

Vo svete tvarov

Zámer celku:

Príspevok je zameraný na poznávanie, rozlišovanie, pomenovanie základných geometrických tvarov. Deti hrou, vlastným skúmaním a manipuláciou poznávajú niektoré geometrické tvary rovinné i priestorové, rozlišujú ich, rozvíja sa ich logické myslenie pri riešení problémových úloh.

Výkonové štandardy

(špecifické ciele):

Manipulovať s rôznymi predmetmi, náčiním (rukami, nohami, kolenami, hlavou, zdvíhať, nosiť, podávať, gúľať, pohadzovať, odrážať, kopať, driblovať, balansovať) J (10) (PMO). Zhotoviť výtvyry z rozmanitého materiálu, vrátane odpadového, rôznymi technikami (strihať, lepiť, tvarovať materiál atď.), uplatňovať pri tom technickú tvorivosť J (15) (PMO). Zhotoviť výtvyry zo skladačiek a stavebníc z rôzneho materiálu postupne od väčších dielcov až po drobné dieliky podľa vlastnej fantázie a podľa predlohy J (16) (PMO). Zvládnuť na základe napodobňovania a slovných inštrukcií dospelého na elementárnej úrovni prácu s počítačom – pracovať s detskými edukačnými programami J (17) (PMO). Využívať koordináciu zraku a ruky J (19) (PMO). Riešiť interaktívne úlohy v detských edukačných programoch Ľ (69) (KOG). Priradiť, triediť a usporiadať predmety podľa určitých kritérií (farba, tvar, veľkosť) Ľ (74) (KOG). Poznať, rozlíšiť, priradiť, triediť a určiť niektoré rovinné geometrické tvary Ľ (79) (KOG). Poznať, rozlíšiť, priradiť, triediť a určiť niektoré priestorové geometrické tvary Ľ (80) (KOG). Zostaviť z puzzle, rozstrihaných obrázkov, paličiek alebo geometrických tvarov obrazce a útvary podľa fantázie, predlohy a slovných inštrukcií Ľ (81) (KOG). Zapojiť sa do skupinovej hry a vedieť spolupracovať v nej K (143) (SEM). Uplatňovať tvorivosť v hre K (146) (SEM). Kresliť, maľovať, modelovať podľa vlastnej fantázie, predstáv a na tému K (158) (SEM). Používať tvorivo rôzne výtvarné techniky K (161) (SEM). Prejaviť záujem o knihy, písmená, číslice, orientovať sa v knihách K (165) (SEM). Počúvať s porozumením a citovým zaangažovaním detskú ľudovú a autorskú poéziu, rozprávky a príbehy K (166) (SEM). „Čítať“ kreslený príbeh a obrázkový seriál K (171) (SEM).

Edukačné ciele

(čiasťkové ciele):

Uvedené pri jednotlivých aktivitách.

Pomôcky:

Uvedené pri jednotlivých aktivitách.

AKTIVITA Č. 1: AKÝ JE TO TVAR

Edukačné ciele (čiasťkové ciele): Stimulovanie porozumenia/chápania pri rozlišovaní, priraďovaní, triedení rovinných geometrických tvarov Ľ (79) (KOG).

Pomôcky: Geometrické tvary z umelej hmoty (papiera), kruh, štvorec, obdĺžnik a trojuholník veľkých formátov (A4), hmatová škatuľa.

Postup:

1. Deti sedia v kruhu. Ukážeme im geometrické tvary veľkých formátov, pomenujeme ich a diskutujeme o tom, čo nám jednotlivé tvary pripomínajú, ktoré veci, predmety majú podobný tvar.



2. Dieťa si vyberie z hmatovej škatule jeden geometrický tvar z umelej hmoty, určí, pomenuje tvar, farbu a vezme si ho.
3. Dávame rôzne pokyny zamerané na opakovanie farby aj tvarov:
 - kto má žltý tvar – zdvihne ruku, kto má kruh – zdvihne ruku a pod.,
 - deklamujeme názov tvaru aj jeho farbu (čer-ve-ný-štv-ro-ec) a vytlieskame počet slabík a i.
4. V triede umiestnime značky geometrických tvarov. Následne si deti na signál hľadajú svoj domček podľa geometrického tvaru. Problémovou úlohou skupiny je vyhľadať predmety daného tvaru v triede a pomenovať ich, prípadne zakresliť do hárkov.

