



Víceúrovňové vzdělávací aktivity

Autorský kolektiv: Jitka Adamová, Stanislava Korcová,
Jana Smolková, Eva Vacková
Spolupráce: René Gavlas

NÚV 2019

Víceúrovňové vzdělávací aktivity s přesahem pro nadané děti v mateřské škole

Tematický celek
Kniha je dům pro písmenka

Autorský kolektiv: Jitka Adamová, Stanislava Korcová,
Jana Smolková, Eva Vacková
Spolupráce: René Gavlas

NÚV 2019

Obsah

Úvod	3
Tematický celek Kniha je dům pro písnička	4
Návrh činností podle Gardnerovy teorie mnohočetné inteligence	8
Matematicko-logická inteligence.....	8
Hudební inteligence	13
Intrapersonální inteligence.....	15
Interpersonální inteligence.....	17
Tělesně kinestetická inteligence	19
Verbální inteligence	23
Prostorová inteligence.....	26
Přírodní inteligence.....	29
Použitá literatura	30
Reflexe činností vybraných z tematického celku Kniha je dům pro písnička	31

Úvod

„Cílem učitele by mělo být rozvíjení těch druhů inteligence, které dítě má, nikoli nátlak ve směru, kde dítěti talent chybí. Pak může dítě přijít i o to, co má.“ (Koukolík in Kargerová, Gardošová, 2013)

Cílem dokumentu je posilovat vědomí předškolních pedagogů, že každé dítě je individualita, tzn., že každé je trochu jiné a má jiné vzdělávací potřeby. Předškolním vzděláváním by proto měla prolínat **přirozená diferenciací aktivit**, kdy děti ve třídě mohou pracovat na úkolech, které jsou propojeny v rámci integrovaného bloku stejným tématem, ale skrývají v sobě potenciál založený na různých úrovních obtížnosti a umožňují dětem volbu z rozmanitých činností. Předpokladem úspěchu je poskytnutí bohaté a všestranné vzdělávací nabídky v rámci plánování činností různého charakteru v třídním vzdělávacím programu. Každé dítě si tak může vybrat aktivitu, která je pro něho přitažlivá a odpovídá jeho potřebám, preferencím, vrozeným předpokladům, dosaženým schopnostem a **dominantnímu typu inteligence**. U dětí, které vykazují nadání, může být tímto způsobem uspokojena velká potřeba podnětů, nových informací a dostatek osobní svobody. (Gardnerova teorie mnohočetné inteligence, kterou poprvé formuloval v publikaci Dimenze myšlení – 1999).

Současné předškolní vzdělávání vychází z potřeby individualizace. Tematický blok nabízí tři úrovně obtížnosti, které individualizaci naplňují tím, že nejvyšší úroveň cílí na skupinu nadaných dětí.

Tematický celek *Kniha je dům pro písmenka*

Hlavní cíl aktivity:

Zdokonalovat dovednosti dětí z oblasti hrubé i jemné motoriky, rozvíjet jejich zájem o psanou podobu jazyka i další formy sdělení verbální i neverbální, rozvíjet dětskou tvořivost a umožnit dětem vyjadřovat své dojmy a prožitky.

Věková skupina dětí: 3–6 let

Předchozí zkušenosti:

Aktivitám na téma „*Kniha je dům pro písmenka*“ předcházelo čtení příběhů a pohádek na pokračování při odpoledním odpočinku. Děti se seznámily s hrou na knihovnu, kdy se učily správnému zacházení s knihami a pochopení jejich významu. Děti si mohly přinášet oblíbené knížky z domova a „představit“ je kamarádům, ukázat obrázek, který se jim v knize nejvíce líbí. Společně si vytvořily pravidlo: „S knihou se zachází opatrně“. Následně navštívily místní knihovnu. Učitelky vysvětlily dětem rozdíl mezi časopisem, knihou, leporelem a novinami. Téma se začalo dále rozvíjet v důsledku potřeby dětí a jejich zájmu o psanou podobu jazyka, o písmena, o čtené slovo a podrobnější informace o knihách.

K naplňování těchto potřeb lze doporučit kampaň *Celé Česko čte dětem*, jako možnost rozšíření nabídky další spolupráce s rodiči, prarodiči a přispění k rozvoji čtenářské gramotnosti: <https://celeceskoctedetem.cz/jak-se-zapojit>.

Klíčové kompetence z RVP PV:

Kompetence k učení

- Soustředěně pozoruje, zkoumá, objevuje, všímá si souvislostí, experimentuje a užívá při tom jednoduchých pojmů, znaků a symbolů
- Klade otázky a hledá na ně odpovědi

Kompetence k řešení problémů

- Řeší problémy na základě bezprostřední zkušenosti, zkouší, experimentuje; spontánně vymýšlí nová řešení problémů a situací; hledá různé možnosti a varianty (má vlastní originální nápady); využívá při tom dosavadní zkušenosti, fantazii a představivost
- Uvědomuje si, že svou aktivitou a iniciativou může situaci ovlivnit

Kompetence komunikativní

- Dokáže se vyjadřovat a sdělovat své prožitky, pocity a nálady různými prostředky (řečovými, výtvarnými, hudebními, dramatickými apod.)
- Ovládá dovednosti předcházející čtení a psaní
- Průběžně rozšiřuje svou slovní zásobu a aktivně ji používá k dokonalejší komunikaci s okolím
- Dovede využít informativní a komunikativní prostředky, se kterými se běžně setkává (knížky, encyklopedie, audiovizuální techniku)

Kompetence sociální a personální

- Samostatně rozhoduje o svých činnostech; umí si vytvořit svůj názor a vyjádřit jej
- Dokáže se ve skupině prosadit, ale i podřídit, při společných činnostech se domlouvá a spolupracuje

Kompetence činnostní a občanské

- Učí se své činnosti a hry plánovat, organizovat, řídit a vyhodnocovat
- Dokáže rozpoznat a využívat své vlastní silné stránky, poznávat svoje slabé stránky
- Chápe, že se může o tom, co udělá, rozhodovat svobodně, ale že za svá rozhodnutí také odpovídá

Očekávané výstupy z RVP PV:

- Zvládat základní pohybové dovednosti a prostorovou orientaci, pohybovat se ve skupině dětí.
- Vnímát a rozlišovat pomocí všech smyslů – sluchově rozlišovat zvuky a tóny, zrakově rozlišovat tvary předmětů, vnímat hmatem.
- Ovládat koordinaci ruky a oka, zvládat jemnou motoriku.
- Vyjadřovat samostatně a smysluplně myšlenky, nápady, pocity, mínění a úsudky ve vhodně zformulovaných větách.
- Porozumět slyšenému, zachytit hlavní myšlenku příběhu, sledovat děj a zopakovat jej ve správných větách.
- Učit se nová slova a aktivně je používat.
- Rozlišovat některé obrazné symboly a porozumět jejich významu i komunikativní funkci.
- Poznat některá písmena, popř. slova.
- Projevovat zájem o knihy.
- Chápat prostorové vztahy, orientovat se v prostoru i v rovině.
- Řešit problémy, úkoly a situace, myslet kreativně, předkládat „nápady“.
- Nalézat nová řešení nebo alternativní k běžným.
- Vyjadřovat svou představivost a fantazii v tvořivých činnostech i ve slovních výpovědích k nim.
- Zaujímat vlastní názory a postoje a vyjadřovat je.
- Prožívat a dětským způsobem projevovat, co cítí.
- Spolupracovat s ostatními.
- Vyjednávat s dětmi i dospělými, domluvit se na společném řešení.
- Zacházet šetrně s vlastními i cizími knížkami.
- Vyjadřovat své představy pomocí různých výtvarných dovedností a technik – kreslit, používat barvy, modelovat, tvořit z papíru, sestavovat z přírodnin.
- Orientovat se bezpečně ve známém prostředí i v životě tohoto prostředí (doma, v budově mateřské školy, v blízkém okolí).
- Osvojovat si elementární poznatky o okolním prostředí, které jsou dítěti blízké, pro ně smysluplné a přínosné a jemu pochopitelné a využitelné pro další učení a životní praxi.
- Učit se hodnotit svoje osobní pokroky.

