

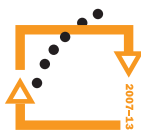


nomi

Instrukce pro administrátora

POTŘEBNÝ PODNĚTOVÝ MATERIÁL:

4 hrací kostky | 1 tužka obyčejná | volný papír | k testu vytvořené sady obrázků



KRÁLOVÉHRADECKÝ
KRAJ



nadané
dítě .eu

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

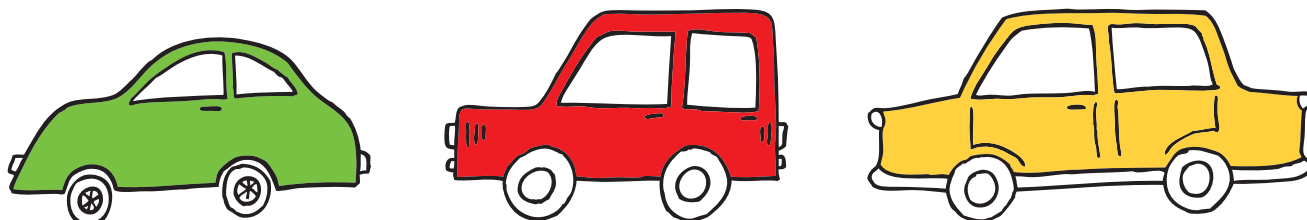
TENTO PROJEKT JE SPOLUFINANCOVÁN EVROPSKÝM SOCIÁLNÍM FONDEM A STÁTNÍM ROZPOČTEM ČESKÉ REPUBLIKY

I. Počty

A) Auta s koly

Popis úkolu: V podnětovém materiálu má dítě nakreslena 3 jednoduše stylizovaná auta z profilu (viditelná jsou u každého samozřejmě jen 2 kola). Dítě má spočítat, kolik kol mají všechna auta dohromady. U MND předpokládáme originální řešení, např. započítání rezervních kol.

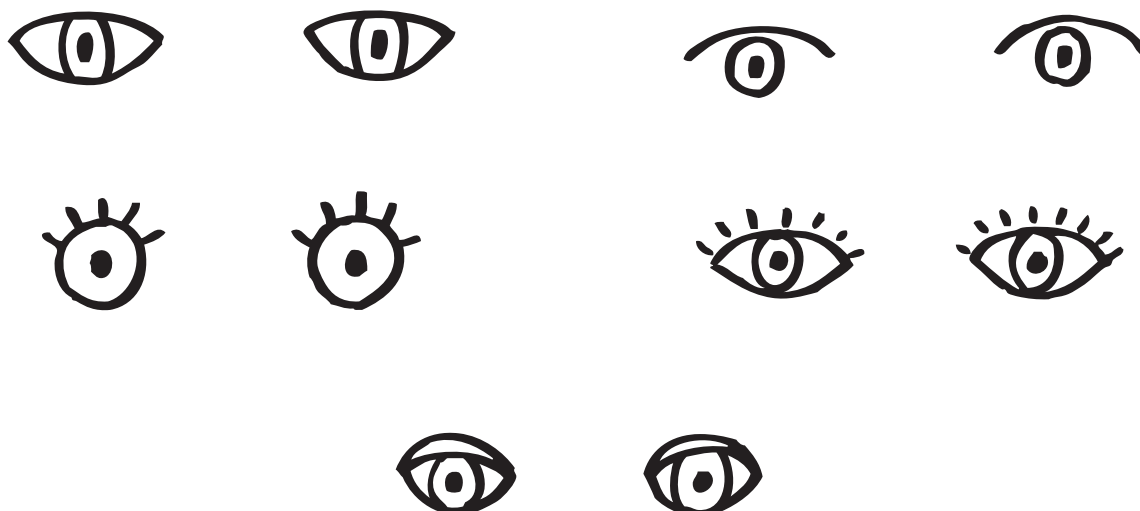
Instrukce: „Tady vidíš nakreslená autíčka. Zkus mi teď říct, kolik kol mají tato všechna auta dohromady.“



B) Oči

Popis úkolu: Podnětový materiál – list s 5 páry rozdílných očí. Dítě má za úkol je spočítat. U MND předpokládáme originální řešení- např. započítání očí examinatora nebo očí hraček či očí na obrázku v místnosti.

