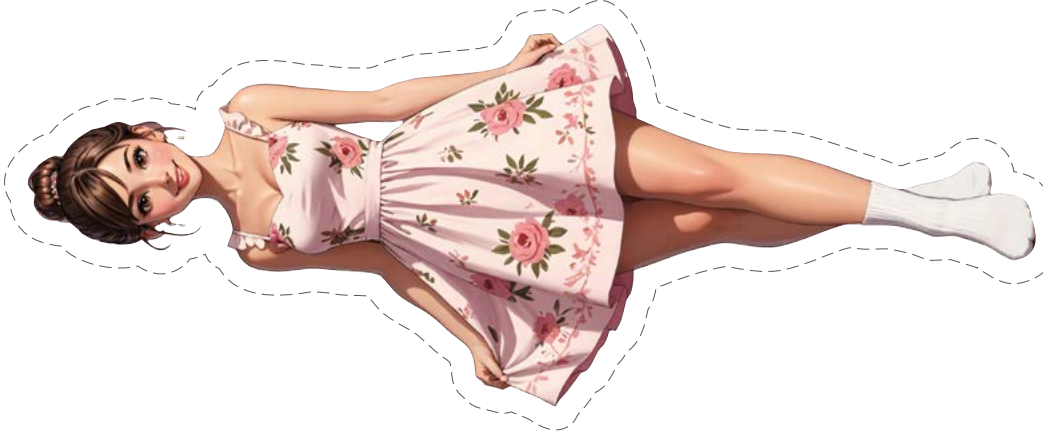
část

- Co dělali Jeníček a Mařenka na mobilu?
- Které činnosti a hry můžeme dělat bez mobilu, tabletu a počítače?
- Jaké sportovní aktivity můžeme dělat venku?

Příloha 0



tatínek



maminka



jeníček



mařenka



zloděj perníčků







# Pohádka „O Budulínkovi, vychytralé lišce a škodlivém kódu“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** 30 minut

**Vzdělávací cíle:**

- Dítě pojmenuje, že někteří lidé se chovají proti pravidlům a tím ohrožují pohodu a bezpečí druhých.
- Dítě uvede jednoho člověka, na kterého se v rizikové situaci (na internetu) může obrátit o pomoc.

**Ukotvení v RVP PV:**

- 5. 4 Dítě a společnost, 5. 5 Dítě a svět

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.mpsv.cz/rvp-pv)

**Pomůcky:**

Pohádka (+ karty s postavami, špejle), pracovní list pro každé dítě, psací potřeby

# 1. Úvodní diskuze

část

Nejprve se děti zeptejte: “Znáte pohádku O Budulínkovi? Kdo nám řekne, o čem je tahle pohádka?”

Pokračujte: “Nyní si přečteme pohádku O Budulínkovi, vychytralé lišce a škodlivém kódu. Pozorně poslouchajte, v čem bude tahle pohádka jiná. Poté si budeme společně povídat a tvořit.”

# 2. Čtení pohádky

část

Přečtete dětem pohádku nebo pusťte audionahrávku. Pohádku můžete ztvárnit také pomocí loutkových postaviček na špejli. Postavičky najdete v příloze. Po přečtení pohádky děti vyzvěte, aby shrnuli, o čem byla pohádka.

Případně doplňte:

- Babička s dědečkem nechali Budulínka doma samotného.
- Liška chtěla Budulínkův hrášek, ale ten jí ho nedal.
- Liška poslala na Budulínkův tablet zlý virus.
- Budulínek se s tím svěřil babičce a dědečkovi.
- Dědeček, babička a pan policista lišce pěkně vyprášili kožich.

### 3. Osvobod' Budulínkovy pohádky

část

Řekněte dětem, že nyní budou tvořit. Pokračujte: *“Liška v pohádce poslala do Budulínkova tabletu zlý virus. Tenhle virus vzal všechny Budulínkovy oblíbené fotky a pohádky a zamknul je. Budulínek se k nim nemohl dostat. Vaším úkolem, děti, je najít správný klíč, kterým můžeme Budulínkovy fotky a pohádky osvobodit.”* Rozdejte dětem pracovní listy a vysvětlete: *“Na obrázku vidíte zámek a k němu různé klíče, vaším úkolem je najít správný klíč a vybarvit ho.”* Pracovní list najdete v příloze.

### 4. Závěrečná diskuze

část

- *Jak se chovala liška k Budulínkovi? Byla hodná nebo zlá?*
- *Chovají se tak i lidé?*
- *Komu se můžete svěřit, pokud na vás bude někdo zlý?*





Příloha 1



babička



dědeček



liška



policista



budulínek







# Pohádka „Šípková Růženka“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** odvíjí se od zvolených aktivit (viz níže), u kterých je v minutách uvedena přibližná délka trvání.

**Klíčová témata (pojmy z kybernetické bezpečnosti použité v této pohádce):**

- škodlivý kód (virus)
- antivirový program jako prevence proti škodlivému kódu

**Vzdělávací cíle:**

- dítě má povědomí o škodlivých kódech (virech),
- dítě ví, k čemu slouží antivirový program,
- dítě dovede rozpoznat podezřelá vyskakovací okna lákající na dárky či jiné bonusy.

**Ukotvení v RVP PV:**

Realizace modelové lekce přispívá zejména k naplnění těchto dílčích vzdělávacích cílů RVP PV:

**5. 4 Dítě a společnost**

- poznávání pravidel společenského soužití a jejich spoluvytváření v rámci přirozeného socio-kulturního prostředí, porozumění základním projevům neverbální komunikace obvyklým v tomto prostředí
- rozvoj základních kulturně společenských postojů, návyků a dovedností dítěte, rozvoj schopnosti projevat se autenticky, chovat se autonomně, prosociálně a aktivně se přizpůsobovat společenskému prostředí a zvládat jeho změny
- seznamování se světem lidí, kultury a umění, osvojení si základních poznatků o prostředí, v němž dítě žije

**5. 5 Dítě a svět**

- vytváření elementárního povědomí o širším přírodním, kulturním i technickém prostředí, o jejich rozmanitosti, vývoji a neustálých proměnách
- osvojení si poznatků a dovedností potřebných k vykonávání jednoduchých činností v péči o okolí při spoluvytváření zdravého a bezpečného prostředí a k ochraně dítěte před jeho nebezpečnými vlivy

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.mpsv.cz/11411)

**Pravidla realizace:**

Připomeňte si s dětmi již zažitá pravidla (mluví jen jeden...), která budou v průběhu realizace aktivit dodržovat. Během lekce na ně můžete upozorňovat smluveným zvukovým znamením, piktogramy či jinými signály dle vašich zvyklostí.

**Motivace:**

Dětem stručně popište, co se dnes (v tomto týdnu) bude dít. Nejprve si můžete začít povídat o tom, jaké pohádky děti znají. Následně je seznamte s tím, že si přečtete pohádku „Šípková Růženka“ v podání, jaké ještě neslyšely.

Vzhledem k tomu, že některé děti originální verzi pohádky neznají, doporučujeme, abyste se s ní nejprve seznámili.

**Evokace:**

Zjistěte, co již děti o tématu viry a škodlivé kódy vědí. Povídejte si s nimi o tom, že stejně jako jsou občas nemocní lidé či zvířata, může se nákaza (virus) dostat do počítače, mobilu a tabletu. Povídejte si o prevenci a jejím významu.

Můžete klást otázky:

***Myslíte si, že je možné se vydávat za jinou osobu?***

*Děti mohou zmínit, že je možné si nasadit masku či použít převlek (např. pohádkové postavy, zvířátka, ale i jiného člověka). Dále zřejmě některé děti napadne, že si mohou vymyslet i jiné jméno.*

***Jak se cítíte, když jste nemocní?***

*Děti mohou zmínit, že jsou unavené a že se jim chce více spát. Nemají na nic energii.*

***Jak se asi chovají počítače, tablety a mobily, když jsou napadené virem?***

*Sekají se. Můžou se sami vypnout. Prostě nefungují, jak mají.*

***Když budete jíst hodně ovoce a zeleniny, které mají mnoho vitamínů, budete odolnější vůči nemocem?***

*Jakmile se o sebe budeme dobře starat, např. tak, že budeme jíst zdravě, v zimě se budeme teple oblékat, můžeme zabránit útoku zákeřných bacilů. Stejně je to s počítači.*

***Myslíte si, že i takový počítač, mobil či tablet může udělat něco pro svou obranyschopnost?***

*Ano, existují tzv. antivirové programy, které bychom si měli nainstalovat ihned poté, co dostaneme nový přístroj.*

**Doporučení na realizaci:**

Nejprve dětem přečtete celou pohádku (můžete pustit její audio verzi). Zdůrazněte jim, na co se mají během čtení soustředit a čeho si mají všimnout (např. na co Růženka klikla, že se jí do tabletu dostal škodlivý virus).

Poté si prostřednictvím doporučených aktivit (viz dále) budete připomínat jednotlivé části příběhu, a tím u dětí ověříte, zda porozuměly vybraným pojmům, které v pohádce zazněly a umějí je v praxi použít. Pokud je mezi jednotlivými aktivitami určitý časový rozestup (v rádech hodin či dnů), začněte vždy novou aktivitu připomenutím toho, co se v pohádce událo, případně se zeptejte dětí, co si pamatují z předešlých aktivit.

**Závěrečná reflexe:**

Na závěr každé lekce si s dětmi povídejte o tom, co nového se naučily, co se jim na aktivitách v této lekci líbilo a proč.

Návrhy otázek:

***Které aktivity vás nejvíce zaujaly?******Co jste se dozvěděli nového?******Co vás překvapilo?******Je něco, na co byste se rádi zeptali?******Je něco, co chcete říct svým kamarádům?***

Dále se můžete dětí ptát na rozdíly mezi modifikovanou verzí pohádky a její originální verzí.