Hlavní principy:

- Dítě je vedeno k samostatnosti.
- Dítě má možnost volby.
- U většiny činností není předem dán postup plnění, děti si jej volí samy.

Přirozená diferenciacce probíhá ve smyslu:

- Volby aktivity podle dominantního typu inteligence dítěte, podle jeho zájmu.
- Volby aktivity podle dosažených schopností, kdy dítě zvolí, zda: vše zvládne samo, bude potřebovat asistenci učitelky, její slovní vedení, nebo bude potřebovat praktickou pomoc učitelky nebo blízkého kamaráda.
- Volby náročnosti dané aktivity v rozsahu individuálních možností a potřeb dítěte.

Základní principy práce s nadanými dětmi (Hříbková, 2013):

- Neautoritativní komunikace.
- Pozorné naslouchání.
- Respektování specifika činnosti dítěte.
- Prostor pro prezentaci dítěte.
- Provádění společného hodnocení.

Doporučení:

- Po ukončení činností vést děti k dovednosti hodnocení a sebehodnocení. Je vhodné pracovat také s hodnoticí škálou (Kratochvílová, 2011).

Doplňující informace:

- Tematický celek je doplněn sadou pracovních listů 1–12, které mohou učitelé využít podle svého uvážení.

Návrh činností podle Gardnerovy teorie mnohočetné inteligence

Činnosti jsou rozděleny do tří úrovní: nižší, vyšší, nejvyšší. Nejvyšší úroveň je určena k vyhledávání nadaných dětí ve skupině. Nejde o členění podle věku, ale o nabídku podle náročnosti.

Metodické poznámky pro učitele jsou psány kurzivou.

Matematicko-logická inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Motivovaná manipulace s předměty:</p> <p>1. Prohlížení a „čtení“ knih při spontánní hře na knihovnu s dopomocí učitelky. Vydávání a ukládání knihy do knihovny – na policičku, listování v knize, ukazování prstem a říkání, co je to, kdo je to. Učitel nabízí dětem vhodnou knihu. Nejmladším dětem nabízíme příběhy z reálného života, které jsou dítěti blízké, s reálnými estetickými kresbami.</p>	<p>Motivovaná manipulace s předměty:</p> <p>1. Prohlížení a „čtení“ knih při hře na knihovnu s částečnou účastí učitelky. Dítě si zvolí knihu, kterou by chtělo prohlížet, číst. Učitel čte vybrané pasáže, při čtení ukazuje prstem, ukazuje pohyb čtení zleva doprava, pomalu a jemně listuje – obrací stránky.</p> <p>2. Porovnávání množství ve dvou skupinách bez určení počtu. Dítě manipuluje s knihami a porovnává množství knih v poličkách (více, méně, stejně). <i>Knihy by měly být přibližně stejně široké.</i></p> <p>3. Porovnávání množství ve dvou skupinách – manipulace podle pokynů, jako např.:</p>	<p>Motivovaná manipulace s předměty:</p> <p>1. Tvorba kategorií podle vlastních návrhů dětí. Děti zcela samostatně seskupují knihy v knihovně, hledají různé varianty a možnosti, zdůvodňují je. <i>Nechte děti samostatně pracovat, dodržte přesně zadanou instrukci, ať děti tvoří samy, postupně můžete navrhopvat a přidávat další kategorie. Zde je nutná přítomnost učitele jako průvodce hrou. Učitel může vyzvat děti, aby piktogramy znázornily kategorie knih, aby hra měla systém a dotáhly hru do zdárného konce. Konkretizace: např. velikost, výška, tloušťka, podle obsahu, barvy obalu, typu písma, vazby – tvrdá, brožovaná.</i></p> <p>2. Hra na obchod s knihami. Používání dětských či vlastně vyrobených peněz při prodávání. Děti si určí cenu knih a za tuto cenu je prodávají. Početní</p>

Doporučená literatura:

12 hodin

s Oskarem: *Velké obrazové album absolventky Vysoké školy*

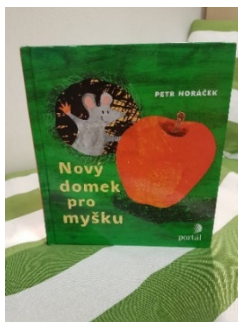
uměleckoprůmyslové Evy Macekové provází všedním dnem pětiletého Oskara a jeho

věrného kocoura. Na obrazových tabulích, plných drobných událostí, si všímá detailů z obyčejného života, popisuje nejmenším čtenářům jejich vlastní důvěrně známé věci a situace (snídani, nakupování i sny...). Zároveň děti iniciuje k jednoduchým hrám i dovednostem (počítání, zavázání tkaniček, orientace v prostoru i čase atd.)



Nový domek pro myšku: Petr Horáček

Jak může myška dostat velké jablko do svého malinkého obydlí? Nezbude jí nic jiného, než si najít jiné, o něco větší bydlení.



- Učitel umístí 3 knihy do první poličky, vyzve dítě, aby do druhé poličky umístilo více (méně, stejně) knih, než je v první poličce.
- Učitel vyzve dítě, aby srovnalo knihy podle velikosti od nejmenší po největší (nebo naopak).
- Učitel vyzve dítě, aby jí ukázalo (popř. vytáhlo a znovu zasunulo) první (poslední) knížku.

operace do 100 (sčítání, odečítání), děti chápou přechod přes desítku. Děti mohou nakupovat více knih, vydávat peníze do určité hodnoty, určovat také např., kolik peněz by jim chybělo, kdyby si chtěly koupit určité množství knih apod.

Děti sčítají a odčítají samostatně, podle vlastních vytvořených postupů (rys mimořádně nadaných dětí).

3. **Hra na obchod s písmeny.** Učitel určí hodnotu každého písmena abecedy. Např. „A“ stojí 5 korun (můžeme používat Kč nebo vlastní měnu, kterou si vymyslí děti). Hodnotu písmen mohou samozřejmě určit i děti, podle jejich možností a schopností. Každé dítě obdrží určitý obnos peněz a nakupuje písmena tak, aby z nich vytvořilo slova. Nejprve děti tvoří slova podle své fantazie, později jim můžeme zadat pravidla, jako např. „Vytvoř slovo, které bude mít hodnotu právě 10 korun.“, „Z hodnoty právě 20 korun vytvoř tři slova.“, „Vytvoř dvě slova, která budou mít společně hodnotu méně než 20 korun.“ Nejde o soutěž, ale o společné hledání různých možností. Ze stejné částky peněz děti vymyslí širokou škálu. Vhodné je jednotlivá slova nalepit

2. Třídění objektů (knih)

do 2 skupin na základě

charakteristické vlastnosti. Dítě srovnává knihy do knihovny – do poliček, podle instrukcí učitele (např. knihy malé × velké, knihy tenké × hrubé, knihy × časopisy).

Při třídění na velké a malé knihy dbát na jednoznačnost velikosti (pouze dvě velikosti).

Doporučení:

Ve třídě je zřízený tzv. čtecí koutek s knihovnou pro děti (často stačí dvě poličky v úrovni dítěte, vhodné množství max. 6 knih, které se obměňují).



Čtecí koutek v MŠ Ptice

Autor fotografie: Eva Vacková

na arch papíru, vizualizovat výsledek práce. K úkolu se děti mohou postupně vracet, určitě se jim budou vybavovat další a další možnosti.

Je nutné mít připravené dostatečné množství kartiček s písmeny.

4. **Vyvážené police.** Určíme váhu knih obecně: jedna velká kniha váží stejně jako dvě malé knihy. Police knihovny musejí být vyvážené. Děti se seznámí se znaménkem „rovná se“. Nejprve rovnost zkoušejí pomocí kartiček (příloha č. 1 a č. 2) a pak dokreslují do pracovního listu (příloha č. 3) určitý počet knih, aby police na obou stranách vážily stejně. Hledají různé způsoby řešení. Později si tvoří vlastní příklady.
5. **Kolik váží knihy?** Děti se seznamují s jednotkou hmotnosti „kg“. Převádějí velké a malé knihy na kilogramy a spojují je nejdříve se správným počtem závaží, poté s číslicí (příloha č. 4 a č. 5).
6. **Řešení problému – Kolik unese polička knih?** Tuto aktivitu je možné realizovat pomocí pracovních listů (přílohy č. 6 až č. 8) nebo lze použít kartičky (příloha č. 1 a č. 2). Seznámíme děti s tím, že každá polička (nejen) v knihovně má omezenou **nosnost**. Např.: Jedna polička v knihovně unese 10 kg. Jedna velká



Autor fotografie: Jana Smolková

knihy váží 2 kg, jedna malá kniha váží 1 kg. Kolik mohu do poličky ještě umístit knih, když už tam jsou dvě malé? Příklady se obměňují. Můžeme změnit nosnost, hmotnost knih (procvičit zlomky – půl kg, čtvrt kg apod.). Pozornost zaměříme také na různé možnosti řešení (v poličce jsou knihy různé hmotnosti, nemusejí být pouze dvě, varianty si mohou určit děti samy).

