

Podpora pregramotností v předškolním vzdělávání

TU v Liberci, FP – matematická pregramotnost

Jaroslav Perný, Helena Picková, Jana Modrá

Téma 1. Orientace v prostoru a v rovině

a) orientace

b) prostorová představivost, paměť

Teorie vzdělávacího modulu (VM):

Matematická pregramotnost

- prolíná téměř všemi aktivitami a činnostmi v životě dítěte
- váže se na běžný život dítěte i na jeho činnosti v MŠ
- týká se předmatematických představ v předškolním vzdělávání
 - především 3 oblasti:
 - představy o kvantitě,
 - geometrické představy,
 - množinové představy

Cíle pedagoga v MŠ:

- rozvíjet schopnosti dětí porovnávat, rozkládat a kompletovat
- vést děti k hledání shod a rozdílů jako významného nástroje rozvoje
- diagnostikovat dítě z jeho chování při „matematických“ hrách

VM v RVP PV (zhodnocení):

V RVP PV není matematická výchova zařazena jako samostatná vzdělávací oblast, je začleněna do oblasti Dítě a jeho psychika.

Obecné principy a myšlenkové procesy (třídění, porovnání, přiřazování, uspořádání apod.) se však objevují i v dalších vzdělávacích oblastech.

Protože RVP pro PV je dosti obecný, je nutno zařazovat matematickou pregramotnost do práce s dětmi při každé vhodné příležitosti, ale nenásilně.

Naše nabízené aktivity:

V MŠ nejsou aktivity tématu Orientace prováděny izolovaně, jsou propojovány s dalšími aktivitami, které jsou jim blízké a vhodně navazují tak, aby spolu tvořily organický celek. Jde o situace, které jsou v mateřských školách běžné a žádoucí. Uvedené aktivity je možno vhodně upravovat dle dané situace.

Možné náměty a aktivity:

- a) Vycházky do přírody (dle ročních období)
- b) Lidské tělo
- c) Svět kolem nás – doprava, cesta do školky
- d) Pohádky

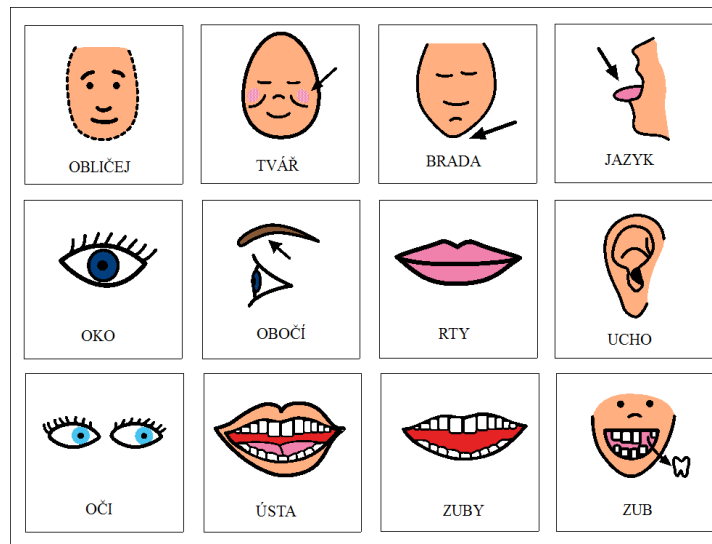
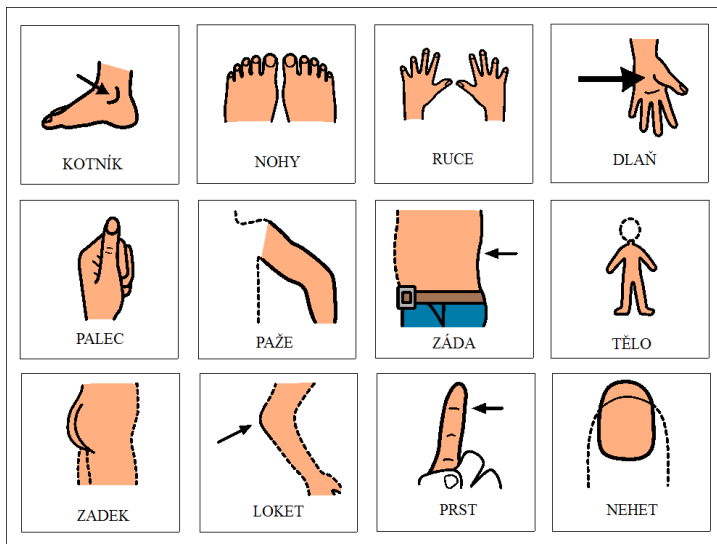
A) Vycházky do přírody (dle ročních období)

- umístění, pozice
- porovnání 3D a 2D
- uvědomění si příčiny a následku
- souměrnosti v přírodě
- tvary v rovině a prostoru
- pohyb, vnímání času
- prostorové vnímání zrakem a sluchem
- hledání pokladu



B) Lidské tělo

- práce s celkem a částmi,
- orientace na vlastním těle
- pravolevá orientace
- souměrnosti těla
- zapojení pohybu
- předčtenářská gramotnost
- orientace a řeč



C) Svět kolem nás (doprava)