## Případná rizika spojená s realizací:

- **Nejsem informatik a mám obavu, zda zvládnu témata vysvětlit.** Ačkoliv se pohádky věnují informatickým tématům, zvládnete je interpretovat i se základními uživatelskými znalostmi a dovednostmi. Všechny informatické pojmy jsou srozumitelnou formou vysvětleny ve *Slovníčku pojmů*, který najdete v knize *Kyberpohádky*. Spolehnout se můžete také na podrobný popis jednotlivých aktivit, který najdete u každé aktivity v části *Instrukce a realizace*.
- **Děti nerozumí informatickým pojmům.** Přestože kniha obsahuje řadu pojmů, kterým děti nemusí rozumět, primárním cílem pohádky a následných aktivit je osvojení správných návyků při používání digitálních technologií. K vysvětlení pojmů můžete využít *Slovníček pojmů*, který najdete v knize *Kyberpohádky*, případně nechte děti, aby se pokusily o vysvětlení pojmu samy a pouze ujasněte nepřesnosti. Není však nutné vysvětlit všechny pojmy přesně a dokonale.

Všechny termíny, které jsou v pohádkách obsaženy, jsou vhodně zvolené s ohledem na znalosti a schopnosti dětí předškolního věku.

- **Aktivita je pro děti příliš složitá.** Metodika je záměrně sestavena z několika aktivit (modulů), přičemž necháváme na pedagogovi, aby zhodnotil vhodnost každé z aktivit s ohledem na věk a schopnosti dětí. Drobné rozdíly ve znalostech dětí jsou přirozené a pomáhají ke vzájemnému učení. Pro usnadnění orientace jsme v úvodu všech aktivit umístili parametr obtížnosti (nízká, střední, vysoká).
- **Děti nepoužívají mobil, počítač ani internet. Toto téma se jich vůbec netýká.** Drtivá většina dětí se s digitálními technologiemi setkala prostřednictvím starších sourozenců, rodičů nebo kamarádů. To, že děti samy aktivně nevlastní nebo nepoužívají mobil, neznamená, že se nemohou s kyberhrozbami setkat. Navíc se velmi brzy začnou v kyberprostoru samy pohybovat a je proto důležité, je na to vhodně připravit už nyní.
- **Dítě sdílí své osobní zkušenosti.** Sdílení osobních zkušeností napomáhá vzájemnému učení. Sdílení však musí být pro dítě bezpečné. V případě, že chce dítě sdílet svou negativní zkušenost, která je pro dítě citlivá, nabídněte mu, aby si o ní nejprve promluvil s vámi.
- **Dítě se během hry ztotožní s tím, že má virus.** Hry na viry mohou v některých dětech vyvolat nepříjemné pocity a nežádoucí chování. V úvodu hry si vysvětlete, že se jedná o virus v digitálních zařízeních, který je sice nakažlivý, ale nešíří se mezi lidmi. Nijak tedy nesouvisí s jejich zdravím.



## Poznámky a doporučení:

V rámci diskuzí mnohdy dochází k tomu, že si děti skáčou do řeči. Doporučujeme průběžně upozorňovat na pravidla, která jste si vymezili na začátku. Vhodné je přistoupit k osvědčené „tíšící metodě“, již pedagog s dětmi běžně používá (zvoneček, zatleskání, ruka nahoře atd.), případně můžete využít plyšovou hračku- bobříka mluvení. Mluví pouze ten, kdo má bobříka mluvení v ruce.



# Aktivita „Dřepovací virus“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- příloha 1 - karty postav (uživatelů)
- příloha 2 - akční karty

**Instrukce a realizace:**

Povídejte si s dětmi, že na internetu můžeme komunikovat s druhými lidmi a posílat si obrázky. Jsou tam ale také zlí lidé, kteří posílají viry. Pokud se nachytáme a takový virus do počítače pustíme (podobně jako Šípková Růženka), nutí ho pak dělat věci, které sám nechce.

Děti si nyní samy zahrají na počítače. Rozložte na stůl či na zem rozstříhané a zamíchané akční karty obrázkem dolů (příloha 2). Poté je přikryjte kartami postav obrázkem nahoru (příloha 1). Každé dítě má za úkol vybrat si nějakou postavičku (uživatele) a až dáte pokyn, děti otočí obrázky pod vybranými postavičkami. Pokud je na obrázku zvířátko, nic se neděje. Pokud je ale na obrázku virus, děti (počítače), které takový obrázek mají, chytily dřepovací virus a musí udělat 10 dřepů. Poté všichni vrátí kartičky zpět a vy je opět promícháte a rozložíte. Děti si znovu vybírají postavičku a následně zjišťují, zda chytily virus či zůstaly uchráněny.



**Poučení:** Na konci hry vysvětlete, že si děti mohly vyzkoušet, že chytit počítačový virus je opravdu snadné. Především pokud otevíráme zprávy, které nám poslal někdo cizí, koho neznáme.

# Aktivita „Mobily, tablety, Virus je tady!“



**Obtížnost:** střední \*\*



**Pomůcky:**

- 3 výrazná trička či reflexní vesty

## **Instrukce a realizace:**

Hra je obdoba hry „Rybičky, rybičky, rybáři jedou“ s tím rozdílem, že rybář představuje Virus a rybičky (ostatní děti) představují zařízení – mobily, tablety, počítače. Virus a zařízení stojí v místnosti proti sobě. Kolo začíná ve chvíli, kdy Virus zvolá: „Mobily, tablety, Virus je tady!“ V tu chvíli se všechna zařízení musí dostat co nejrychleji na druhou stranu místnosti. Virus také běží na druhou stranu místnosti, a navíc se snaží dotykem ruky nakazit co nejvíce zařízení. Nakažená zařízení se musí přidat na stranu Viru, držet se s ním či ostatními nakaženými za ruku a také se v příštím kole snažit lapit další zdravá zařízení. Nákazu předává rukou vždy jen první a poslední dítě v řadě. Nakonec se všechna zařízení stanou nakaženými a tím hra končí.

**Kolo 2:** Začněte hru od začátku. Tentokrát jsou ale mezi zařízeními 3 děti, které jsou chráněné speciálním antivirovým programem. Těmto dětem oblečte výrazné tričko či reflexní vestu. Proces oblékání bude symbolizovat instalaci antiviru. Když se Virus dotkne těchto dětí (zařízení s antivirovým programem), nic se nestane, protože jsou vůči Viru imunní. Ostatní ale chráněni nejsou, proto jsou postupně nakaženi Virem. Na konci hry zůstanou chráněná zařízení nenakažena.



**Tip:** Jako antiviry můžete vybrat všechny děti, které mají na sobě červené tričko, poté modré a takto můžete pokračovat s dalšími barvami, které mají děti ten den na sobě. Děti se tak budou muset pokaždé soustředit na jinou barvu, čímž potrénují i postřeh.

**Doporučení:** Po skončení hry vždy nakažené děti „odvirujte“. Oznamte jim, že jste antivirus a dotykem ruky děti „uzdravte“, aby si s sebou netáhly břemeno nákazy a necítily se méněcenně.

**Poučení:** Vysvětlete si s dětmi, že virus nemůže ublížit zařízením, která jsou chráněna antivirovým programem. Znovu si popovídejte o důležitosti prevence a významu instalace antiviru do všech zařízení, prostřednictvím kterých vstupujeme na internet.

# Aktivita „Štronzo virus“



**Obtížnost:** střední \*\*



**Pomůcky:**

- šátky na hlavu, výrazná trička či reflexní vesty

## **Instrukce a realizace:**

Děti rozdělte do 3 skupin – virus (3 děti), antivirus (3 děti) a zařízení (ostatní). Je lepší, když od sebe odlišíte viry a antiviry, např. tím, že jim na čelo uvážete šátek nebo jim dáte výrazná trička či vesty. Děti se rozmístí po místnosti a může začít honička. Úkolem viru je dotykem nakazit co nejvíce zařízení. Z nich se pak stávají nehybné sochy (štronza) s rozkročenýma nohama. Úkolem zařízení je vyhýbat se virům (utíkat jim) a úkolem antiviru je léčit nakažená zařízení tím, že jim podleze pod nohama. V tuto chvíli nesmí virus proces léčení přerušit (dotknout se zařízení, respektive tento dotyk nemá žádný účinek). Nakažené zařízení se po vyléčení může opět pohybovat a utíkat. Pokud se virus dotkne antiviru a obráceně, vůbec nic se nestane. V průběhu hry libovolně vyměňujte role dětí. Počty virů a antivirů je vhodné přizpůsobit celkovému počtu dětí ve třídě. Pokud se jedná o malou skupinku dětí, pak by navrhovaný počet virů a antivirů byl vysoký.

**Nástavba:** Pokud se všem třem antivirům podaří obklíčit virus (drží se za ruce kolem dítěte), pak je virus zničen a úplně vypadává ze hry.



**Doporučení:** Po skončení hry vždy nakažené děti „odvirujte“. Oznamte jim, že jste antivirus a dotykem ruky děti „uzdravte“, aby si s sebou netáhly břemeno nákazy a necítily se méněcenně.

**Poučení:** Vysvětlete si s dětmi, že virus nemůže ublížit zařízením, která jsou chráněna antivirovým programem a zároveň antivirus může vyléčit již nakažené zařízení. Znovu si zopakujte, jak je důležitá instalace antivirového programu do všech počítačů, tabletů a mobilů.

# Aktivita „Barevný antivirus“



**Obtížnost:** střední \*\*



**Pomůcky:**

- příloha 3 - barevné obrázky ochranných štítů (od každé barvy 2)
- příloha 4 - obrázky mobilu, tabletu, počítače a viru

**Instrukce a realizace:**

Po místnosti rozmístíte obrázky ochranných štítů, které symbolizují antivirus. Štíty se od sebe barevně liší. Určete jedno dítě, které bude virus. Jeho úkolem je chytat ostatní děti. Vy ostatní budete chodit po místnosti a říkat společně říkanku: **„Mobil, tablet, počítač pro viry jsou snadný cíl. S jakou barvou vybrat štít, který by je ochránil?“** Následně oslovte jedno dítě, které řekne název barvy. Úkolem dětí bude co nejdříve najít obrázek štítu s touto barvou a dotknout se ho. Kdo se štítu dotkne a drží se ho, je v bezpečí. Do té doby ho může virus chytit. Pokud se omylem pustí, dostává virus opět šanci „nechráněné“ dítě nakazit. Kdo bude chycen jako první, stává se virem pro další kolo.