Doporučená literatura:
Hádky pro předškoláky. Od 5–6 let.
 Svojtka & Co., s.r.o., 2011.

Orientace v prostoru třídy:

1. Seznamování s prostorem třídy nebo tzv. čtecím koutkem.

Společná činnost učitele s dítětem nebo malou skupinkou dětí.

Společně si prohlížejí knihu, listují v ní, učitel popisuje obrázky. Když si ji prohlédnou, učitel dává úkoly, jako např.:

- Vezmi knihu a odnes ji na poličku do knihovny.
- Jdi ke knihovně a přines jinou knihu (tu si dále prohlíží).
- Polož knihu na stůl a budeme si společně prohlížet.

Orientace v prostoru třídy:

1. Hra na hledání ukryté knihy.

Určování její polohy, správné užívání pojmů nahoře × dole, nad × pod, vpředu × vzadu, před × za, vlevo × vpravo apod. Např.:

- Přines knihu, která je ukrytá pod stolem v kuchyňce.
- Přines knihu, která je ukrytá v krabici na stole v kuchyňce.
- Přines knihu, která je ukrytá vzadu za klavírem.
- Přines knihu, která je ukrytá pod židlí před klavírem.

Orientace na ploše:

1. Řešení labyrintu či vytvoření vlastního labyrintu. Motivace např.:

- Která cesta vede do knihovny?
- Která kniha bude na dané polici?
- Co patří do daných knih? (např. písmena, číslice, pohádkové bytosti, podle druhu knih)
- Které z dětí čte časopis (pohádkovou knihu, knihu o zvířatech...)?

Různé druhy labyrintů jsou dostupné např. na webových stránkách Pinterest. Vlastní tvorbu labyrintů nechte na dětech, dejte jim k dispozici velké archy papíru, kreslicí

<ul style="list-style-type: none"> • Sedni si vedle mě (vedle Ondry apod.). <p><i>Cílem je to, aby dítě vnímalo a porozumělo, co mu učitel říká. Tím se dítě učí orientaci ve třídě. Trénuje něco, co je smysluplné.</i></p>	<p><i>Dítě přinese knihu podle pokynů a samo zopakuje, kde kniha ležela.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Hra Přihořívá, hoří! Hledání ukryté knížky v prostoru třídy. Učitel nebo některé děti pomáhají ostatním v hledání verbální pomocí formou hry „Teplo, teplo, přihořívá, hoří!“ Dítě popíše, kde byla kniha ukrytá (za skříňkou, pod stolem, na polici nad klavírem apod.). 	<p><i>potřeby, různé obrázky z časopisů apod. Je možné využít také interaktivní tabule a vytvořit si vlastní pracovní list podle návrhu dětí. Děti pak prezentují svou práci ostatním.</i></p>
<p>Rozvoj logického myšlení:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Který obrázek do tohoto příběhu nepatří? Dětem nabídneme obrázky z různých pohádek nebo činností a ony určí obrázek, který do skupiny nepatří. Využíváme známé pohádky nebo činnosti (např. prohlížení knih ve třídě, návštěva knihovny). Dětem pokládáme otázku: „Poznáš, co mezi obrázky nepatří?“ 2. Jak jdou obrázky správně za sebou? Chronologické řazení 3 až 4 obrázků za sebou, podle průběhu děje. <i>Doporučení: nafotíte si vlastní fotoseriály, kde na fotkách budou aktuálně děti z vaší třídy při různých činnostech. Tyto reálné materiály děti více lákají.</i> 	<p>Rozvoj logického myšlení:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Který obrázek do tohoto příběhu nepatří? Stejný úkol jako v nižší úrovni, jen s větším počtem obrázků. 2. Jak jdou obrázky správně za sebou? Chronologické řazení 5 až 6 obrázků za sebou, podle průběhu děje (<i>doporučujeme nafotit vlastní fotoseriály</i>). 	<p>Rozvoj logického myšlení – vytváření vztahu mezi realitou a symboly:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jak jdou obrázky správně za sebou? Chronologické řazení 7 až 8 obrázků za sebou, podle průběhu děje (<i>doporučujeme nafotit vlastní fotoseriály</i>). 2. Pracovní list: přílohy č. 9 – č. 12

	<p>Experimentování:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zvuky. Zjišťování, jak funguje mikrofon v tabletu. Např.: Děti napodobí zvuk zvířete ze známé pohádky a nahrají ho. Pak ho pouštějí ostatním dětem a ty hádají, o jaké zvíře se jedná a do které pohádky patří. Vhodné doplnit obrazovým materiálem k daným pohádkám, ze kterých děti mohou vybírat. 	<p>Experimentování:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Příběh, hlavní hrdina. Zjišťování, jak funguje mikrofon v tabletu. Např.: <ul style="list-style-type: none"> • Převyprávění pasáží ze známých pohádek. Děti nahrají své vyprávění pasáže ze známé pohádky a ostatní děti hádají, o kterou pohádku se jedná. • Hádej, kdo to je? Děti nahrají svou vlastní hádanku týkající se pohádkových bytostí, nahrají ji a pak ji pouštějí ostatním dětem, které danou bytost hádají. • Děti si vymyslí svůj vlastní příběh, nahrají ho a pak ho dětem pouštějí. Mohou také pro ostatní děti vymýšlet otázky k textu.
--	---	---

Hudební inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Hudební aktivity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seznámení s hudebními nástroji, naslouchání. Děti sedí v kruhu, každé dítě si vybere hudební nástroj z nabídky z Orffova instrumentáře a postupně představí zvuk svého nástroje ostatním. Platí však pravidlo, že další může hrát 	<p>Hudební aktivity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rozlišení stoupající a klesající melodie. Dítě pohybem ruky před sebou „kreslí“ obrázek (hory, klikatou řeku, cestičku, vlny apod.) a pohyb ruky doprovází lehce znělým hlasem, např. „Jů“. Hlas 	<p>Hudební aktivity:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vnímání vlastností tónů, proměnlivost dynamiky. Děti si po kruhu tleskáním předávají slovo, které může souviset s příběhem, pohádkou. Např. Ve-ver-ka: První dítě 3× tleskne. Na každé slabice tleskání

