



Doplňkový materiál

- ✳ list pro sebehodnocení dítěte
- ✳ komiks a jeho využití při rozvoji čtenářské a matematické gramotnosti
- ✳ možnosti komunikace - obrázkové karty a pracovní list

Námět a text: Andrea Moučková, Jana Smolková
Ilustrace a grafické úpravy: Josef Fraško



Sebehodnocení dítěte



Komiks



Karty



Pracovní list



Děti si vybarví smajlíka podle toho, jak se jim dařilo.



- daří se mi bez pomoci



- daří se mi částečně (potřebuji pomoc)

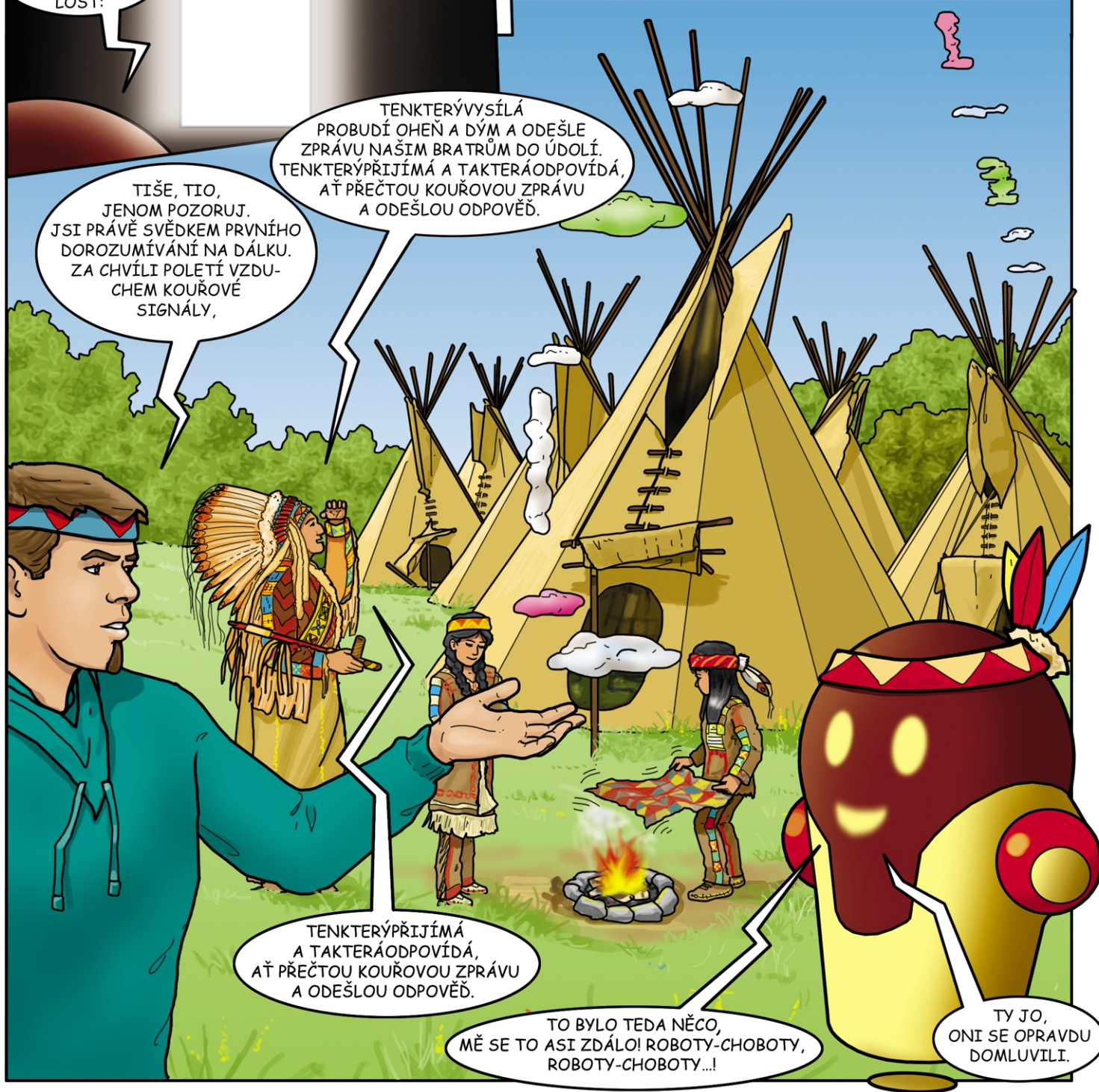


- nedaří se mi vůbec

TIO a signál



KDYŽ SE DVEŘE OTEVŘELY TIO VŮBEC NECHÁPAL, KDE JE. OCITLI SE TOTIŽ V DOBÁCH DÁVNO MINULÝCH. STALI SE ČLENY INDIÁNSKÉHO KMENE. JEJICH HLAVY ZDOBILY ČELENKY Z PESTROBAREVNÝCH PER A TIO S MICHALEM SE DÍVALI NA NÁČELNÍKA...