Na konci hry si s dětmi řekněte následující pořekadlo, abyste odehnali všechny viry pryč a uzdravili děti, které se v průběhu hry staly viry a předešli tak nepříjemné situaci, kdy se jich ostatní budou nadále bát.

**Čáry máry, temné síly,  
opustíte nás všechny viry.  
Vraťte nám zpět dětičky  
zdravé jako rybičky.**



**Tip:** Pro ztížení hry můžete po místnosti rozmístit také další obrázky (mobil, tablet, počítač, virus), kterých když se dítě dotkne, není chráněno, stejně jako když se dotkne špatné barvy antiviru. Před začátkem hry se však ujistěte, že děti vědí, co jaký obrázek představuje.



# Aktivita „Schovaný virus“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- krabice či obruč
- barevné míčky či jiné předměty (3 různé barvy)
- příloha 4 - obrázek mobilu, tabletu, počítače

**Instrukce a realizace:**

Děti jsou pomocníci prince z pohádky, který je požádal, aby mu pomohly s odvírováním všech zařízení chytrého zámku. Aby jim šla práce rychleji od ruky, rozdělí je princ (vy) do skupin a každému z nich zadá úkol, a to odvírovat jedno zařízení. Odvírovat zařízení (mobil, tablet, počítač) lze tak, že děti ze stejné skupiny najdou všechny kusy přiřazeného předmětu (např. 10 modrých míčků, 10 zelených kostiček atd.), které předtím poschováváte po místnosti. Každé skupině tedy přidělíte jedno zařízení a určíte, kolik předmětů a jaké barvy mají sbírat. Pro každou skupinu vytvoříte také místo (krabice nebo obruč), které označíte obrázkem mobilu, tabletu či počítače (příloha 4), kam budou děti ukládat nalezené předměty. Až se jim všem podaří najít a posbírat všechny kusy schovaných předmětů, království je zachráněno.



**Poučení:** Popovídejte si s dětmi o tom, že antivirus slouží nejen jako prevence, ale dokonce může vyléčit již nakažené zařízení.

# Aktivita „Ochranný štít“



**Obtížnost:** nízká \*



**Pomůcky:**

- papír
- pastelky či jiné pomůcky na kreslení

**Instrukce a realizace:**

Děti nechte (ideálně na konci lekce) nakreslit ochranný štít, který chrání mobily, tablety a počítače před napadením virem. Mohou se např. inspirovat obrázky štítů v příloze 3, které jsou již v akci a odrážejí útočící viry.

V rámci této aktivity si znovu připomeňte, jak je ochrana důležitá. Pokud budeme mít všichni ve svém mobilu, tabletu či počítači nainstalovaný antivirový program, bude naše zařízení chráněno. Antivirus působí jako ochranný štít v boji proti útočícím virům.

Dětem můžete klást následující otázky:

***Co mohou viry našim počítačům způsobit?***

Viry mohou naše počítače nakazit. Ty pak začnou špatně fungovat, případně se mohou úplně rozbít.

***Jak se vlastně viry šíří?***

Viry se šíří po internetu rychlostí blesku. Můžeme na ně například narazit ve zprávě od neznámé osoby nebo na nás mohou číhat v nějaké zábavné hře.

***K čemu slouží antivirový program?***

Antivirový program je speciální program, který umí ochránit všechny naše mobily, tablety a počítače před zákeřnými viry.

***Jak se k antivirovému programu dostaneme?***

Můžeme si ho stáhnout z internetu stejně jako ostatní programy a hry.

***Může antivirový program vyléčit zavirovaný počítač?***

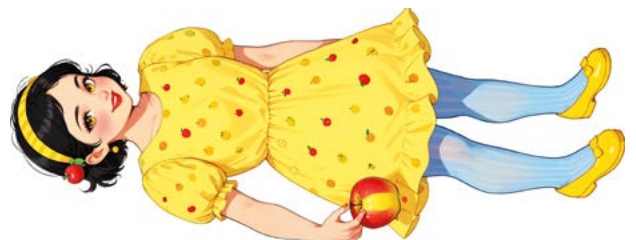
Ano. Antivirový program má i ozdravující účinek. Často umí náš počítač zachránit.

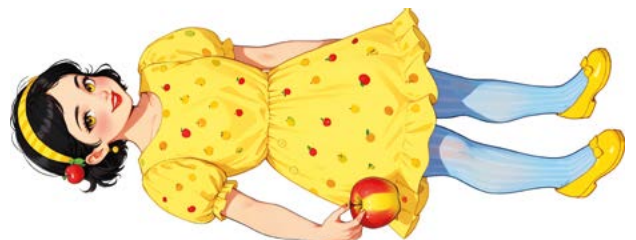
***Mají vaše domácí počítače, tablety a mobily nainstalované antivirový program?***

Nevíte? Zeptejte se doma rodičů. A pokud v nějakém zařízení antivirus chybí, společně jej nainstalujte, abyste ho ochránili před zákeřnými viry.

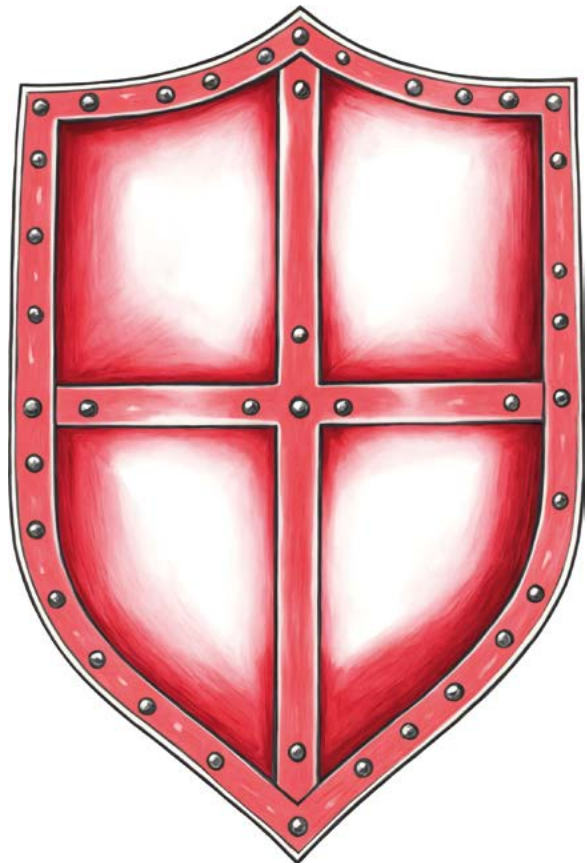
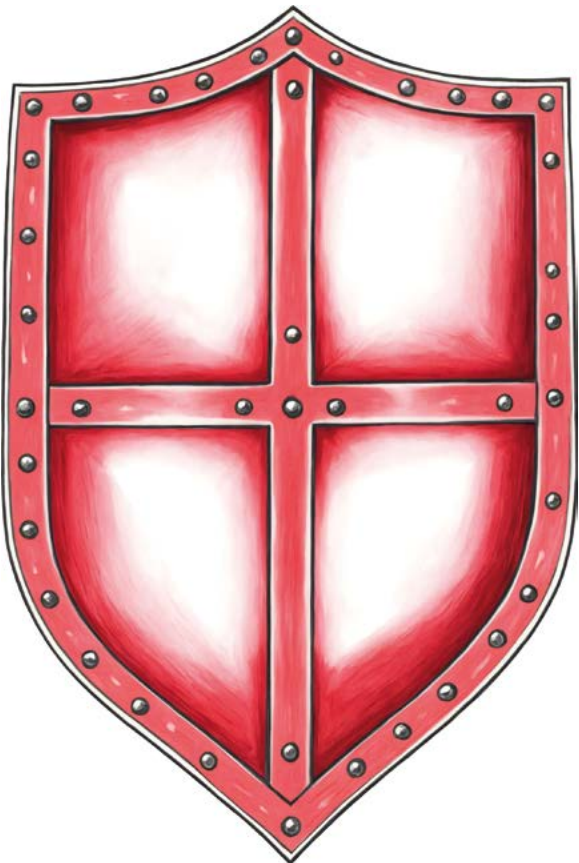
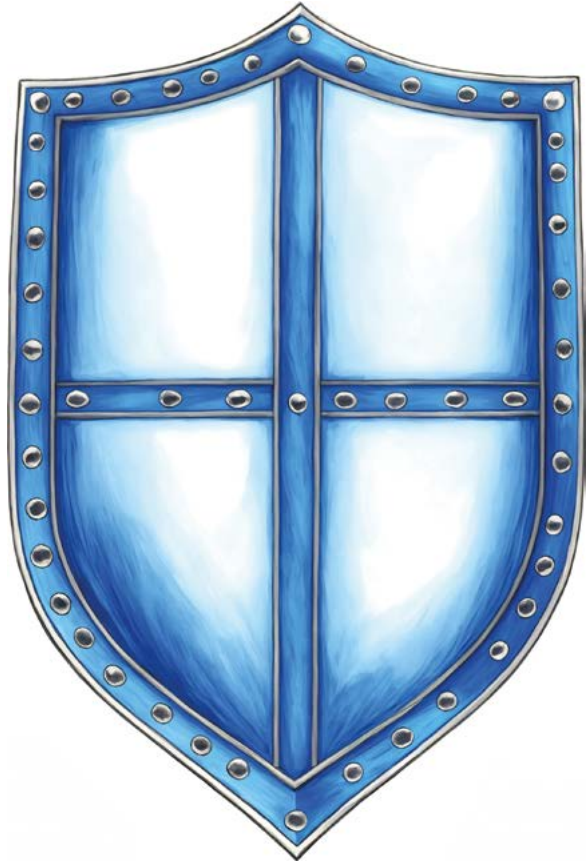
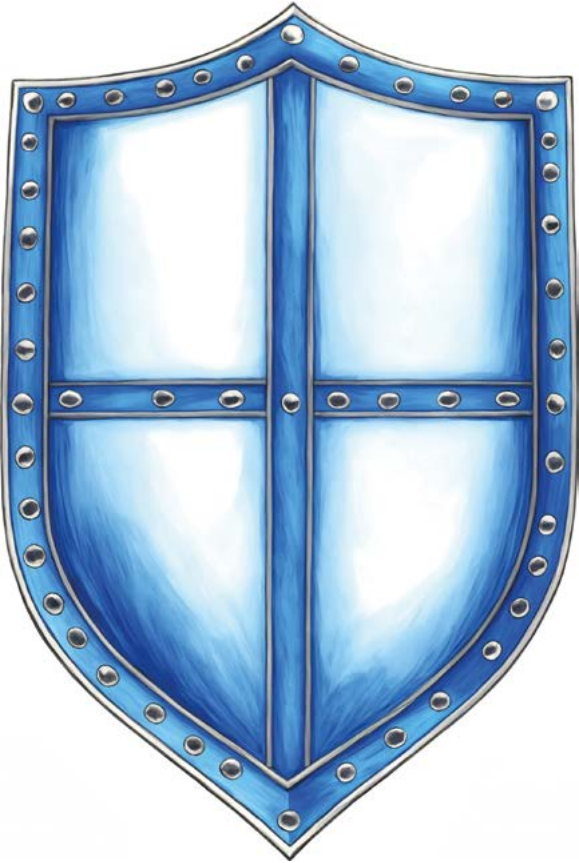


**Tip:** Obrázky štítů si pak můžete vystavit na nástěnce v MŠ, aby dětem neustále připomínaly důležitost antivirového programu nebo je můžete dát dětem s sebou domů, aby si na dané téma ještě promluvily s rodiči a vzpomněly si ověřit, zda mají jejich domácí počítače, tablety a mobily nainstalovaný antivirus.