<p>až ve chvíli, kdy zvuk předchozího nástroje zcela dozněl.</p> <p>2. Skupinová hudební improvizace. Vyjádření emocí, inspirace příběhem, pohádkou a možné využití technik z „body music“ (hra na tělo – tleskání dlaní, hřbety rukou o dlaň, ťukání prsty, tření dlaní; ťukání prsty do různých částí těla, např. do horní části hrudníku; plácání na boky, stehna, lýtka, na našpužené tváře; dupání, luskání, tleskání spojené s přešlapováním a chůzí atd.).</p> <p><i>Pozn. Nabízené techniky z kurzu Body music, Jiří Bouda, Brno</i></p> <p>3. Doprovod libovolné lidové písně hrou na tělo. Učitel nejprve improvizuje podle tempa písně a možností dětí. Cílem je osvobodit děti od určených vzorců a nechat je svobodně se vyjádřit (doprovod' si písničku, jak ty chceš). Obvykle jednodušší kombinace jsou: tleskání, tleskání + hrudník, tleskání + dupání.</p>	<p>stoupá a klesá v závislosti na pohybu ruky.</p> <p>2. Hudební dialog. Dvě děti si mezi sebou „povídají“ beze slov, ale s využitím hudebních nástrojů. Ostatní děti později odhadují, o čem si povídaly.) Pracujeme-li s konkrétním příběhem, můžeme hru zapojit jako prostředek k možnosti posouvat děj nebo jen nechat děti vyzkoušet si, jak by mohl pokračovat.</p> <p><i>Pozn. Nabízená aktivita z kurzu Muzikoterapie Matěje Lipského</i></p> <p>3. Rytmizování říkadel a opakování rytmických modelů. Hudební ozvěna – učitel zahraje libovolný zvuk na tělo a děti jej po něm najednou zopakují. Zvuky mohou libovolně dynamicky gradovat.</p>	<p>lehce zesílí. Od poloviny kruhu opět pozvolna ztišují hlas i tleskání.</p> <p>2. Reakce na změnu tempa. Hra „na detektiva“ – děti sedí v kruhu, v těsné blízkosti vedle sebe. Ke hře můžeme použít rekvizitu z pohádky, příběhu. Učitel hraje motiv předem dané známé písně na piano a mění tempo. Podle tempa si děti konkrétní věc posílají za zády. V momentě, kdy hra ustane, detektiv hádá, u koho se daná věc nachází.</p> <p>3. Melodická hudební perioda. Hra na otázku a odpověď: Učitel se ptá, dítě odpovídá. Periodu tvoří věta neukončená – předvětí a věta ukončená – závětí.</p> <p>4. Melodická hudební improvizace. Děti mohou využít piano pod dohledem učitele nebo xylofon, zapojit zpěv. Je možné zaznamenat nahrávku na diktafon a dál s ní pracovat, vycházíme ze zájmu dítěte.</p> <p>5. Tonální cítění. Učitel hraje melodii dobře známé písně. Záměrně místy zahraje falešný tón a dítě zvednutím ruky dá najevo, že daný tón do melodie nepatří.</p>
---	--	--

		6. Hudební paměť a pozornost. Učitel vyšle po kruhu jedním nebo i oběma směry zvukové signály z nabídky nižší úrovně a sousedící dítě zvuk zopakuje. Dále ho pošle po kruhu jako domino.
--	--	---

Intrapersonální inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Činnosti zaměřené na projevování citů, kladných i záporných emocí, umožnění klidu pro vlastní prožitky:</p> <p>1. Oblíbená kniha. Dítě si vybere z knihovny knihu, která se mu líbí (může přinést i z domova), prohlíží si ji a sděluje své pocity a vlastní názory, proč se mu pohádka líbí (popř. zda se mu tam něco nelíbí). <i>V případě potřeby si dítě „jen“ prohlíží, nemusí diskutovat, prožívá si svou chvíli se svou knihou, samo se sebou.</i></p>	<p>Činnosti zaměřené na projevování citů, kladných i záporných emocí, respektování názorů, umožnění klidu pro vlastní prožitky:</p> <p>1. Studovna. Samostatné prohlížení knih, seznámení s významem slova „studovna“, následné sdělování pocitů a vlastních názorů s ostatními nebo s učitelem, např. na téma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jakou knihu jsi „studoval“? (Váže se k právě „prostudované“ knize.) • Co se ti na ní líbilo (popř. nelíbilo). • Proč sis vybral zrovna tuto knihu? • Jaké jsi měl pocity při čtení této knihy? 	<p>Činnosti zaměřené na projevování citů, kladných i záporných emocí, respektování názorů, umožnění klidu pro vlastní prožitky:</p> <p>1. Odborná literatura. Samostatné prohlížení knih podle vlastní volby, „čtení“ encyklopedií, atlasů, vytvoření klidného koutku pro uvažování dětí nad tématy v knihách netypických pro jejich aktuální věk, podle zájmu dětí (vesmír, pravěk, technika).</p> <p>2. Referát. Vytvoření referátu na základě nastudovaných informací způsobem, který je dítěti blízký (kresba, opis slov, psaní, vystřihování a lepení obrázků apod.). Dítě si své nastudované informace zhmotní (v této oblasti samo pro sebe). <i>Nutná nabídka knih, které jsou určeny pro vyšší věk, např. od 8 let a výše (i pro dospělé).</i></p>

	<p><i>V případě potřeby necháme dítě v klidu „studovat“ knihu. Pokud se nebude chtít zapojit do diskuze, respektujeme jeho rozhodnutí.</i></p> <p>2. Grafické znázornění oblíbenosti × neoblíbenosti. Vytvoříme základní formu grafu, čtvercovou síť na velký formát papíru – do spodní řady umístíme do každého políčka obrázek např. známé pohádky, pohádkové bytosti, ročního období. Každé dítě má svou značku nebo kartičku se jménem o stejné velikosti, jako je čtverec. Děti si samy podle svého uvážení umísťují své kartičky do políčka, se kterým se ztotožní, tzn. např., která pohádková postava je pro ně nejoblíbenější, které roční období mají nejraději.</p> <p><i>V této oblasti jde o to, aby dítě projevilo svůj vlastní názor. S grafem se dá dále pracovat, např. porovnávat množství skupin, ale tyto činnosti již patří do matematicko-logické inteligence.</i></p>	<p><i>Nebojte se dětem nabízet širokou škálu odborných knih. Děti si samy intuitivně vyberou tu, která je bude zajímat, a té se budou věnovat.</i></p>
--	---	--

Interpersonální inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Týmová práce, společné diskuze, střídání herních rolí:</p> <ol style="list-style-type: none"> Námětové hry Na knihovnu, Na knihkupectví. Dítě se střídá v roli, jednou je prodávající, jednou nakupující, opakuje si základní zdvořilostní fráze, hrou se orientuje v knihách, s pomocí učitele nebo staršího kamaráda se seznamuje s rozdíly slov knihovna a knihkupectví. Např. <ul style="list-style-type: none"> ➤ „Dobrý den. Prosím Vás, mohl bych si půjčit nějakou knihu o zvířatech (o dětech, o dopravě)?“ ➤ „Dobrý den, jakou knihu si dnes koupíte?“ Rozhovory. Povídání o tom, jaké to je u nich doma, zda mají doma knihy, s kým si prohlížejí knihy, kdo jim čte. Učitel klade jednoduché otázky. 	<p>Týmová práce, společné diskuze, komentování aktivit:</p> <ol style="list-style-type: none"> Námětové hry Na knihovnu, Na knihkupectví. Obdobně jako v první úrovni, avšak dítě už samo rozezná, kdy se hra odehrává v knihovně a kdy v knihkupectví. Již samo chápe význam těchto slov. Rozhovory. Obdobně jako u nižší úrovně, avšak otázky již mohou být podrobněji orientované na knihu (např. prostředí, hlavní hrdina). Otázky kladou už i děti samotné. Smutná a veselá kniha. Vytváření pravidel pro zacházení s knihami. Děti nejdříve společně diskutují nad tím, jak správně zacházet s knihami, využívají symboly smutné a veselé knihy. Dítě je schopno samo v sobě si ujasnit, jaké je správné a nesprávné chování s knihou. Poté společně nebo každý sám vytvářejí piktogramy ke stanoveným pravidlům při práci s knihami, jako např.: 	<p>Týmová práce, společné diskuze, komentování a reflexe aktivit:</p> <ol style="list-style-type: none"> Porovnávání informací. Děti z nabídky knih a časopisů vybírají informace týkající se jednoho tématu a porovnávají, zda jsou shodné, popř. v čem se liší apod. <i>Všímáme si detailů, které děti rozlišují a jak je zdůvodňují.</i> Referát. Skupinové vytvoření referátu na základě nastudovaných informací způsobem, který je dětem blízký (kresba, opis slov, psaní, vystřihování a lepení obrázků apod.). Poté děti referáty vystaví nebo prezentují před ostatními (prezentace, aktivní naslouchání).