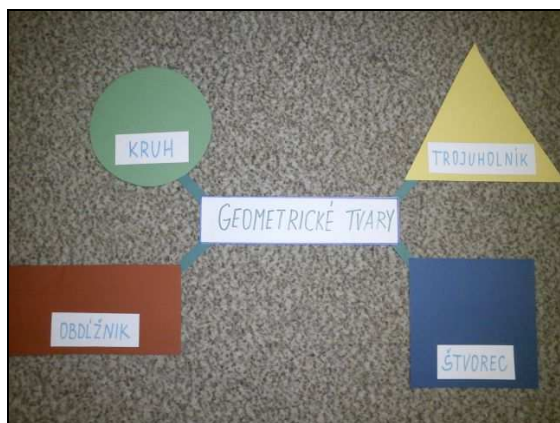
AKTIVITA Č. 2: MAPA TVAROV

Edukačné ciele (čiastkové ciele): Prezentovanie porozumenia pri triedení predmetov podľa daného kritéria (tvar) L' (74) (KOG).

Pomôcky: Pojmová mapa – geometrické tvary, obrázky rôznych tvarov.

Postup:

1. Pripravíme si pred deťmi pojmovú mapu „GEOMETRICKÉ TVARY“ a spoločne si pomenujeme jej časti – jednotlivé tvary, ktoré umiestnime do pojmovej mapy (tvoria ju). Na zem si uložíme obrázky rôznych predmetov a otočíme ich k zemi.
2. Vysvetlíme deťom postup hry: Dieťa si vyberie obrázok, pomenuje ho a určí, aký má tvar. Následne ho priloží k danému tvaru v pojmovej mape.
3. Určujeme množstvo predmetov – viac, menej, rovnako, najskôr vizuálne odhadom, ten si potom overíme počítaním obrázkov.



4. Vyzveme deti, aby nakreslili predmet a priložili ho do pojmovej mapy k danému tvaru. Môžeme si zopakovať a vyhľadávať predmety vybraného tvaru v triede, prípadne v okolí materskej školy.

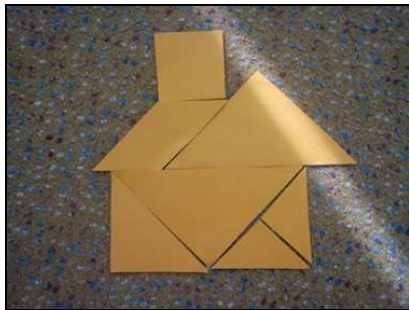
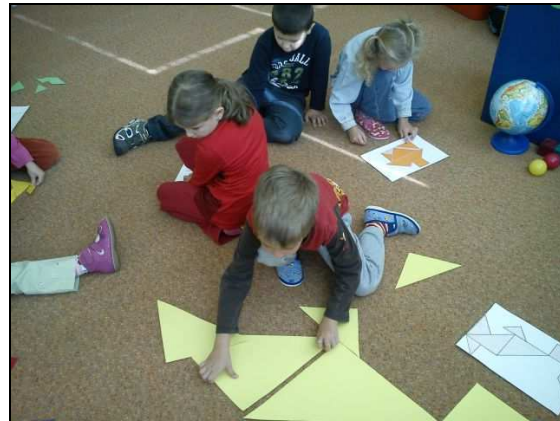
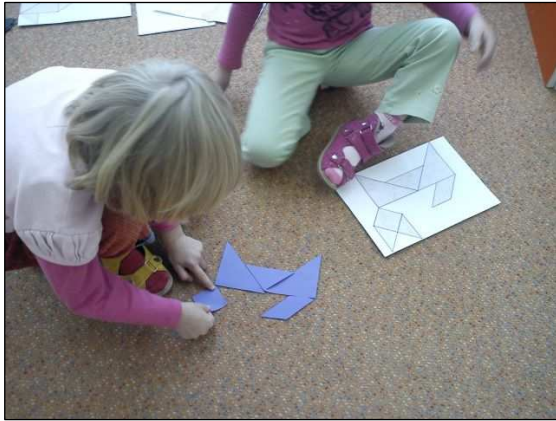
AKTIVITA Č. 3: KRUH A GUĽA