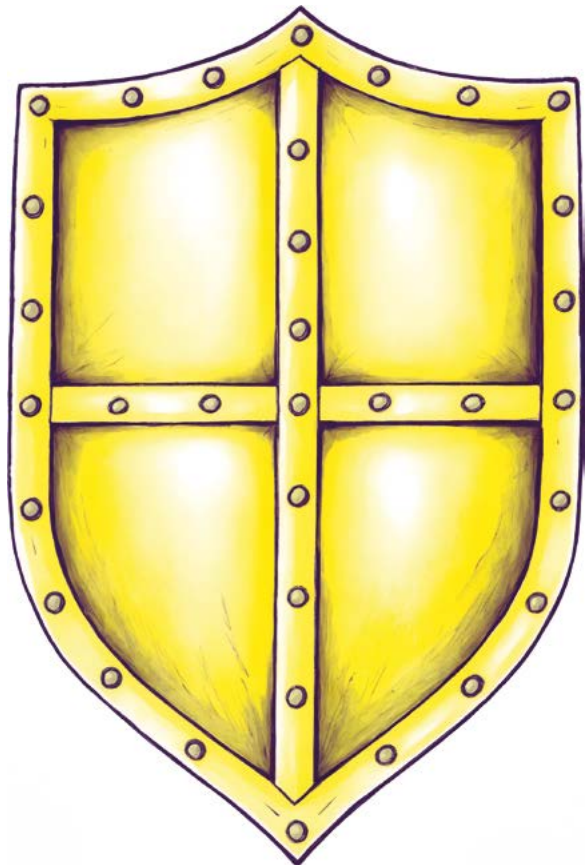
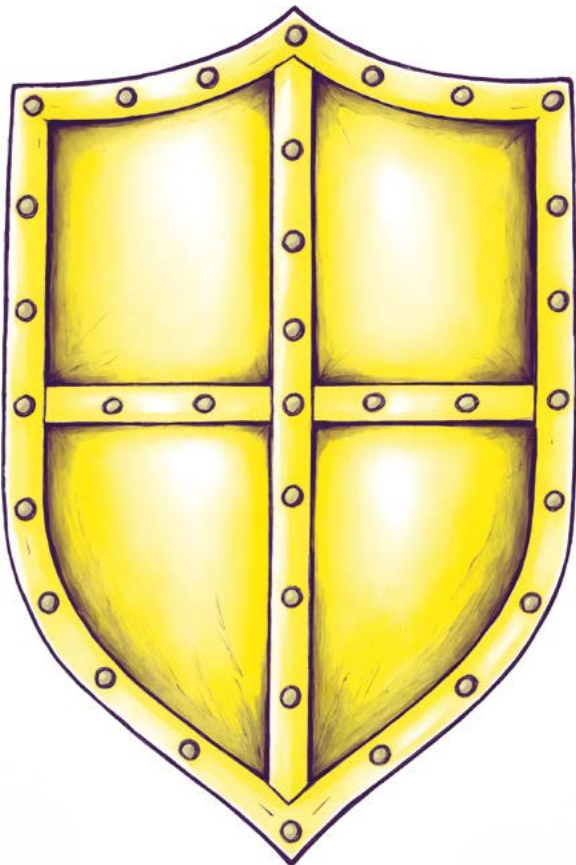
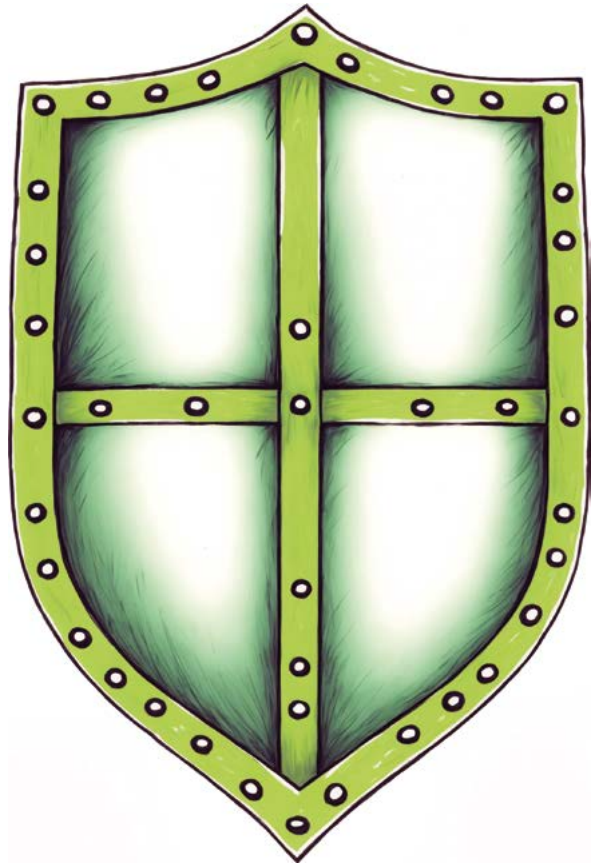
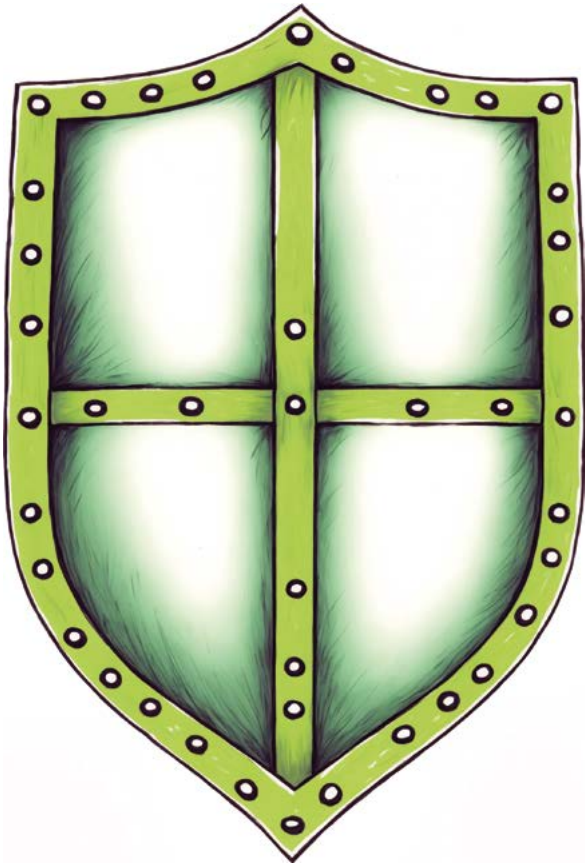


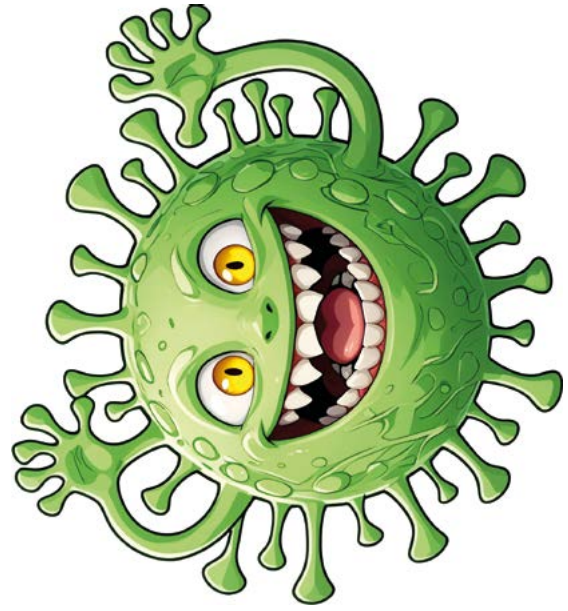














# Pohádka „O Popelce“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** 15- 30 minut

### Vzdělávací cíle:

- Dítě rozliší pravidla focení druhých.
- Dítě rozliší identifikační prvky člověka (otisk prstu, obličej).

### Ukotvení v RVP PV:

- 5. 1 Dítě a jeho tělo, 5. 4 Dítě a společnost, 5. 5 Dítě a svět

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.mpsv.cz/rvp-pv)



### Pomůcky:

Pohádka (+ karty s postavami, špejle), pracovní list

## 1. Úvodní diskuze

část

Otázka: „Znáte pohádku *O Popelce*? Kdo nám řekne, o čem je tahle pohádka?“

Pokračování: „Nyní si přečteme trochu jinou pohádku *O Popelce*. Pozorně poslouchejte, v čem bude tahle pohádka jiná. Poté si budeme společně povídat a budeme tvořit.“

## 2. Čtení pohádky

část

Je možné buď přečíst pohádku nebo pustit audionahrávku. Pohádku můžete také ztvárnit pomocí loutkových postavíček na špejli. Postavičky najdete v příloze (viz příloha 1). Po přečtení pohádky děti shrnou, o čem pohádka byla.