	<ul style="list-style-type: none"> • Při práci s knihami máme vždy čistě umyté ruce (obrázek rukou, mýdlo apod.). • Prohlížíme si vždy jednu knihu. • Knihu po sobě vždy uklidíme na své místo nebo z ní vytvoříme výstavu. <p>4. Vyhledávání informací pomocí obrázků v knihách a časopisech. Vyhledávání obrázků v knihách a časopisech s asistencí učitele podle vlastního uvážení nebo podle zadání, sdělování informací druhým dětem.</p> <p>5. Výstava knih. Tvoření výstavy knih k jednotlivým tématům třídních vzdělávacích programů. Děti společně vybírají knihy k tématu, diskutují o tom, proč danou knihu vybraly, apod. (kritéria pro výběr knih). <i>Výstava knih by měla být součástí každého tématu.</i></p>	
--	--	--

Tělesně kinestetická inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Lokomoční pohybové činnosti:</p> <p>1. Jdeme do knihovny: Chůze v zástupu, ve dvojicích, běh s orientací v prostoru, zdolávání překážkové dráhy apod.</p>	<p>Lokomoční pohybové činnosti:</p> <p>1. Pohybová hra Všechny knížky do poličky! V prostoru herny nebo školní zahrady umístíme na zem kruhy. Děti se pohybují a na povel se „uklidí“ do poličky (kruhu). Postupně se kruhy ubírají. Ve hře nikdo nevybývá. Děti se snaží do zbývajících kruhů schovat všechny, alespoň jedním chodidlem. Podporujeme týmovou práci, pomoc druhým. Pokud se do kruhu již nevejdou, hru ukončíme a zopakujeme si, že i do poličky se vejde omezený počet knih. Je nutné si na začátku stanovit pravidla, ať nedojde k zbytečně nepříjemným situacím. <i>(Osvědčené pravidlo: „Dávejte pozor, buďte opatrní, protože hra končí ve chvíli, když někoho něco bolí.“)</i> Hru obměníme tím, že se do jednotlivých kruhů mohou děti seskupovat podle daného počtu. (Do kruhu umístíme kartičku s číslem nebo určitý počet</p>	<p>Lokomoční pohybové činnosti: taneční improvizace podle vnitřních představ, uvědomění si těla.</p> <p>1. Pohybová hra: na sochy, na oživé loutky. Mezi dětmi vybereme prodavače, který prodává sochy nebo loutky, a zákazníka. Ostatní děti vytvoří sochy – např. volně zvolené bytosti z pohádkových knížek. Když přijde kupující, prodavač mu ukazuje sochy. Učitel pustí hudbu a sochy začnou tancovat. Když hudba zmlkne, sochy zase zkamení. Zákazník si vybere sochu, která se mu nejvíc líbí, ta se pak stává kupujícím v dalším kole hry (sochy neboli sousoší se mohou vytvořit i podle pokynů – ve dvojicích, trojicích, všemi dětmi).</p> <p>2 Hra Na honěnou. Honěná s pravidlem: před „honičem“ se dítě zachrání, když řekne např. slovo, které začíná na předem domluvenou hlásku, název pohádkové bytosti, název lesního zvířete (obměny podle aktuálního tématu).</p>

	<p>PET víček či jiných předmětů), podle geometrických tvarů.</p> <p>2. Pohybová hra Smíchejte se, rozdělte se! Obměna hry, kdy se děti seskupují do barevných kruhů dle dané barvy (např. pomocí míčku, PET víčka, oblečení). Děti mohou dále samy vymýšlet, jakým způsobem se rozdělí.</p>	
<p>Dotykové zkušenosti:</p> <p>1. Jednoduché relaxační a odpočinkové činnosti. Masáže zad dětí ve dvojicích (spontánní jemné čárání prsty po zádech, které je kamarádovi příjemné). <i>Ptáme se dítěte, zda je mu to příjemné. Reagujeme na jeho pocity.</i></p> <p>2. Dotyková hra Hledej stejné. Vyloučení zraku s využitím tzv. stereognostických sáčků. Dva látkové neprůsvitné sáčky s dvěma bočními otvory na zavěšení na krk, v každém sáčku je totožná sada 3 předmětů ze života dítěte. Hru hraje dvojice dětí. Jedno dítě vyndá ze sáčku předmět, druhé hmatem ve svém sáčku hledá stejný předmět. Nalezený předmět vyndá na podložku a položí ke stejnému.</p>	<p>Dotykové zkušenosti:</p> <p>1. Jednoduché relaxační a odpočinkové činnosti. Masáže zad dětí ve dvojicích, kreslíme obrázky, symboly, které dítě bezpečně zná ze svého života, např. sluníčko, déšť, vlny, geometrické tvary.</p> <p>2. Dotyková hra Hledej stejné. Obměna hry, podle slovního popisu. Vyloučení zraku s využitím tzv. stereognostických sáčků. Hru hraje dvojice dětí. Jedno dítě vloží ruce do sáčku, nahmatá libovolný předmět ze skupiny cca 5–7, drží ho v rukou a slovně ho popíše (jaký je). Druhé dítě vloží ruce do svého sáčku, poslouchá popis předmětu a hledá popisovaný předmět. Když ho nalezne, obě děti vyndají</p>	<p>Dotykové zkušenosti:</p> <p>1. Kreslení písmen kamarádovi na záda. Grafické napodobování písmen a hádání, které písmeno bylo druhému z dvojice na záda nakresleno.</p> <p>2. Hmatová Kimova hra. Poznávání písmen podle hmatu. Je nutné zajistit písmena ze dřeva, z tvrdého kartonu, z plastu apod. Písmena uložíme do košíku, krabice nebo jen na podložku a přikryjeme šátkem. Dítě si vybere písmeno a podle hmatu ho rozpozná. Následuje několik variant, jak hru rozvíjet dále:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Písmeno vytáhne a zkontroluje, zda ho hmatem správně „přečetlo“. • Písmeno vytáhne, umístí na domluvené místo tak, aby ho nikdo neviděl (ani ono samo). „Přečtené“ písmeno nakreslí do písku v pískovničce, do mouky,

Je-li potřeba, učitel asistuje, nechá dítěti dost času na proces hledání.

předměty ze sáčku a očima se přesvědčí, zda jsou stejné.



Autor fotografie: Jana Smolková

napíše druhému dítěti na záda apod. Po ukončení činnosti vytáhne písmeno a zkontroluje správnost.

- Písmeno vytáhne, umístí na domluvené místo tak, aby ho nikdo neviděl (ani ono samo). Vymyslí na „přečtené“ písmeno slovo, řekne ho a pak zkontroluje správnost. Další možností je vymyšlené slovo poslat tichou poštou ostatním dětem. Poslední dítě řekne slovo nahlas a společně zkontrolují správnost jak slova, tak „přečteného“ písmena.

3. **Hmatová Kimova hra II.** Obměna hry. Dítěti dáme kartičku, kde bude znázorněna věc i s popisem a ono pod šátkem hledá písmena, ze kterého se slovo skládá.

Hru obměňujeme podle možností dětí.

Postupně můžeme použít pouze kartičky s obrázkem nebo pouze slova, používat delší slova nebo slova jen vyslovit bez vizuální podpory.

*Můžeme navázat na hru na **obchod s písmeny**, kdy za danou částku budeme nakupovat písmena podle hmatu (Motivace: V obchodě nejde elektrina, poradíme si i bez zraku.)*

		<p>4. Braillovo písmo. Motivační otázkou „Je možné číst rukama?“ seznámíme děti s danou formou písma. Nabídneme dětem předměty, kde je písmo uvedené v praxi (např. obaly od léčiv).</p> <p>5. Dotyková hra Hledej stejné. Obměna hry s využitím Braillova písma. Hraje pouze jedno dítě. Do sáčků vložíme kartičky s jednoduchými slovy napsanými tímto písmem (mohou být vystřížené právě z léčiv). Dítě si vybere kartičku, hmatem „přečte“, vytáhne ji z pytlíčku a ukryje ji např. pod pytlíček, hmatem hledá stejnou kartičku v druhém pytlíčku, vytáhne ji a obě kartičky již zrakem porovná.</p> <p><i>Zábavné je také dát dětem přepisovat Braillovo písmo podle vzoru. Tato činnost však rozvíjí prostorovou orientaci.</i></p>
<p>Nelokomoční pohybové činnosti:</p> <p>1. Pohybové vyjádření. Děti předvádějí jednoduché činnosti, popř. zvířata z prohlédnuté knihy; např. plavání, chůzi, běh, skoky. Mají stále k dispozici obrazové ztvárnění z knihy.</p>	<p>Nelokomoční pohybové činnosti:</p> <p>1. Pohybové hádanky. O čem knížka vypráví? Děti pantomimicky předvádějí činnosti z prohlédnuté knihy. Ostatní děti hádají.</p>	<p>Nelokomoční pohybové činnosti:</p> <p>1. Pohybové hádanky. O čem knížka vypráví? Děti pomocí pantomimy předvádějí specifické činnosti nebo situace z prohlédnuté knihy; např. západ slunce, padající hvězdy, podmořský život. Ostatní děti hádají.</p>

