

# Obsah

<b>Úvod</b> .....	<b>4</b>
<b>Klíčová kompetence digitální v RVP PV</b> .....	<b>6</b>
<b>Co je to informatické myšlení?</b> .....	<b>7</b>
<b>Využití digitálních technologií k badatelským činnostem</b> .....	<b>8</b>
Využití digitálního mikroskopu v předškolním vzdělávání .....	9
Poznáváme svět s Google Earth .....	10
Poznáváme přírodu s aplikací PlantNet .....	12
<b>Přínosy a rizika používání digitálních technologií v mateřské škole</b> .....	<b>15</b>
TIO (NPI ČR) .....	16
Online ZOO .....	18
<b>Informatické myšlení, základy programování a práce s robotickými hračkami</b> .....	<b>19</b>
Od kostky ke kostce .....	22
Barevné dráhy .....	24
Programování na čtvercové síti .....	26
Stavba dráhy z kostek .....	28
Seznámení se symboly šipek .....	30
Záznam pohybu včelky pomocí šipek .....	32
Tvořivé činnosti a programování .....	34
Kreslení se včelkou Bee-Bot .....	36
Kreslení se včelkou Bee-Bot podle programu .....	38
Pohyb se včelkou Bee-Bot .....	40
Hra na včelku .....	42
Se včelkou za muzikou .....	44
<b>Zdroje</b> .....	<b>46</b>