Shrnutí:

- Macecha a její dcery byly na Popelku ošklivé.
- Jednoho dne se konal v království ples.
- Popelčiny sestry šly na ples, zatímco Popelka musela přebírat čochku a popel.
- Holoubci Popelce pomohli. Ta v kouzelném oříšku našla šaty, a tak mohla jít také na ples.
- Princ tančil na plese jen s Popelkou.
- Když nastala půlnoc, Popelka se chtěla vrátit domů, ale při odchodu z plesu ztratila svůj telefon.
- Princ telefon našel, ale byl zamčený. Jedině ta dívka, které patřil, jej mohla odemknout svým otiskem prstu.
- Mobil zkoušelo odemknout mnoho dívek, ale podařilo se to jen Popelce.



### 3. Přiřad' otisk prstu

část

Shrnutí hlavní myšlenky: „V pohádce, kterou jsme si četli, ztratila Popelka na plese mobilní telefon. Princ telefon našel, ale nemohl se do něj dostat, protože byl zamčený otiskem prstu. I vaši rodiče nebo sourozenci si svůj mobil můžou chránit otiskem prstu.“

Funguje to tak, že mobil si jejich otisk prstu pamatuje. Pokud přiloží prst na mobil správný člověk, mobil si řekne: „Tobě patřím,“ a odemkne se.“ (Podpůrný obrázek viz příloha 2- zelený smajlík, přiložením prstu můžete ztvárnit odemykání telefonu.)

„Pokud by ovšem přiložil k mobilu prst někdo jiný, mobil si řekne: „Tobě nepatřím,“ a zůstane zamčený.“ (Podpůrný obrázek viz příloha 2- červený smajlík, přiložením prstu můžete ztvárnit odemykání telefonu.)

„Jak to ten mobil pozná? Podívejte se teď každý na svůj prstík. Pokud se budete dívat pozorně, uvidíte na bříšku svého prstíku malinkaté čárky. Každý člověk má ty čárky trochu jiné. Podle těchto čárek dokáže mobil rozeznat, jestli ho odemká ten, komu patří.“

Zadání úkolu: „Také každá pohádková postava má na svém prstíku jiné čárky a vaším úkolem bude nyní spojit postavičku z pohádky s jejím otiskem prstu.“ Poté děti pracují v pracovním listu (viz příloha 3). Následuje ukázka správného řešení.

### 4. Závěrečná diskuze

část

- „Jak se chovaly nevlastní sestry k Popelce?“
- Je správné, že udělaly fotku Popelky, jak pláče a pak to ukazovaly ostatním?
- V jakých dalších situacích není správné druhého fotit nebo natáčet na mobil?“ pozn. Lze využít podpůrné karty, které ukazují situace, ve kterých bychom neměli nikoho fotit ani natáčet. Jsou zde vyobrazeny následující situace: sedím na záchodě, spadnul jsem / ublížil jsem si, někdo mi ubližuje, jsem smutný / pláču, dávám najevo nesouhlas s focením, někdo se mi posmívá. Karty můžeme dětem ukázat, nechat je situace pojmenovat a poté vyhodnotit, zda je správné, aby je někdo v těchto situacích fotil. Odpověď je vždy ne. (viz příloha 4)
- „Můžete svým prstíkem odemknout mobil někoho cizího? Ne? Jak je to možné? Jak to mobil pozná?“
- Jak jinak můžeme rozlišit lidi kromě otisku prstu? Čím dalším se lišíme od druhých?“ (například obličej)

Příloha 1



princ



sestra 2



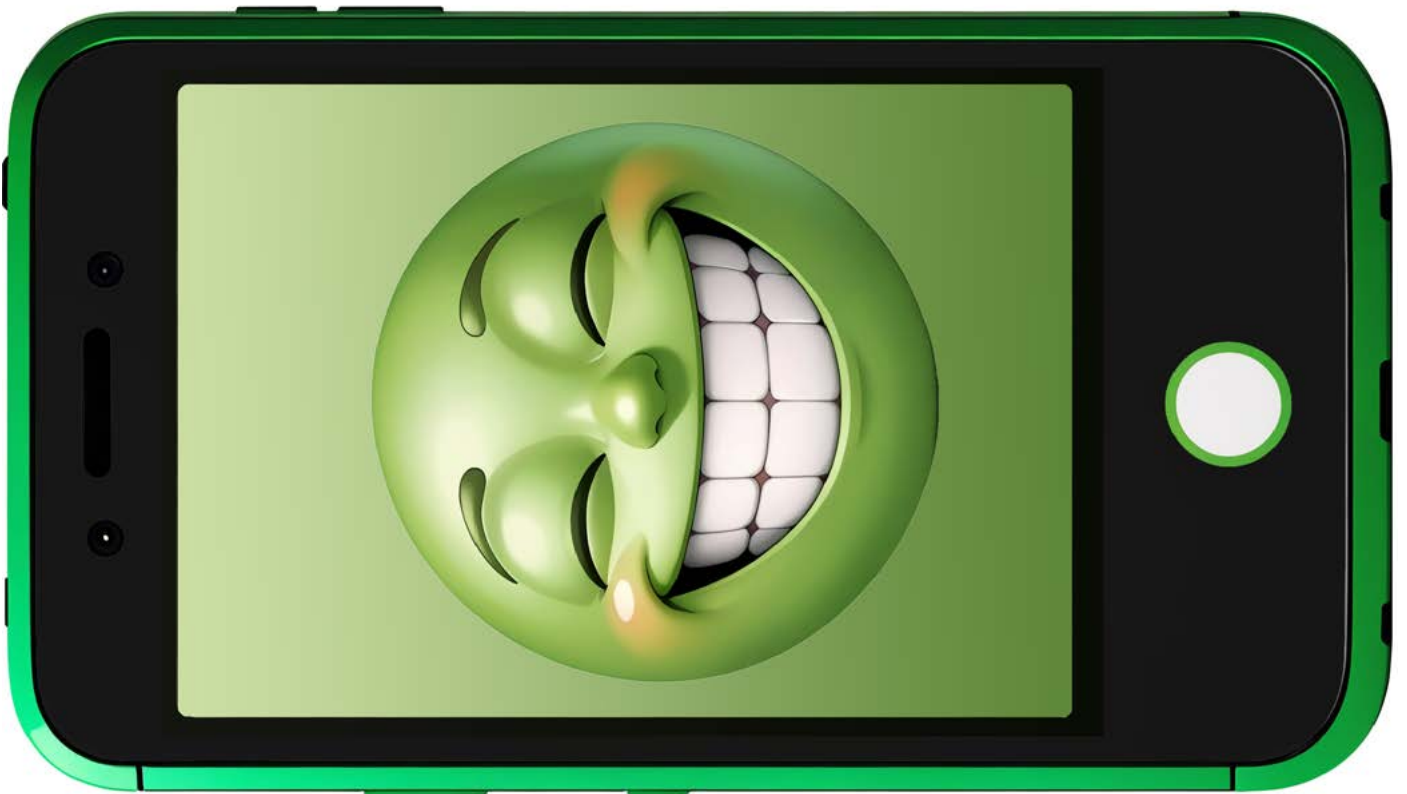
sestra 1



macecha



popelka





























# Pohádka „Princ Bajaja“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** 15- 30 minut

### Vzdělávací cíle:

- Dítě vysvětlí, že počítač (tablet, mobil), který je nakažený virem, nefunguje správně (chová se jinak, divně).

### Ukotvení v RVP PV:

- 5. 2 Dítě a jeho psychika, 5. 4 Dítě a společnost, 5. 5 Dítě a svět

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.mpsv.cz/rvp)



### Pomůcky:

Pohádka (+ karty s postavami, špejle), pracovní list

## 1. Úvodní diskuze

část

Otázka: „Znáte pohádku Princ Bajaja? Kdo nám řekne, o čem je tahle pohádka?“

Pokračování: „Nyní si přečteme trochu jinou pohádku O princí Bajajovi. Pozorně poslouchajte, v čem bude tahle pohádka jiná. Poté si budeme společně povídat a budeme tvořit.“

## 2. Pohádka

část

Je možné buď přečíst pohádku nebo pustit audionahrávku. Pohádku můžete také ztvárnit pomocí loutkových postavíček na špejli. Postavičky najdete v příloze (viz příloha 1). Po přečtení pohádky děti shrnou, o čem pohádka byla.

Shrnutí:

- Starší princ se vydal se svým koněm do světa.
- Kůň mu poradil, aby se vydával za jednookého a němého a požádal o službu u krále.
- Král se nad princem slitoval a vzal ho do služby. Princi začali říkat Bajaja.
- Král měl tři dcery, Bajajovi se líbila ta nejmladší.
- Jednoho dne napadl království zlý Kyberdrak a chtěl nejmladší dceru krále za ženu.
- Bajajovi se společně s věrným koníkem podařilo odstranit všechny dračí hlavy, které šířily nebezpečné viry.
- Nejmladší princezna si vzala prince Bajaju za muže.