Edukačné ciele (čiastkové ciele): Stimulovanie kritického myslenia pri poznávaní/určovaní rozdielov medzi niektorými rovinnými a priestorovými geometrickými tvarmi L' (79) (KOG), L' (80) (KOG). Rozvíjanie/skvalitňovanie psychomotorických kompetencií pri manipulácii s loptou J (10) (PMO). Skvalitňovanie psychomotorických kompetencií pri konštruovaní s využitím rôznych druhov stavebníc a skladačiek J (16) (PMO).

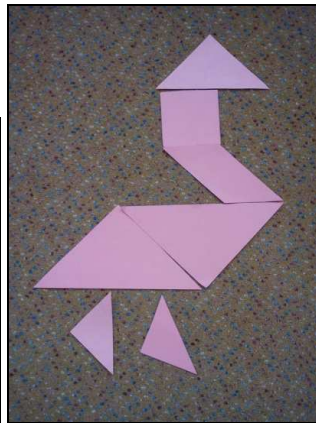
Pomôcky: Kruh z papiera, lopty, rôzne kruhové a guľaté predmety, skladačky, stavebnice.

Postup:

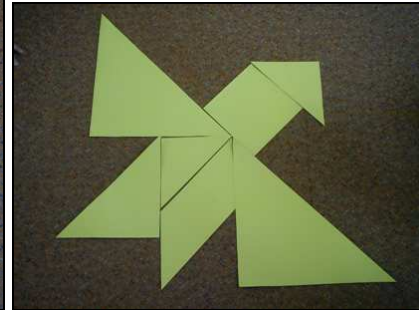
1. Hra je zameraná na poznávanie a rozlíšenie rozdielov a rovnakých znakov kruhu a guľy. Opýtame sa detí, či poznajú rozdiel medzi kruhom a guľou. Ukážeme im, čo sa stane, ak kotúlame kruh a následne loptu – guľu. *Čo sa stalo?* Zistíme, že kruh sa nekotúľa a spadne na zem, kým lopta sa kotúľa.
2. Deti vyhľadávajú predmety kruhového tvaru v triede a zisťujú ich vlastnosti – kotúľajú sa, napr. guľôčka z hračky, detská hrkálka, glóbus, naopak – čo sa nekotúľa, napr. tanierik, detské hodiny a pod.



Domček



Labuť



Jastrab

AKTIVITA Č. 10: OBRÁZKOVÉ ČÍTANIE

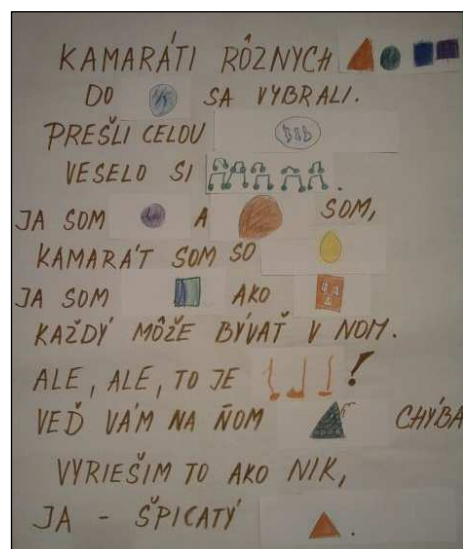
Edukačné ciele (čiastkové ciele): Byť spôsobilý v hre s básňou nahradiť niektoré slová obrázkami K (171) (SEM).

Pomôcky: Báseň *Kamaráti rôznych tvarov*.