- určování směru,
- cesta z domova do školy
- silniční provoz
- dopravní prostředky, užití
- poloha předmětů v prostoru či rovině
- prostorová představivost
- dělení a vyplňování prostoru
- porovnání 2D, 3D (kreslení a modelování)



D) Pohádky

- O Koblížkovi
- Červená Karkulka
- Krteček a kalhotky
- O kohoutovi a slepičce
- O veliké řepě
- Ferda Mravenec
- Dlouhý, Široký a Bystrozraký
- O perníkové chaloupce



Aktivita "Netopýr má hlad"

- Cíl:**
- děti se naučí, že netopýr loví podle sluchu a jeho potravou jsou různé druhy hmyzu a jiných bezobratlých
 - děti poznají několik druhů hmyzu (a pavouků) a seznámí se s některými jejich typickými rysy a vlastnostmi
 - děti si procvičí orientaci podle sluchu

Pomůcky: šátek na zavázání očí, kartičky s obrázky na šňůrce k zavěšení kolem krku: 1x obrázek netopýra, 2x (či vícekrát) obrázky živočichů, které netopýr loví (střevlík, chroust, světluška, lišaj, přástevník, moucha, komár, kobylka, křížák, sekáč...)

Průběh hry:

Každé dítě si vylosuje jeden obrázek a pověsí si jej kolem krku. "Bezobratlí" si sednou do kroužku na židle, netopýr má zavázané oči a stojí uprostřed. Učitel vyvolává jména živočichů, kteří vylétají či vylézají - a ti si musí spolu vyměnit místo. Netopýr se snaží je po sluchu najít a ulovit. (Děti musí přitom být potichu!) Když netopýr někoho uloví, vymění si s ním pozici - chycené dítě se stává netopýrem.

Učitel také nemusí živočichy přímo jmenovat, může je pouze charakterizovat nějakou vlastností: "Vylétají všichni, kteří mají 8 nohou, všichni brouci, všichni, kteří bodají, dobře skáčou..." Tím se děti učí typické rysy živočichů.

Aktivita "Echolokace"

- Cíl:** - děti pochopí, jak se netopýr orientuje v prostoru pomocí odraženého zvukového signálu (echolokace)
- procvičí si svou vlastní prostorovou orientaci

Pomůcky:

šátek, obrázek netopýra, obrázky prvků v krajině, obrázky netopýří potravy (brouk, můra, pavouk...)

Průběh hry:

Každé dítě si vylosuje obrázek, podle nějž pozná, co bude během hry představovat. "Netopýrovi" zavážeme oči. Ostatní se rozmístí v prostoru. Na místě, které si zvolí, zůstanou stát během celé hry, pohybuje se pouze netopýr, který hledá svou potravu. Orientuje se jako skutečný netopýr - vydává zvukový signál a čeká na odezvu. Volá: "Kdo je tam?" Dítě, jehož směrem volá (či zároveň ukáže), mu odpoví podle obrázku, jež si vylosovalo. Netopýr se vyhýbá překážkám (např. strom, jeskyně, jelen...) a hledá svou kořist (např. můru).

Hra končí, když netopýr uloví potravu, nebo po uplynutí časového limitu. V dalším kole si děti znovu rozlosují kartičky.

Aktivita „Bludiště“



NAKRM NETOPÝRA PEPU

Netopýr se orientuje sluchem. Netopýra Pepu dnes však bolí uši. Bez nich nedokáže bez nehody proletět mezi větvemi. Neuloví večeri a bude mít hlad. **Pomůžeš mu najít v bludišti něco dobrého na zub? Ale pozor, ať ho nerozbolí břicho! Některé z dobrot, které se najdou v lese, netopýr nežere.**

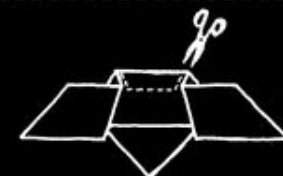
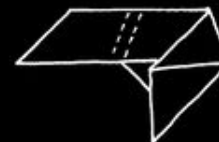
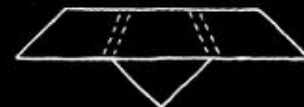
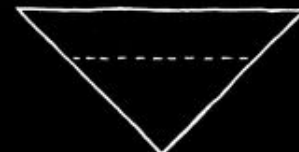
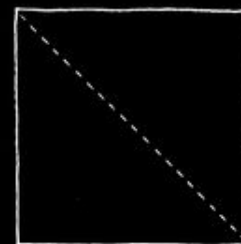
www.hurvinekvprirode.cz



Aktivita „Udělej si svého netopýra“

POSTUP VÝROBY:

1. Čtverec tmavého papíru přeložte po úhlopříčce.
2. Trojúhelník přeložte zhruba ve třetině, sklady přejeďte nehtem, aby dobře držely.
3. Vyznačte tužkou linky v místech, kde budete ohýbat netopýří křídla. Šikovnější děti si poradí i bez nich.
4. Podle vyznačených linek vytvarujte křídla.
5. Obě křídla jsou složená.
6. Nůžkami vystřihněte netopýrovi ouška.
7. Netopýra otočte. Dokreslete obličej a netopýr je hotový.



Děkujeme za pozornost