## 3. Najdi hlavy Kyberdraka

část

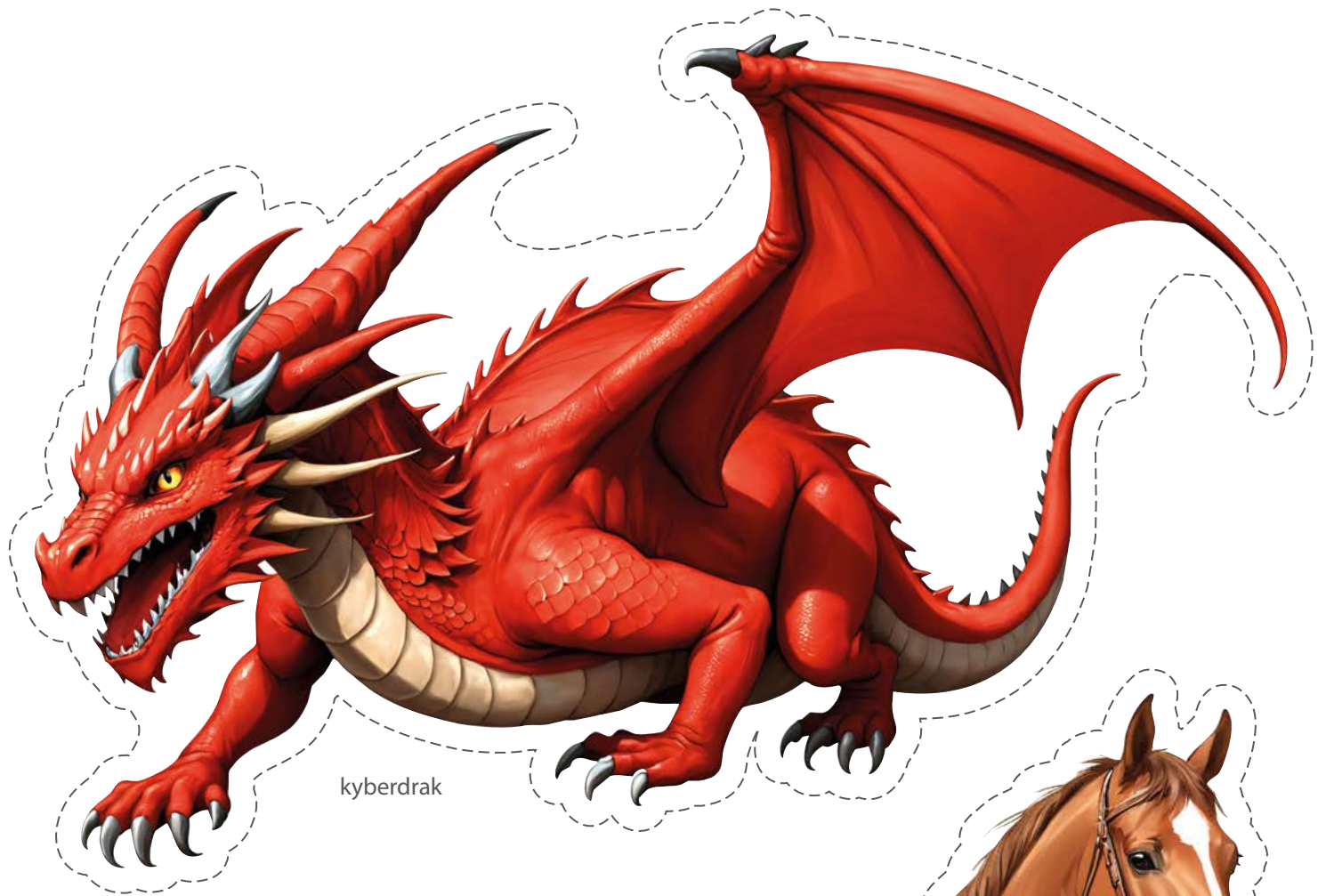
Shrnutí hlavní myšlenky: „V pohádce, kterou jsme si četli, byl zlý Kyberdrak. Ten měl několik hlav, které napadaly počítače, tablety a mobily a šířily do nich nebezpečné viry. Když má počítač, tablet nebo mobil vir, nefunguje, jak má. To znamená, že si na něm nemůžete třeba pustit písničku, nemůžete koukat na pohádku nebo hrát hru. Proto je potřeba se zlých virů zbavit, jako to udělal princ v pohádce.“

Zadání úkolu: „Na malou chvíli se stanete princem, který hledá dračí hlavy. Dostanete obrázek a vaším úkolem je ho vybarvit. Pokud obrázek vybarvíte správně, ukážou se vám všechny hlavy Kyberdraka. Každá část obrázku má nějaký symbol, který určuje, jak máte tuhle část obrázku vybarvit. Pojďme si to pro jistotu říct. Třeba tady (viz příloha 2) je symbol srdíčka. Jak máme vybarvovat srdíčko? Kdo mi to poví?“ Poté, co děti pojmenují všechny symboly i barvy, pracují v pracovním listu. Následuje ukázka správného řešení, je možné společně s dětmi spočítat hlavy Kyberdraka (viz příloha 2).

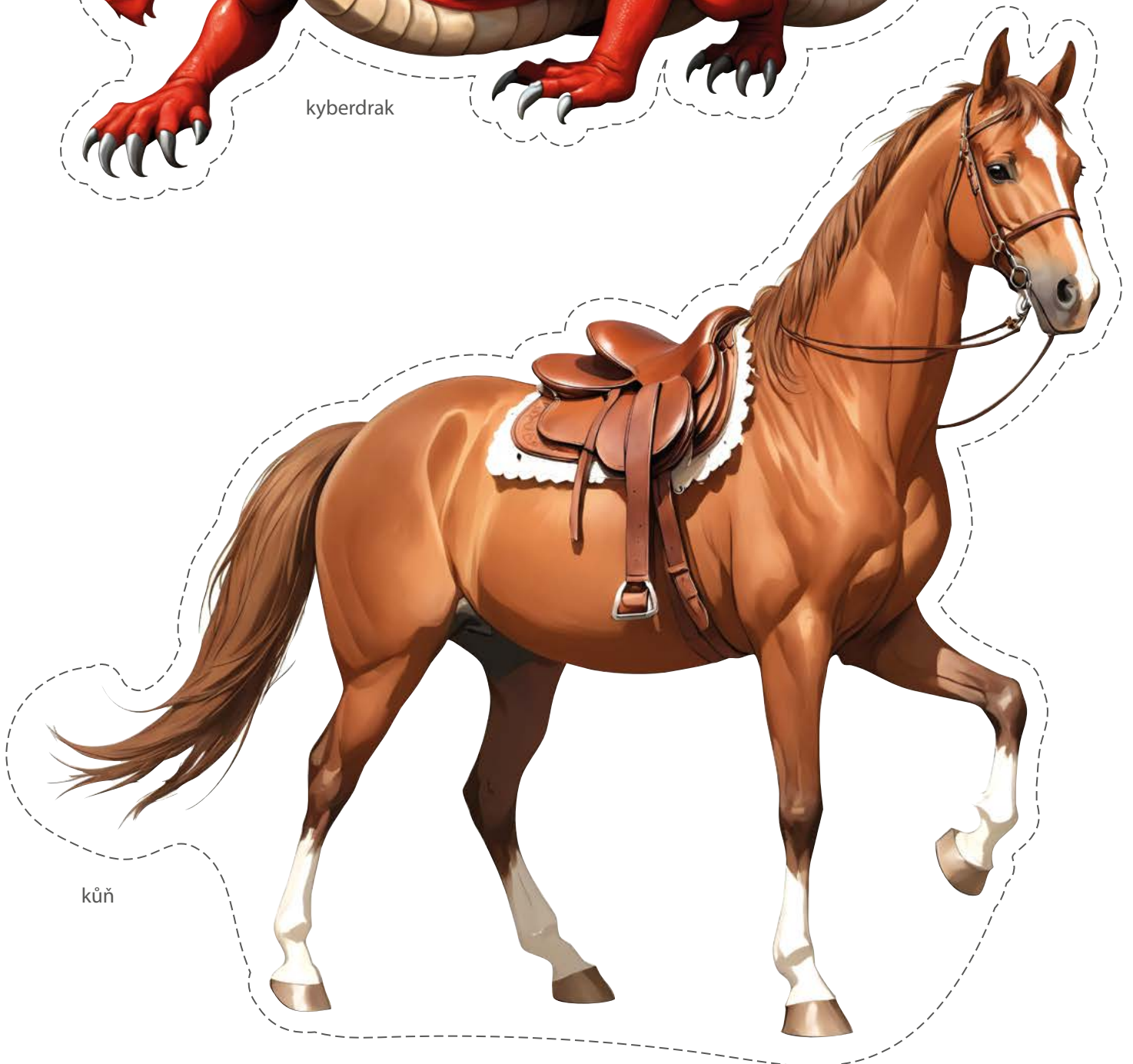
## 4. Závěrečná diskuze

část

- „Jak se cítíte, když jste nemocní?“
- Můžete dělat všechno to, co jindy? Třeba jít ven a hrát si s kamarády?
- A co počítač, tablet nebo mobil, který má vir? Bude fungovat jako jindy?“ pozn. K této otázce můžete také využít podpůrný obrázek. Na obrázku je znázorněný mobilní telefon v zajetí viru. Lze okomentovat, že na takovém telefonu například nejde přehrát písnička (ikona not), pustit pohádku (ikona play, YouTube), fotky jsou rozmazané či úplně zmizí (obrázek pejska) nebo je celý mobil pomalý jako šnek (obrázek šneka)- viz příloha 3.