Komiks a jeho využití při rozvoji čtenářské gramotnosti

Úzké propojení krátkého a výstižného textu s obrázkem (typické pro komiks) dětem předškolního věku výrazně usnadňuje porozumění obsahu sdělení, odhalení podstatných informací. I dětem, které nemají velký zájem o prohlížení knih či jiných textů, může připadat formát komiksu přitažlivější, zajímavější – komiks tak děti může přilákat k dalšímu „čtení“, sdílení prožitků a diskuzi o přečteném. Díky velkému množství obrazového materiálu může být pro děti snazší vcítit se do pocitů postav, ponořit se do atmosféry příběhu. Čtenářská gramotnost dětí se rozvíjí i prostřednictvím tvorby vlastního díla – forma komiksu (jednoduchý obrázek s bublinou a krátkým textem – může pomoci učitel či vrstevník) se v předškolním věku přímo nabízí.

Při práci s komiksem můžeme využívat různé čtenářské strategie:

- ✳ předvídání (před samotnou četbou – z obrázků – o čem komiks bude, v průběhu četby – předvídání pokračování či závěru);
- ✳ usuzování (k vlastní zkušenosti přidáváme informaci z textu a vyvodíme logický závěr);
- ✳ vizualizace (vytváříme si vlastní představy – pozor!!! – u vizualizace chceme, aby představa byla v souladu s textem, aktivizujeme všechny smysly – umožníme sdílet prožitky výtvarně, pohybově, zvukově...);
- ✳ vytváření souvislostí (propojujeme si vlastní zkušenosti s informacemi na úrovni „já – text“ nebo „text – text“);
- ✳ shrnování (vybíráme klíčové okamžiky, hlavní body a myšlenky komiksu).

U dítěte prostřednictvím komiksu dále rozvíjíme:

- ✳ zrakové a sluchové vnímání,
- ✳ paměť,
- ✳ pozornost a soustředění,
- ✳ slovní zásobu (aktivní i pasivní),
- ✳ vyjadřovací schopnosti.

Komiks a jeho využití při rozvoji matematické gramotnosti

Dějové propojení obsahu s chronologicky řazenými obrázky (typické pro komiks) dětem předškolního věku pomáhá v časové orientaci a v logickém uspořádání podstatných informací. Komiks může fungovat i jako motivační prvek, kdy jde o konkretizaci a vizualizaci situace.

Při práci s komiksem se efektivně rozvíjí prelogické myšlení dětí, a to konkrétně:

- ✱ kauzální myšlení (rozlišování příčiny a důsledku, uvědomování si následnosti – tedy co předchází a co následuje, vzájemných vztahů a souvislostí);
- ✱ zrková analýza spojená s vnímáním a výběrem podstatných informací;
- ✱ strukturální myšlení a tvoření schémat;
- ✱ analyticko-syntetické myšlení – spojení jednotlivých obrazů do souvislého děje;
- ✱ prostorové vnímání, kdy si dítě s oporou plochého obrázku vytváří prostorový obraz na základě zkušenosti.

Rozvoj matematické gramotnosti podporujeme, když dítě:

- ✱ vybere z obrázku podstatné informace a doptá se na informace, které mu chybí nebo kterým nerozumí;
- ✱ objeví zákonitosti v běžném životě;
- ✱ rozpozná správné a nesprávné řešení, odhalí chybu v řešení;
- ✱ odhalí jednoduchý problém a vyjádří ho svými slovy;
- ✱ odpovídá srozumitelně na kladené otázky;
- ✱ rozpozná, co může a nemůže nastat v konkrétních situacích.



Poznámky:



Poznámky:



Poznámky:



Poznámky:



Poznámky:

Možnosti komunikace



- ✦ Víš, jak se jmenuje město nebo vesnice, kde bydlíš?
- ✦ Vymysli svoje indiánské jméno, které tě charakterizuje. Nakresli ho nebo napiš (s pomocí podle vzoru nebo samostatně).
- ✦ Znáš ještě jiný způsob komunikace než ty, které jsou na obrázcích dole? Nakresli do rámečku vpravo dole.
- ✦ Přiřaď piktogram k jednomu z obrázků dole, ke kterému si myslíš, že patří (spoj čarou).

