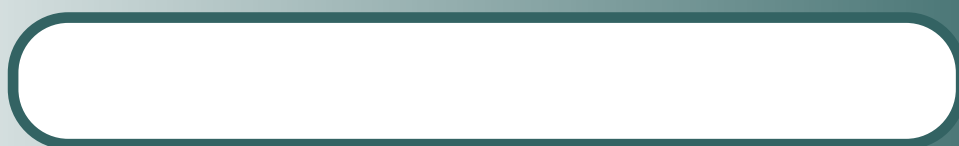




Doplňkový materiál

- ✱ list pro sebehodnocení dítěte
- ✱ komiks a jeho využití při rozvoji čtenářské a matematické gramotnosti
- ✱ dějové karty
- ✱ sudoku

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



Sebehodnocení dítěte



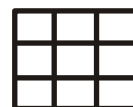
Komiks



Dějové karty



Sudoku



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 mobil



TY JO,
ROBOTÍ RYCHLOST
JE SKVĚLÁ HRA.

TY JO,
HRAJU TAK DLOUHO,
TOLIKRÁT JSEM VYVÁZL
Z NEBEZPEČÍ A STEJNĚ
PROHRÁVÁM. A TO JSEM
VYPLNIL VŠECHNY
ÚDAJE.

MICHALOVI
TO NEŘEKNU, URČITĚ
BY SE ZLOBIL.



TAK DOST! PODÍVEJ,
JAK JSI ZKROUCENÝ. NIČÍŠ SI ZÁDA
I OČI A JEŠTĚ JSI DAL SVOJE OSOBNÍ
ÚDAJE NĚKOMU, KOHO NEZNÁŠ.
TIO, TO NENÍ BEZPEČNÉ!

!?

TO MĚ NENAPADLO,
DIGITÁLNÍ SVĚT JE KOUKÁM DOCELA
NEBEZPEČNÝ. PŘÍŠTĚ SI DÁM POZOR! KAŽDÝ
MUSÍME DODRŽOVAT PRAVIDLA A NEMŮ-
ŽEME HNED VĚŘIT NĚKOMU,
KOHO NEZNÁME.

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

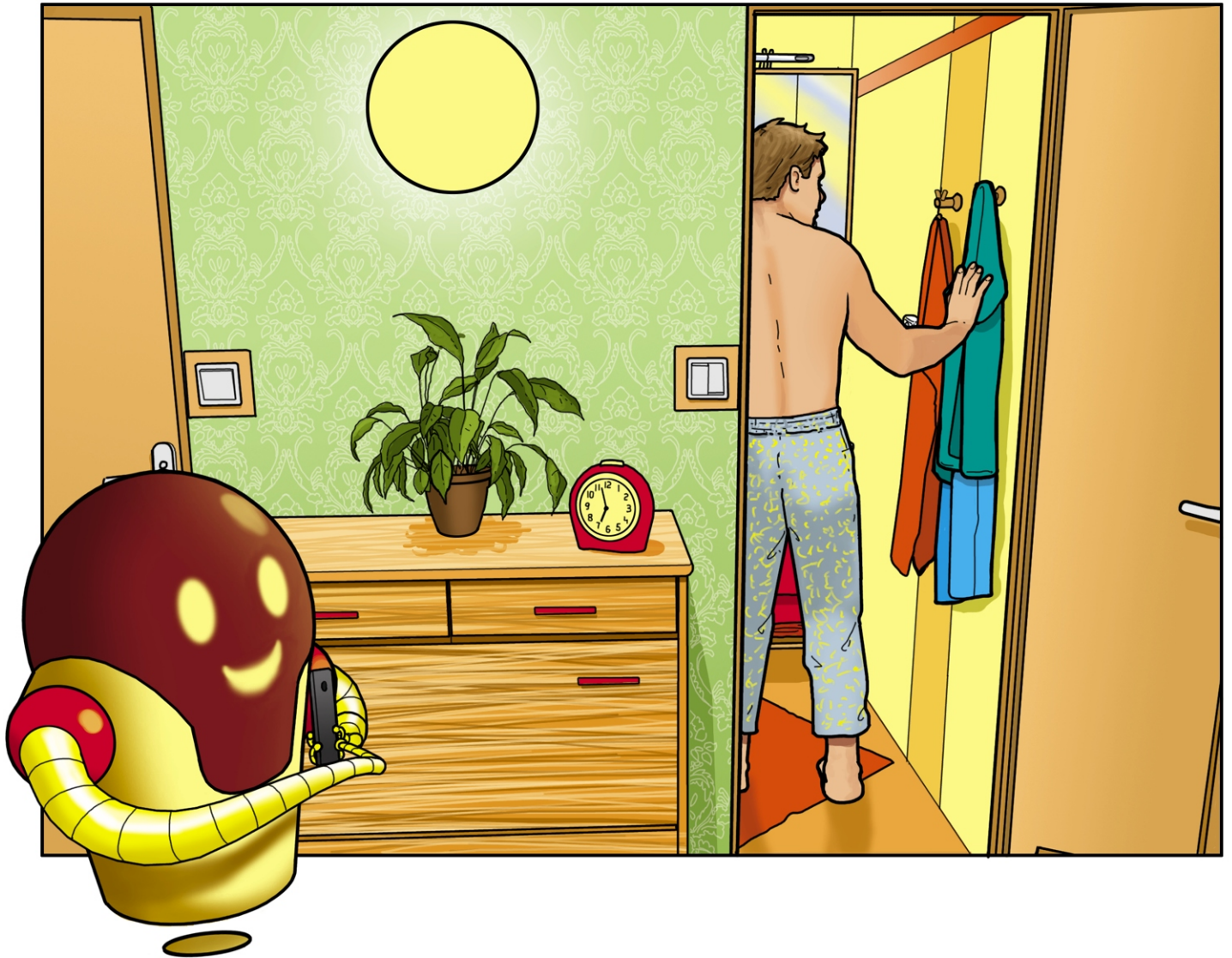
Dějové propojení obsahu s chronologicky řazenými obrázky (typické pro komiks) dětem předškolního věku pomáhá v časové orientaci a v logickém uspořádání podstatných informací. Komiks může fungovat i jako motivační prvek, kdy jde o konkretizaci a vizualizaci situace.