Verbální inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Diskuze nad problémem, hledání odpovědí:</p> <p>1. Vyprávěj příběh. Návaznost na aktivitu Jak jdou obrázky správně za sebou? Chronologické řazení obrázků za sebou podle průběhu děje (3 obrázky) a vyprávění příběhu s kladením otázek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Co se stalo nejdříve? Co následovalo? Jak příběh skončil? 	<p>Diskuze nad problémem, hledání odpovědí:</p> <p>1. Vyprávěj příběh. Návaznost na aktivitu Jak jdou obrázky správně za sebou? Chronologické řazení obrázků za sebou podle průběhu děje (5 obrázků) a vyprávění příběhu.</p> <p>2. Poznávání pohádek, příběhů podle úryvku. Učitel dětem přečte krátký úryvek ze známé pohádky či příběhu a děti hádají. Zdůvodňují, proč se tak rozhodly, popř. mohou příběh dokončit.</p> <p>3. Obsah knihy. Děti podle obálky knihy vyvozují, o čem asi bude. Je také možné podle určité ilustrace vyvodit, o čem bude daný příběh.</p> <p><i>Je nutné nechat děti prezentovat všechny své myšlenky a všechny přijmout a ohodnotit jako správné a výjimečné. Nic není špatně!</i></p> <p>4. Diskuze. Diskuze, kladení otázek typu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jaké druhy knih existují? Co v nich najdeme? • K čemu nám knihy slouží? 	<p>Diskuze nad problémem, hledání odpovědí:</p> <p>1. Vyprávěj příběh. Návaznost na aktivitu Jak jdou obrázky správně za sebou? Chronologické řazení obrázků za sebou podle průběhu děje (7 obrázků) a vyprávění příběhu.</p> <p>2. Poznávání pohádek, příběhů podle úryvku. Děti samotné vyprávějí úryvky z pohádek, příběhů, knih. Ostatní děti hádají.</p> <p>3. Diskuze. Návaznost na diskuzi z vyšší úrovně, děti samotné ale vymýšlejí různé otázky. Většinou je pokládají učitelce. Je možné je motivovat rozhovorem. Dítě je v roli moderátora, který se ptá, učitel otázky zapisuje. Na otázky pak děti hledají společně odpovědi, do aktivity můžeme zapojit rodiče apod. (možné otázky: „Co by bylo jinak, kdyby byly všechny knihy stejné?“ „Co by se stalo, kdyby měly knihy křídla?“).</p> <p>4. Knihy kouzel. Diskuze, kladení otázek typu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Co byste dělali, kdybyste našli knihu kouzel? • Jaká kouzla byste v ní hledali? • Které kouzlo byste použili a proč?

	<ul style="list-style-type: none"> • Co by se stalo, kdyby knihy neexistovaly? • Co je encyklopedie? K čemu slouží? Co všechno se tam můžeme dozvědět? Jaké encyklopedie znáš? O čem bude asi atlas světa? Apod. • Jaký je rozdíl mezi knihovnou a knihkupectvím? • Kdo je spisovatel? Kdo je ilustrátor? • Co je to abeceda? • Co je to báseň? Co je to rým? • Co všechno můžeme číst? (např. časopis, návod na obsluhu, recept na vaření, ale také náladu člověka z jeho výrazu obličeje, postavení těla). <p>5. Hra na spisovatele.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Děti vymýšlejí pokračování nedokončených vět. • Děti vymýšlejí vlastní možnosti pokračování příběhu. <p>6. Hra na vypravěče I. Děti dokončují příběh na základě knihy: SLABÝ, Z. K. Nedokončené pohádky, Portál.</p> <p>7. Hra na vypravěče II. Děti vyprávějí příběh s využitím</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Která kouzla by mohla pomoci světu – lidem, zvířatům? <p>5. Planeta knih. Děti si vymyslí planetu. Motivujeme je otázkami typu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jak by se planeta jmenovala? Jak by to na ní vypadalo? • Jací obyvatelé by tam žili a jak by se jim říkalo? Jak by se říkalo jejich dětem? Jak by vypadali a proč? • Co by celé dny dělali? • Co by jedli? <p><i>Tuto aktivitu jde doplnit o výtvarné a pracovní činnosti. Děti si mohou celou planetu vytvořit, postupně doplňovat atd.</i></p> <p>6. Čeští ilustrátoři. Děti seznámíme se známými českými ilustrátory. Nabídneme jim více děl, děti vyhledávají ilustrátory podle jejich kresby, hledají jejich typické rysy apod. Zdůvodňují (popisují), proč si myslí, že jde o toho samého ilustrátora. Popř. mohou přinést z domova knihu stejného ilustrátora. Mohou zpracovat referát a přednést ho dětem.</p> <p>7. Komiks. Nabídneme dětem různé obrázky ze starších časopisů, letáků apod. Děti vystřihují, tvoří příběh. Poté ho ostatním přednesou.</p> <p>8. Referát. Dítě zpracuje referát (samo nebo skupinově) jako v činnosti v intrapersonální oblasti a přednese ho ostatním. Učí se prezentovat,</p>
--	--	--

pomůcky Příběhy z kostek
a s dopomocí učitele.



<http://www.mindok.cz/2/hry/novinky-6/91037131409-pribehy-z-kostek-87>

zdůvodňovat vybrané informace
(informace získalo z více zdrojů,
porovnálo, vyvodilo závěr).

9. **Čtenářský deník, čtenářské karty.**
Vytvoření vlastních záznamů
z přečtených knih, ústní prezentace
ostatním.

10. **Hra na vypravěče.** Využití pomůcky
Příběhy z kostek bez dopomoci, téma si
děti volí samostatně. Je možné
kombinovat základní kostky s dalšími
sadami (Akce, Výpravy).



Výpravy: <https://eshop.albi.cz/pribehy-z-kostek-vypravy/>

Prostorová inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Tvůrčí činnosti:</p> <ol style="list-style-type: none"> Výroba leporela. Skládání papíru, doplnění obrázky podle vlastní volby (např. kreslením, malováním, nalepováním vystřižených obrázků z časopisů). 	<p>Tvůrčí činnosti:</p> <ol style="list-style-type: none"> Výroba vlastní knihy. Způsob zpracování určený pomocí připraveného formátu, počtu stran apod. Nabídka obrázků ze starších časopisů apod. Hra na knihovnu. Výroba doplňků pro hru – čtenářské průkazy, vystřihování dětských peněz, vytváření piktogramů – symbolů pro jednotlivé kategorie knih v knihovně k označení poliček apod. 	<p>Tvůrčí činnosti:</p> <ol style="list-style-type: none"> Výroba vlastní knihy. Způsob zpracování není předem určen. Následné představení knihy dítětem – název knihy, obsah, jaké tam jsou obrázky a proč atd. Rozložení celého příběhu na všechny strany. Znázornění Knihy kouzel – viz činnost z verbální inteligence. Znázornění jednotlivých stran knihy – kouzlo a obrázek. Znázornění Planety knih – viz činnost z verbální inteligence.
<p>Činnosti zaměřené na poznávání znakových systémů, vizuální znázorňování:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kreslení do písku, krupice. Volné kreslení dětí v pískovniče. Kreslení základních geometrických tvarů. Děti kreslí v pískovniče základní geometrické tvary s vizuální podporou. Geometrické tvary pak mohou vyhledávat v knihách (např. kruh – slunce, zeměkoule, jablko; čtverec – dům, kostka; obdélník – hřiště). 	<p>Činnosti zaměřené na poznávání znakových systémů, vizuální znázorňování:</p> <ol style="list-style-type: none"> Skládání slov (jmen dětí) z jednotlivých písmen na kartičkách podle předlohy (pohyblivá abeceda). <i>Lze využít písmena pro 1. třídu ZŠ nebo kostky s písmeny apod.</i> Písmo dnes a kdysi. Rytí písmen dřívkem do destičky z modelíny po předchozích rozhovorech o tom, že písmena vznikla 	<p>Činnosti zaměřené na poznávání znakových systémů, vizuální znázorňování:</p> <ol style="list-style-type: none"> Vymýšlení vlastních slov, novotvarů. Skládání slov z kartiček nebo kostek podle vlastní fantazie, dále jejich zapisování pomocí různých technik, např. rytí do modelíny, keramické hlíny, psaní do krupice, tabulka s křídou. Vymýšlení slov podle daných kritérií: <ul style="list-style-type: none"> • Určitý počet písmen. • Určitá písmena. • Určitý počet samohlásek, souhlásek.