Postup:

1. Prečítame deťom báseň o geometrických tvaroch, ktorú máme napísanú na veľkom bale papiera. Diskutujeme o básni.
2. Vyzveme deti, aby sme si dotvorili báseň obrázkami. Deti samy vyberajú slová, ktoré vedia nakresliť. Nakreslené obrázky nalepíme na napísané slová.
3. Prečítame si báseň aj s obrázkami. Báseň – obrázkové čítanie si vystavíme na viditeľné miesto.

KAMARÁTI RÔZNYCH TVAROV
 DO **SVETA** SA VYBRALI,
 PREŠLI CELOU **ZEMEGUĽOU**,
 VESELO SI **SPIEVALI**.
 JA SOM **KRUH** A **VEĽKÝ** SOM,
 KAMARÁT SOM SO **SLNKOM**.
 JA SOM **ŠTVOREC** AKO **DOM**,
 KAŽDÝ MÔŽE BÝVAŤ V ŇOM.
 ALE, ALE, TO JE **CHYBA**,
 VEĎ VÁM NA ŇOM **STRECHA** CHÝBA.
 VYRIEŠIM TO AKO **NIK**,
 JA – ŠPICATÝ **TROJUHOĽNÍK**.

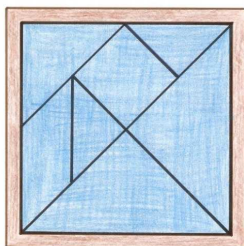




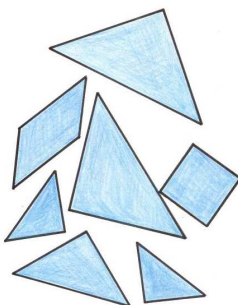
Príloha č. 1: Príbeh Jozefa Pavloviča Črepy šťastie prinášajú

Nikto mi nenahovorí, že črepy prinášajú šťastie a že sedmička je šťastné číslo. Ak chcete vedieť, hneď vám poviem prečo. Varoval som.

Ako tak schuť kopnem do lopty, nechtiac zaletela do okna na komore. Sklo praslo na sedem kusov:

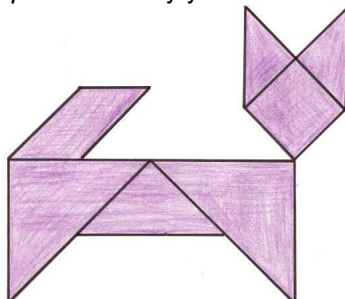


A zosypalo sa na násyp:

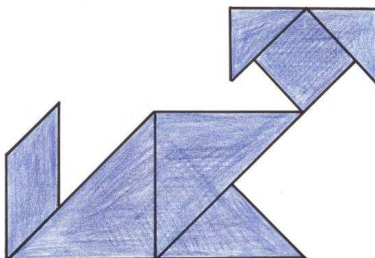


Ešte že nikto nie je doma. Nie, mama sa to nesmie dozvedieť. Keď sa to dalo rozobrať, musí sa to dať aj zložiť. Skladám črepy, skladám, skladám, morím sa so siedmimi kúskami skla, no nemám pritom ani kúsok šťastia. Okno zložiť nie a nie. Voľakde bude chyba. Najskôr tam, že črepov je sedem a ja iba jeden. Požiadal som teda o pomoc mačku.

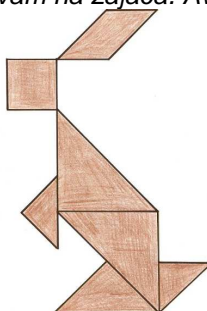
Hrá sa mačka s črepmi, hrá, hrá, no pošťastilo sa jej z nich stvoriť iba mačku:



Nepotrebujem mačku, ale okno, povedal som a zavolať na psa. Hrabe sa pes v črepoch, hrabe, hrabe, no aj jemu šťastie slabo žičilo. Tak isto stvoril len psa:



Nepotrebujem psa, ale okno, vravím a kývam na zajaca. Avšak aj jeho šťastie bolo iba zajacie:



Príloha č. 3: Pracovný list č. 2

Úloha: Roztried' geometrické tvary a spoj ich čiarou s domčekom. Urč počet tvarov. Ktorých je najviac/najmenej/rovnako? Tvary vyfarbi podľa pokynu (učiteľ'ky).

