

PŘÍPRAVA NA ŠKOLNÍ MATEMATIKU

Minimetodika 



7. HRY NA PAMĚТЬ – Kimovy hry: Změnilo se něco? Co? (poloha, nový/chybějící předmět). Pexeso: Je to stejně? Nápodoby pohybové sestavy, zvuků, rytmů, tvarů i ve struktuře. Dítě objeví rytmus, vzor, pravidelnost, vazby mezi věcmi, vymodeluje to co vidělo/drželo. Pracuje s modelínou, tkaničkou, stavebnicí, drátkem. Sestaví tutéž kompozici s ovocem, nádobíčkem, korálky apod. Najde poslepu stejný předmět, stejné místo/pozici. Zopakuje úkol, pravidlo, říkanku. Najde rozdíly/chyby, chybu opraví.

Cíl: posílení krátkodobé i střednědobé paměti: zrakové, sluchové, pohybové; umět „číst“ vzor (pohybový, obrazový), vyhodnotit shodu

8. HRY S PŘEDLOHOU – Dítě aranžuje věci podle vzoru (fotografie, obrázku, schématu, předlohy); využije nejen stavebnice, skládanky, ale i věci běžné potřeby, např. příbory; kontrolu provádí po částech: ukazuje, co kde je ve vzoru, kde to má ve své práci (bez návodů).

Cíl: rozlišení roviny a prostoru, orientace v prostoru

9. HRY NA POSLECH – k vyslechnutému příběhu dítě zahraje divadlo s hračkami nebo samo či s jinými dětmi; vyhledá nebo k němu vytvoří obrázek, příběh obmění; v poslechu příběhu za registruje číslo (tři kůzlátka, dvě princezny, sedm trpaslíků, čtyři...), umí počet věcí/osob ukázat, situaci zakreslit s dodržením počtu, ví, jak jdou děje za sebou.

Cíl: vnímání a určení kvantity ze slovního zadání, tvorba představ, vnímání následnosti děje

10. HRY S OBRÁZKEM – Dítě obrázek popíše, přidává podrobnější informace; odpovídá na dotazy: řekne, co se asi stane potom, co se mohlo stát dřív; nedokreslený obrázek doplňuje podle pokynů; obrázky porovná: shody, rozdíly; sérii obrázků uspořádá dle daného děje.

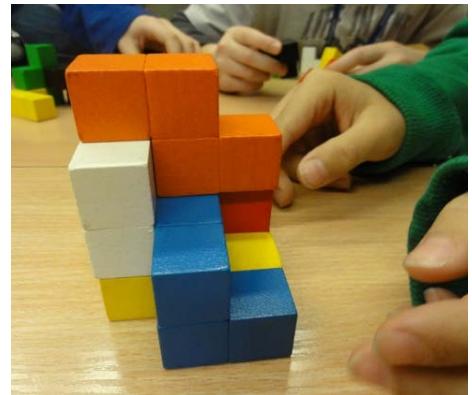
Cíl: najít informaci v obrázku



Další informace k inspiraci pro činnosti s dětmi najdete na www.rvp.cz.

 Národní ústav
pro vzdělávání

Vydal NÚV, Weilova 1271/6,
102 00 Praha 10.



Děti zrají nerovnoměrně a jejich rozvoj nelze uspěchat. Úkolem dospělého je dítě pestře podněcovat. Vynechání nebo úzká preferenze jedné oblasti se později ukazuje jako problém.

Pro matematiku je potřeba vytvářet zkušenosti (pohyb z místa, manipulace, ...) a mluvit o nich, tvorit představy na základě mluveného slova. Práce s pracovními listy je až vrcholem přípravy na školu, nikoli jejím začátkem. Svět školní matematiky totiž otvírá dětem slovní úlohy: dítě musí umět naslouchat a rozumět mluvenému slovu, slyšené si představovat, pomáhat si obrázkem.



1. HRY S PRAVIDLY – pohybové, stolní, společenské; dítě samo, ve dvou/ve skupině, na stole, na koberci, v tělocvičně, venku. Opakováním dítě zvládne nejen pravidla, ale i neúspěch, naučí se opravit chybu, řešit případný spor zopakováním pravidel a jejich rozbořením.

Cíl: práce s podmínkou, úvod do logiky, porozumění pravidlům, jejich zapamatování, dodržování

2. HRY S DROBNÝM MATERIÁLEM – Dítě s ním pohybuje, pozoruje ho v klidu i v pohybu (posunuje, kutádí, válí, překlápí, otáčí), vytváří kompozici, sestavuje, obměňuje, rozebírá, třídí, zkoumá: polohu, natočení, tvar (oblé, rovné, hranaté, zvlněné, špičaté), povrch (hladký, drsný), je/není to duté.

Cíl: příprava pojmotvorného procesu, metod řešení; rozšířování slovní zásoby, rozvoj jemné motoriky

3. HRY S „TĚSTEM“ – modelína, modurit, písek, keramická hlína, vizovické těsto, firma, sádra. Dítě tvaruje volně, formuje, kopíruje, zvětšuje, zmenšuje, upravuje, vykrajuje, odlévá, válí, pěchuje, barví/natírá povrch, porovnává, popisuje postup práce, poradí (mluví).

Cíl: příprava pojmotvorného procesu pro geometrii, na metody řešení, algoritmy činností; slovní zásoba



4. HRY S PAPÍREM – obtisky, kreslení, přehybání, trhání/ stříhání, vytrhávání tvaru, vystřívání, skládání.

Cíl: dělení, sestavování, vztah celek/cást, souměrnosti, rozvoj roviných/prostорových představ, algoritmy činností



5. HRY SE SPECIÁLNÍM MATERIÁLEM

– vkládačka, lupa, zrcátko, krasohled, labirynty (nejen kreslené, ale i sestavené z Lega nebo nábytku či švíhadel). Dítě je řeší nejen tužkou, ale pohybem, manipulací, poslepu prstem, autem, kočárkem apod. Učí se rozhodovat, zkoušet, předvídat, odhadovat.

Cíl: práce s možnostmi, objevování, popis nového

6. HRY POHYBOVÉ – uvnitř místnosti a venku ve velkém prostoru. Dítě si uvědomuje, co dělá, co dělají jiní. Pozoruje, urcuje polohu (rukou, paží, nohou), kde jsem, kde jsem byl, odkud kam jdu, kde jsou ostatní, co mám dělat (přeskocit, nevrazit, skočit, dát pozor na, ...).

Cíl: rozvoj prostorové orientace, paměti, rozvoj představ a příslušné slovní zásoby (hop, dup, ven z, přes co, na co, nad čím, šikmo přes, uklonit, rozkročit se, oběhnout, roztočit, ...)