Autor fotografie: Jitka Adamová

z obrázků a že dříve nahrazovala papír hliněná destička. Vhodné dětem nabídnout obrazový materiál k tématu.

- Určitý počet slabik.
 - Přítomnost dlouhých slabik apod.
3. **Druhy písma.** Pomocí obrazového materiálu seznámit děti s různými typy písma (velké tiskací, malé tiskací, velké psací, malé psací atd.). Děti hledají stejná slova napsaná různými způsoby (např. AUTO – auto).

Pokusy s barvou, experimentování na podporu fantazie:

1. **Hra na ilustrátora knihy.** Děti vytvářejí obrázky ke knihám, pohádkám, příběhům technikou cákání barev, roztíráním barvy prsty, „houbičkováním“, překrývání barev voskových pastelek podle své fantazie. Výběr barev je zcela na dětech.

Pokusy s barvou, experimentování na podporu fantazie:

1. **Hra na ilustrátora knihy.** Děti vytvářejí obrázky ke knihám, pohádkám, příběhům stejně jako u nižší úrovně. Můžeme obohatit o techniku rozfoukávání kačky brčkem. Do obrázků mohou děti dokreslovat detaily, např. tuží, fixem. Po experimentování s barvou děti hledají ve své malbě něco nového, komentují svůj obrázek:
 - V obrázku vidím...
 - Obrázek na mě působí...
2. **Smejvák.** Děti do mokrého základu zapouštějí barvy (vodové, plakátové, tuž apod.). Děti

Pokusy s barvou, experimentování na podporu fantazie:

1. **Domaluj/dokresli obrázek.** Na čtvrtce jsou předem dané obrazce (tvary, kačky, obtisky apod.). Děti je dotvářejí malbou nebo kresbou podle své fantazie. Popisují, co vytvořily, jak se obrázek jmenuje, apod.
 2. **Výstava.** Z vytvořených obrázků mohou děti uspořádat výstavu, vytvořit pozvánky pro ostatní třídy, rodiče apod.
- Tato aktivita je propojena téměř se všemi ostatními inteligencemi.*

	<p>vybírají odstíny barev tak, aby vyjádřily pocity z dané pohádky, příběhu. Poté se přebytečné barvy z výkresu slijí, mohou se smýt i malým proudem vody. Po uschnutí děti na tento základ dokreslují detaily obrázku (vznikne např. základ pro les, moře). Mohou obrázky i lepit (nakreslí nebo namalují je na jiný papír nebo je vystříhnou ze staršího časopisu).</p>	
--	---	--

Přírodní inteligence		
Nižší úroveň	Vyšší úroveň	Nejvyšší úroveň
<p>Hry s přírodninami:</p> <ol style="list-style-type: none"> Obrázky z přírodnin do vlastní knihy, encyklopedie. Hledání oblázků, kamínků, šišek, klacíků, větviček při pobytu venku a sestavování obrázků z přírodnin podle své fantazie. Dítě komentuje a reflektuje svoji tvorbu přímo na místě. Učitel dílo vyfotí, aby se k němu dítě mohlo vracet i zpětně, popřípadě mohlo vložit do vlastní knihy. Kreslení klacíkem do hlíny, písku. Pozorování přírodnin pomocí krabičky se zvětšovacím sklem nebo lupy. Sbírání květů, listů a následné lisování. 	<p>Hry s přírodninami:</p> <ol style="list-style-type: none"> Obrázky z přírodnin do vlastní knihy, encyklopedie Stejně jako u nižší úrovně, ale dítě přírodniny nalepí na výkres nebo vytvoří tzv. vitráž (vloží mezi dvě vrstvy potravinové folie). Abeceda z přírodnin. Pomocí přírodnin (např. kaštanů, žaludů, malých kamínků apod.) vytvoříme kartičky s jednotlivými písmeny (číslly) a vystavíme na viditelné místo (slouží jako pomůcka i dekorace). Můžeme sestavit v jeden velký obraz nebo vystavit jednotlivě. Kreslení klacíkem do hlíny, písku podle pokynů, podle vzoru. Pozorování přírodnin pomocí krabičky se zvětšovacím sklem nebo lupy. Vyhledávání určitých rostlin v encyklopediích, zakreslování viděného. Sbírání květů, listů a následné lisování. Tvorba herbáře s popisem rostlin. 	<p>Hry s přírodninami:</p> <ol style="list-style-type: none"> Zkoumání přírodnin, které děti chtějí vložit do vlastní knihy, herbáře, encyklopedie, pod mikroskopem. Zaznamenávání viděného vlastním způsobem. Je možné zaznamenat i jednotlivá vývojová stadia (klíček, rostlina, květ, plod) – podle zájmu dětí. Referát – viz intrapersonální oblast, avšak s využitím přírodnin a informací z různých zdrojů (encyklopedie, internet apod.). Výroba odborné publikace. Samostatná výroba knih podle zájmu dětí.

Použitá literatura

1. GARDNER, H. *Dimenze myšlení. Teorie rozmanitých inteligencí*. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-80-262-1303-1.
2. HAWIGEROVÁ, J. M. *Pět pohledů na nadání*. Praha: Grada, 2011. ISBN 978-80-247-3857-4.
3. *Hádky pro předškoláky od 5–6 let*. Svojtka, 2011. ISBN 978-80-7352-335-0.
4. HORÁČEK, P. *Nový domek pro myšku*. Praha: Portál 2011. ISBN 978-80-262-0139-7.
5. HŘÍBKOVÁ, L. *Nadání a předškolní věk*. Ústí nad Labem: Univerzita J. E. Purkyně. Pedagogická fakulta, 2013. Dostupné z: http://old.projekty.ujep.cz/combiteachers/wp-content/uploads/2013/04/Hribkova_Nadani_predskolni_vek.pdf
6. HŘÍBKOVÁ, L. *Mimořádně nadané děti ve škole a v rodině*. Univerzita J. E. Purkyně. Pedagogická fakulta, 2010. Dostupné z: https://www.pf.ujep.cz/wp-content/uploads/2018/06/KPS_opora_Mimoradne_nedane_deti_Hribkova_.pdf
7. KARGEROVÁ, J., GARDOŠOVÁ, J. *Individualizace v práci učitelky mateřské školy*. Praha: Step by Step, o.s., 2013. Dostupné z: http://www.zacitspolu.eu/images/files/prirucka-Individualizace_v_MS.pdf
8. KASLOVÁ, M. *Předmatické činnosti v předškolním vzdělávání*. Praha: Nakladatelství Dr. Josef Raabe, s.r.o., 2010. ISBN 978-80-86307-96-1.
9. KRATOCHVÍLOVÁ, J. *Systém hodnocení a sebehodnocení žáků*. Brno: 2011. ISBN 978-80-7392-169-9.
10. KREJČOVÁ, V., KARGEROVÁ, J., SYSLOVÁ, Z. *Individualizace v mateřské škole*. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0812-9.
11. KREJČOVÁ, V. *Gardnerova mnohočetná inteligence*. Dostupné z: <https://www.skolaprofi.cz/33/gardnerova-mnohacetna-inteligence-uniqueidmRRWSbk196FNf8-jVUh4Eo4HAVsVtiwk6BKGQAS3TOh5tsQksgj3bw/>
12. MACEKOVÁ, E. *12 hodin s Oskarem*. Baobab, 2012. ISBN 978-80-87060-58-2.
13. RAKOVÁ, M., ŠTÍPLOVÁ, L., TICHÁ, A. *Zpíváme a tvoříme s malými*. Brno: Edika, 2012. ISBN 978-80-266-0067-1.
14. SLABÝ, Z. K. *Nedokončené pohádky*. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0397-1.
15. SYSLOVÁ, Z., HORKÁ, H., LAZAROVÁ, B. *Od teorie předškolního vzdělávání k praxi v mateřské škole*. Brno: Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-210-7542-9.
16. ZÁVADOVÁ, K. *Pohádky o písmenkách*. Praha. Albatros, 2011. ISBN 978-80-00-02811-8.