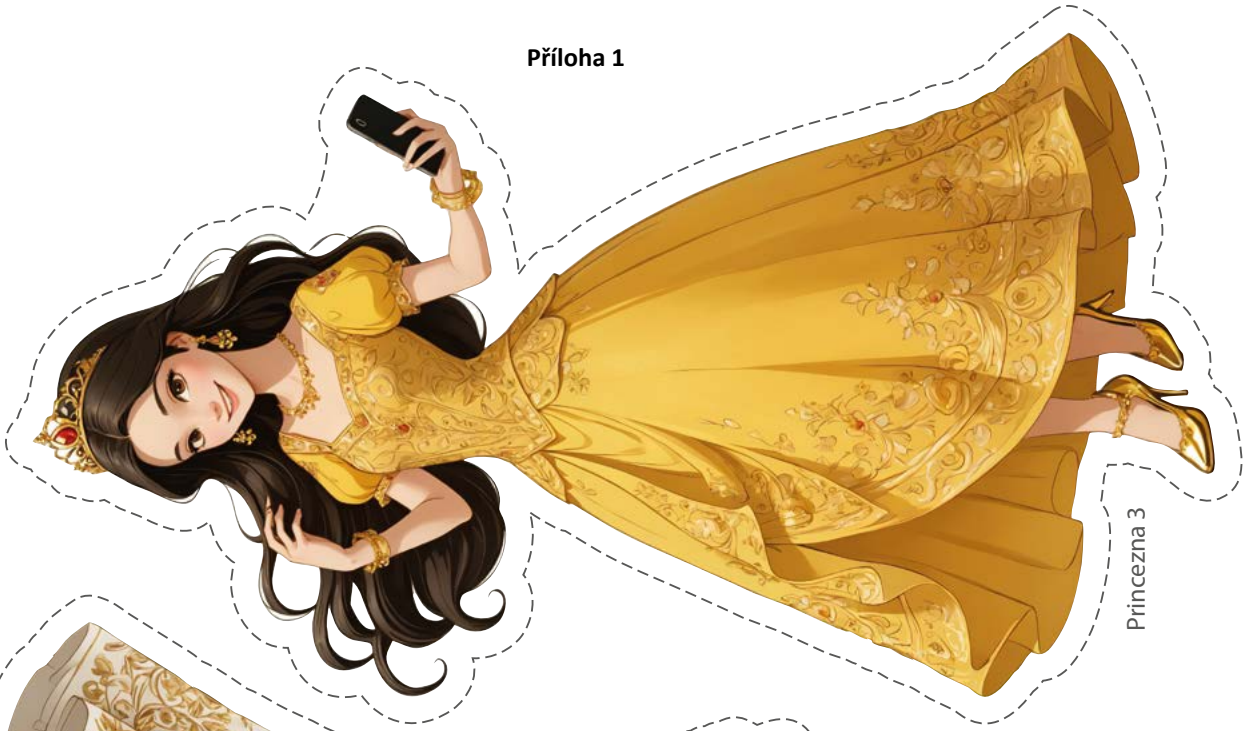
kyberdrak



kůň



Příloha 1



Princezna 3



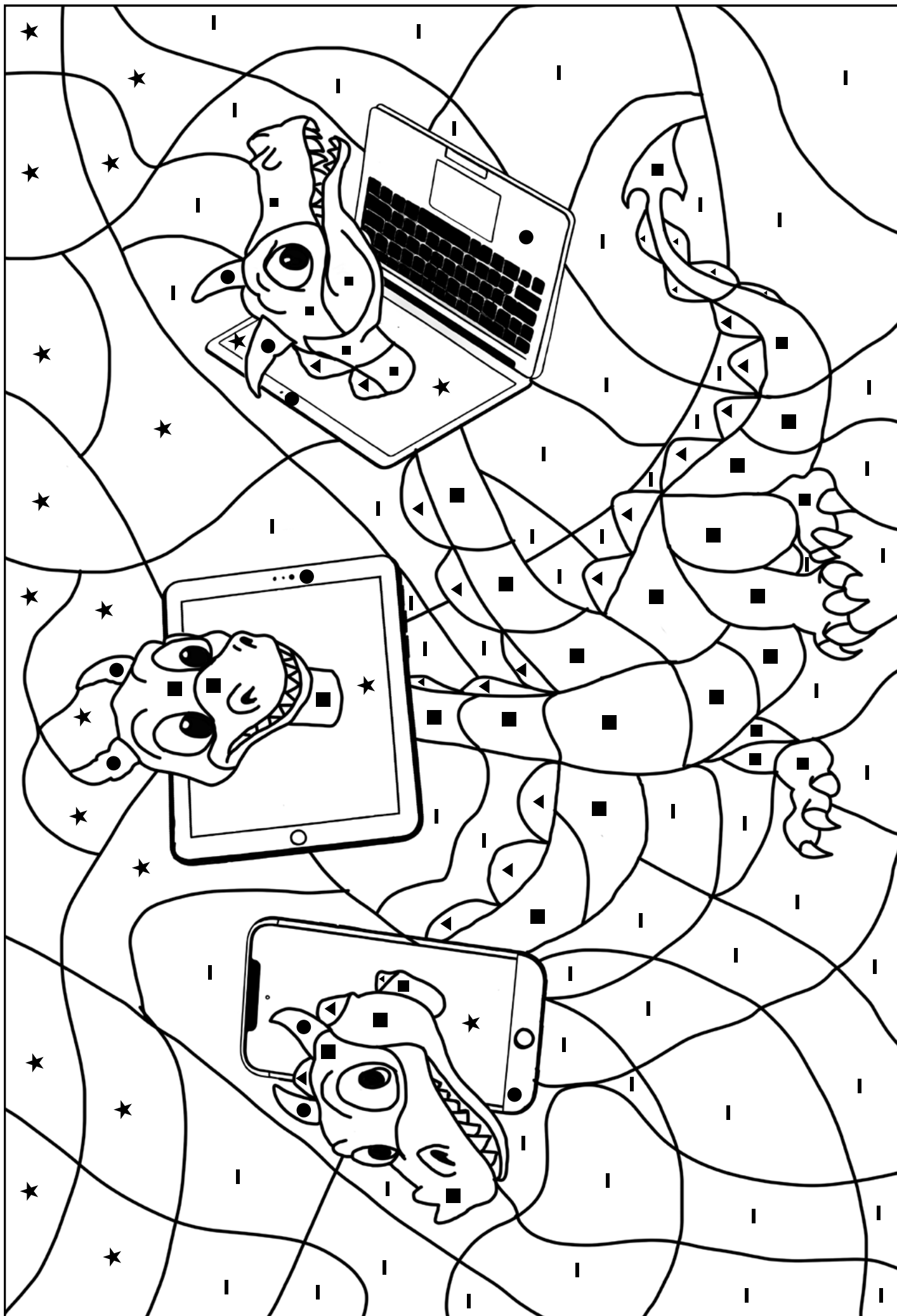
Princezna 1



Princezna 2

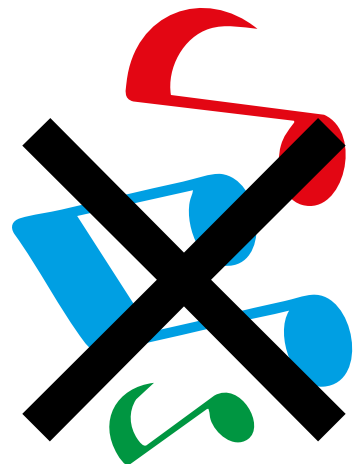


Bajaja



Vybarvi: ■ červenou ▲ fialovou ● šedou ★ modrou ■ zelenou









# Pohádka „Čertův švagr“

Metodické listy obsahují základní metodické pokyny pro učitelku/učitele a popis aktivit, her pro děti, které jim napomohou pochopit a ukotvit klíčová témata/vzdělávací cíle dané pohádky. Učitel/ka sestavuje z těchto aktivit výukovou lekci/lekce a sám/sama si vybírá aktivity do lekce/lekci dle časových možností třídy (skupiny) a dle úrovně vyspělosti dětí. Lekce tedy může obsahovat jednu i více aktivit. Lekci/lekce je možné uspořádat v rámci jednoho dne, týdne či delšího období.

Kniha *Kyberpohádek* obsahuje i *Slovníček pojmů*, který slouží pedagogům k lepšímu pochopení výrazů, jež se v příbězích nacházejí.

Na webových stránkách [www.kyberpohadky.cz](http://www.kyberpohadky.cz) je k dispozici i [audio verze](#) pohádek. Dále jsou zde k dispozici obrázky z knížky ve formě pracovních listů, které mohou učitelkám/učitelům posloužit jako doprovodný obrazový materiál do jednotlivých lekcí (např. při poslechu pohádky) či jako nadstavbová aktivita k určování chronologického děje pohádky.

**Doporučený věk:** 5 - 7 let

**Časová dotace lekce:** 15- 30 minut

### Vzdělávací cíle:

- Dítě rozliší vhodné a nevhodné způsoby chování.
- Dítě uvede jednoho člověka, na kterého se v rizikové situaci (na internetu) může obrátit o pomoc.

### Ukotvení v RVP PV:

- 5. 2 Dítě a jeho psychika, 5. 4 Dítě a společnost, 5. 5 Dítě a svět

Zdroj:

[Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání \(RVP PV\) – edu.cz](https://www.mpsv.cz/rvp)



### Pomůcky:

Pohádka (+ karty s postavami, špejle), pracovní list

## 1. Úvodní diskuze

část

Otázka: „Znáte pohádku Čertův švagr? Kdo nám řekne, o čem je tahle pohádka?“

Pokračování: „Nyní si přečteme trochu jinou pohádku Čertův švagr. Pozorně poslouchajte, v čem bude tahle pohádka jiná. Poté si budeme společně povídat a budeme tvořit.“

## 2. Čtení pohádky

část

Je možné buď přečíst pohádku nebo pustit audionahrávku. Pohádku můžete také ztvárnit pomocí loutkových postavíček na špejli. Postavičky najdete v příloze (viz příloha 1). Po přečtení pohádky děti shrnou, o čem pohádka byla.

Shrnutí:

- Petr zůstal sirotek, žil v chudobě, zatímco jeho macecha byla bohatá.
- Macecha okrádala důvěřivé lidi a slibovala jim pohádkové bohatství.
- Petr utekl z domu, macecha to žalovala panu správci a Petr musel do vězení. Naštěstí se mu podařilo utéct.
- Na útěku potkal čerta, který mu nabídl službu. Petr čertovi prozradil, jaké hříchy macecha páchá.
- Macecha a pan správce skončili za své hříchy v pekle.
- Když skončila Petrovi služba v pekle, dostal od čerta dárek, zlatou platební kartu, se kterou mohl zaplatit kdykoliv a cokoliv, ale zůstala mu čertovská podoba, proto mu říkali čertův švagr.
- Petr slíbil králi, že mu pomůže zachránit zchudlé království výměnou za to, že se jedna z královských dcer stane jeho ženou.
- Když se královská dcera Adélka rozhodla, že si vezme Petra za muže, Petr dal králi peněz pro celé království, pak se umyl od špíny a zlatá platební karta se vrátila čertům do pekla.