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);
- ✱ zrkovná 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:

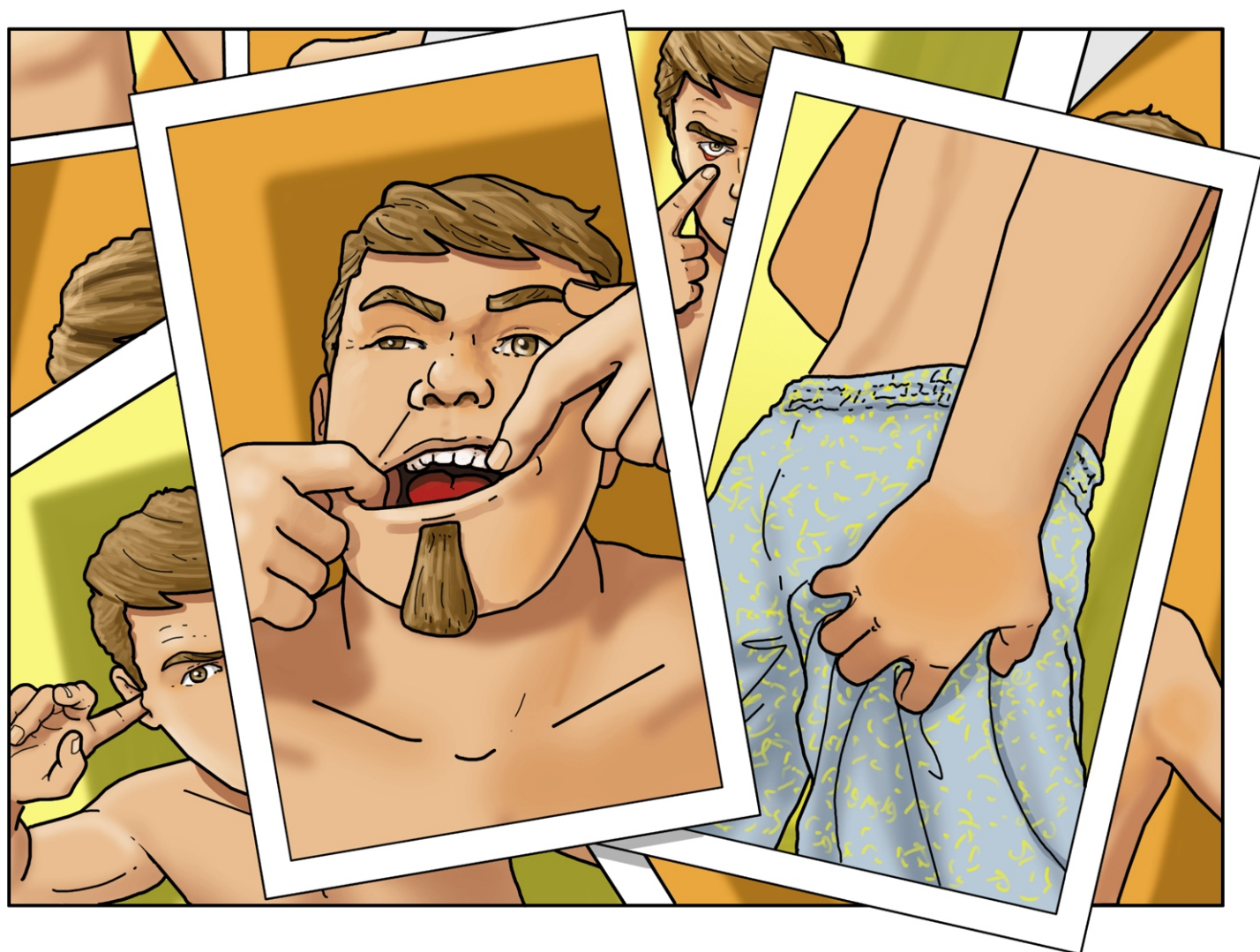
- ✱ vybere z obrázku podstatné informace a doptá se na informace, které mu chybí nebo kterým nerozumí;
- ✱ objeví zákonitosti v běžném životě;
- ✱ rozpozná správné a nesprávné řešení, odhalí chybu v řešení;
- ✱ odhalí jednoduchý problém a vyjádří ho svými slovy;
- ✱ odpovídá srozumitelně na kladené otázky;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



Poznámky:



Poznámky:



Poznámky:

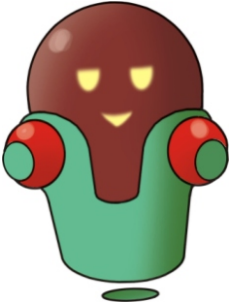







Poznámky:



Sudoku



	?	?	
?	?		?
?		?	?
	?	?	



VYSTŘIHNI A NALEP OBRÁZKY TIA
DO MŘÍŽKY TAK, ABY SE NIKDE
V ŘÁDKU ANI VE SLOUPCI
NEOPAKOVAL STEJNÝ TIO.