Reflexe činností vybraných z tematického celku **Kniha je dům pro písmenka**

I. Úvod

Tematický celek **Kniha je dům pro písmenka** nabízí vzdělávací činnosti pro předškolní děti ve třech úrovních obtížnosti. Cílem je díky těmto jednotlivým stupňům ve skupině nominovat nadané děti.

Z tematického celku byly vybrány některé činnosti a v praxi byly realizovány se skupinou dětí od tří do šesti let. Níže jsou uvedeny závěry z realizace zaměřené na kladné stránky činností, doporučení a případná rizika.

II. Popis realizace

1. Pohybová hra Všechny knížky do poličky!

Činnost rozvíjí tělesně kinestetickou inteligenci a je zařazena v nabídce činností jako činnost vyšší úrovně (střední obtížnost).

Pohybová hra byla zařazena do ranní pohybové aktivity. Před začátkem si děti odložily přebytečné svršky a společně si všichni připomenuli pravidla při rušné části pohybu (Nejdůležitější: hra končí, když někoho něco bolí.). Učitelka rozložila na zem několik kruhů (velkých a malých). Děti nejdříve určovaly, které kruhy jsou malé a které velké. Učitelka dětem vysvětlila pravidla hry. Děti se budou za doprovodu klavíru pohybovat kolem kruhů a na povel „Všechny knížky do poličky!“ se schovají do některého z kruhů. Cílem je, aby se všechny děti schovaly. Postačí, když se do kruhu postaví např. jen jednou nohou. Děti se aktivně do hry zapojovaly, vždy po domluveném povelu se schovávaly do kruhů. Společně vždy všichni spočítali děti v jednotlivých kruzích a určovali, ve kterém kruhu je nejméně, stejně nebo nejvíce dětí. Učitelka postupně kruhy odebírala, zůstal však takový počet, kde se umístily všechny děti. Hru ukončili diskuzí nad tím, co by se stalo, pokud by byl odebrán ještě další kruh (police). Děti správně popsaly situaci, že by se tam již nevešly.

Kladné stránky:

- Hra podporuje spolupráci a ohleduplnost ve skupině dětí.
- I pohybová hra vede k nominaci dětí s vyšším potenciálem při závěrečné diskuzi. Dítě např. vydedukuje, že pokud by bylo v knihovně v polici více knih, police by byla přetížena, nebo samo přijde na to, že nezáleží pouze na počtu knih, ale také na jejich velikosti, váze apod. (stejně jako u dětí ve skupině, do stejného kruhu se mohou vejít tři šestileté děti nebo dvě šestileté a dvě tříleté).

Doporučení:

- Hra může být propojena s tvořením pravidel používání knih a jejich ukládání do poliček. Stejně jako děti nemůže nic bolet, stejně tak knihy musí být v poličce hezky seřazeny, uloženy.

Rizika:

- Nedodržení pravidla hry a postupné vyřazování dětí ze hry v případě, že se nevejdou do kruhů.
- Pokud nastane situace, že učitelka odebírá kruhy tak dlouho, že se do zbylých již všechny děti nevejdou, je důležité hru ukončit diskuzí nad tím, že i knihovna je omezena svým prostorem (popř. nosností polic), a najít další řešení.

2. Kreslení písmen kamarádovi na záda

Činnost rozvíjí taktéž tělesně kinestetickou inteligenci (jednoduché relaxační a odpočinkové činnosti) a je zařazena v nabídce činností jako činnost vyšší úrovně (střední obtížnost).

Aktivita byla zařazena po motivační části řízené činnosti. Děti seděly v kruhu, otočené tak, aby mohly dítěti před sebou kreslit prstem na záda. Podle pokynů učitelky měly na záda kamarádovi nakreslit jeden ze tří určených geometrických tvarů a ten měl určit, o který tvar se jedná. Děti postupně po jednom kreslily na záda tvary a určovaly je.

Kladné stránky:

- Aktivita rozvíjí soustředění, schopnost zklidnit se a prohlubuje přátelství mezi dětmi.
- Aktivita rozvíjí dovednosti předcházející čtení a psaní.

Doporučení:

- Aktivitu začít od nejnižší úrovně, tedy od volné masáže zad.
- Rozdělit děti, alespoň zhruba, do skupin podle jejich schopností a dovedností (skupina dětí od tří do šesti let byla velmi nevyrovnaná).
- Zpočátku poskytnout dětem vizuální podporu, umístit na viditelné místo geometrické tvary nebo písmena.

Rizika:

- Zdlouhavá činnost při realizaci s celou skupinou dětí.
- Nerespektování dětí nezapojit se do aktivity v případě, že je jim dotek druhého nepříjemný.

3. Vyprávěj příběh

Tato činnost patří do oblasti verbální inteligence a byla realizována v nejvyšší úrovni.

Děti obdržely 7 kartiček, zachycujících proces práce s knihou (výběr knihy z knihovny, vstup do čtenářského koutku, prohlížení knihy, opuštění čtenářského koutku, kreslení na základě knihy, umístění vytvořeného obrázku, úklid knihy). Rozložené kartičky měly seřadit podle dějové posloupnosti a podle nich pak vyprávět příběh. Kartičky nejsou součástí tematického celku, doporučujeme nafotit svůj materiál.

Kladné stránky:

- Aktivita rozvíjí stránku verbální, ale i stránku logického myšlení a tvořivosti.

Doporučení:

- Aktivitu začít od nejnižší úrovně, např. tři kartičky, a pak přidávat.
- Poskytnout dětem v případě potřeby podporu prostřednictvím otázek, např. „Co si myslíš, že dělá chlapec na tomto obrázku? A kdy by to mohl dělat, předtím než uklidil knihu, nebo až potom?“

Rizika:

- Nejasnost obrázků, minimální rozdíly mezi činnostmi na obrázcích.

4. Vyvážené police

Aktivita rozvíjí matematicko-logickou inteligenci a je zařazena do nejvyšší úrovně.

Děti se pomocí kartiček seznámily se znaménkem „rovná se“. Jedna velká kniha vážila stejně jako dvě malé. Nejdříve zkoušely vytvořit rovnost mezi knihami pomocí kartiček (přílohy tematického celku č. 1 a č. 2) a pak zakreslovaly rovnost do pracovního listu (příloha tematického celku č. 3). Zkoušely další možnosti, vymýšlely své příklady.

Kladné stránky:

- Aktivita je pro děti zajímavá, nezvyklá.

Doporučení:

- Je vhodné dětem v reálu ukázat jednu velkou knihu, která váží stejně jako dvě malé, popř. poskytnout dětem možnost si knihy zvážit na váze, vyzkoušet si váhu různých závaží apod.
- Aktivitu mohou děti provádět nejdříve s reálnými knihami.
- Realizace aktivity je vhodná v menší skupině dětí, popř. individuálně.
- Nechat dětem dostatek času k řešení, motivovat je k tvoření jejich vlastních příkladů.
- Děti nemusejí využít pracovní list, ale mohou si vymyslet svůj vlastní způsob zaznamenávání.

Rizika:

- Přílišný spěch na dítě, neposkytnutí názorných pomůcek v případě potřeby.

III. Závěr

Na základě zrealizovaných aktivit je nutné zdůraznit, že všechny aktivity by měly probíhat v rámci uceleného tematického celku a měly by projít všemi třemi stupni obtížnosti. Ve věkově smíšené třídě můžeme nominovat děti s vyšším potenciálem již ve věku např. tří let, a to právě díky zařazování úkolů několika stupňů obtížnosti.

Podstatným rysem nadaných dětí je vysoká úroveň jejich tvořivosti. V rámci veškerých činností by jim tedy měl být dán velký prostor pro její vyjádření.

Mgr. Stanislava Korcová, MŠ Ostrava, Varenská 2a