### 3. Najdi 5 rozdílů a vymaluj si obrázek

část

Shrnutí hlavní myšlenky: „*V pohádce jsme si četli, že macecha byla zlá. Slibovala důvěřivým lidem, že když jí prozradí své heslo, pohádkově zbohatnou. Místo toho je ale okradla. Heslo je totiž jako klíč od pokladničky a stejně jako bychom nikomu cizímu nedali klíč od naší pokladničky, nesmíme nikomu prozradit své heslo. Za malou chvíli si ukážeme obrázek. Vaším úkolem bude nejprve popsat, co na obrázku vidíte.*“

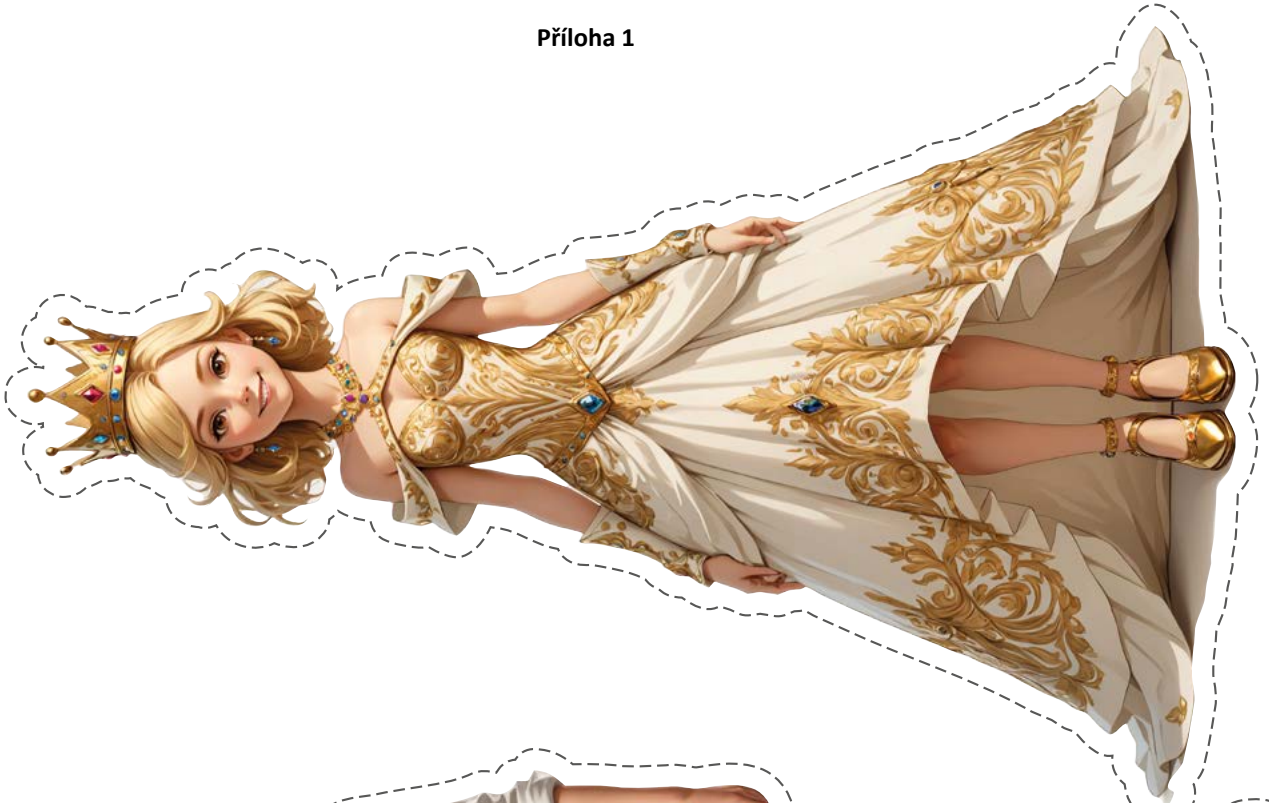
Zadání úkolu: Společně s dětmi si popíšete, co je na pracovním listu. (Macecha, která pomocí počítače láká důvěřivého člověka, aby jí prozradil své heslo, protože chce být bohatá.) Úkolem dětí je najít rozdíly mezi horním a spodním obrázkem a označit je na jednom z obrázků, poté si mohou obrázek(y) vymalovat (viz příloha 2).

### 4. Závěrečná diskuze

část

- *Jak se chovala macecha k lidem? Byla hodná, nebo zlá?*
- *Chovají se tak i někteří lidé?* pozn. Můžete využít karty, na kterých jsou vyobrazeny situace: posmívání se druhému, ubližování druhému, krádež za využití počítače, posílání nenávistných zpráv a smajlíků. Představte postupně jednotlivé karty a nechte děti vyhodnotit, zda je chování na daném obrázku správné, případně co mohou udělat, když takové chování uvidí (viz příloha 3).
- *„Komu se můžete svěřit, pokud na vás bude někdo zlý?“*

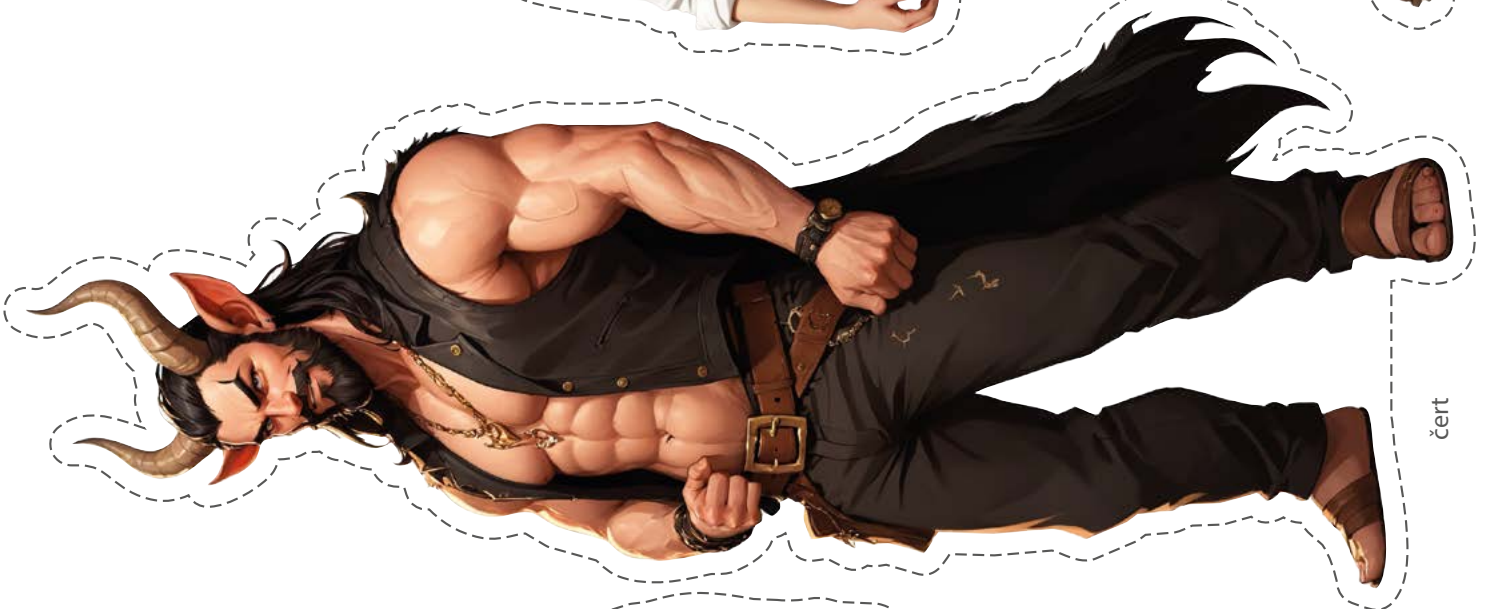




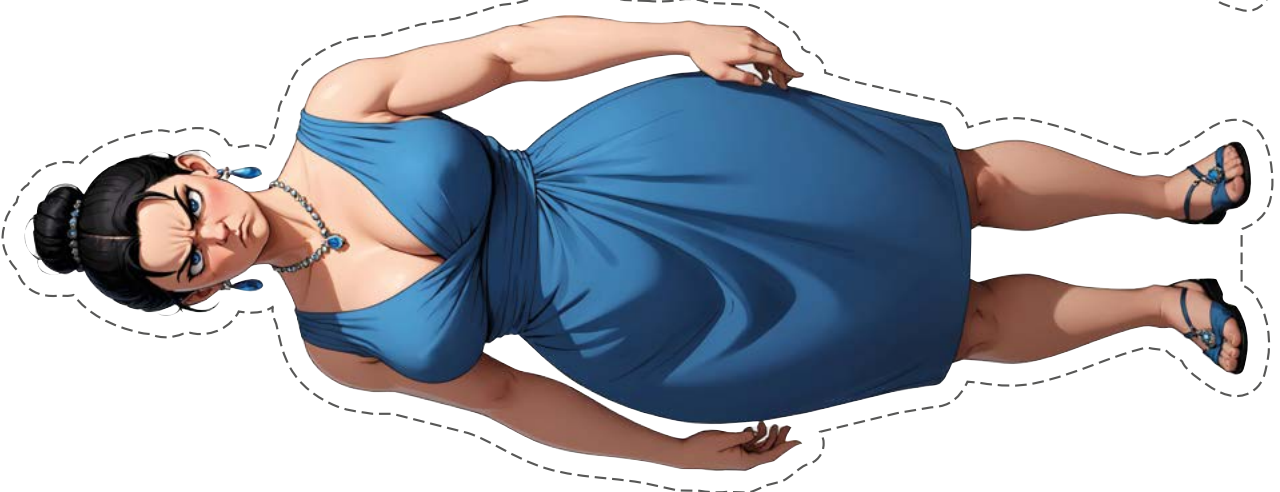
Adélka



Petr



čert



macecha









# **Kyberpohádky II.**

METODICKÉ LISTY  
Elektronické vydání

**Vydáno ve spolupráci s:**  
Vodafone Czech Republic a.s.

**Autoři:**  
Petra Sobková, Michaela Radotínská

**Editoři:**  
Šárka Plzáková a Petr Jirásek

**Grafika:**  
David Vlček s pomocí nástrojů AI

**Vydal:**  
Centrum kybernetické bezpečnosti, z. ú.  
Dopravní 500/9,  
104 00 Praha 10  
[www.kybercentrum.cz](http://www.kybercentrum.cz)

**Tisk:**  
Progres Partners Advertising s.r.o., Praha

Elektronické vydání

**Praha 2025**

ISBN: 978-80-908388-8-8









Spolufinancováno  
Evropskou unií



**NCC-CZ**  
CZECHIA CYBERSECURITY  
COORDINATION CENTRE

Vydání elektronické knihy Kyberpohádky II bylo podpořeno v rámci realizace projektu „National Coordination Centre in the Czech Republic“, project number: 101127941