Instrukce: „Uměl(a) bys mi říci, kolik očí se teď na tebe celkem dívá?“



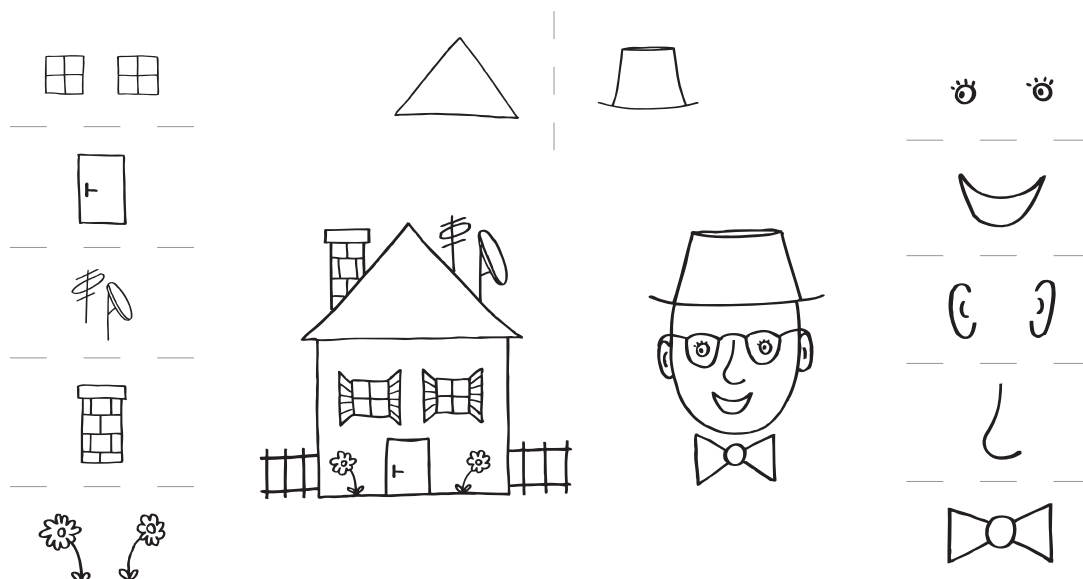
II. Analogie

Popis úkolu: má dány dva objekty: obličej a dům, má je srovnat a na základě pochopených souvislostí přiřadit do dvojic jejich části, zobrazené na kartičkách.

Podnětový materiál: Obrázek hlavy a domečku, 12 jednotlivých kartiček s nakreslenými částmi domu i hlavy.

Instrukce:

- Položíme před dítě doprostřed stolu celkový obrázek domu a obličej. Řekneme : „**Podívej, tady vidíš obličej a domeček.**“ Předložíme v libovolném pořadí dítěti 12 kartiček s jednotlivými částmi. „**Dej, prosím, tady vlevo obrázky, které patří k domu a vpravo obrázky, které patří k obličej.**“
Kartičky mají být položené pod sebou v náhodném pořadí ve sloupcu nebo vedle sebe, nesmějí se překrývat. Pokud dítě nezačne samostatně třídít, předkládáme mu jednotlivé kartičky a ptáme se: „**Co to je a k jakému obrázku to patří.**“ Opravujeme chybné pojmenování nebo zařazení. Je možné i vzít kartičku a přiložit jí k celkovému obrázku, aby si dítě uvědomilo, do kterého obrázku patří.
- Pokračujeme: „**Představ si, že by přišel kouzelník a proměnil domeček v obličej - co by se v co proměnilo?**“ Ukážeme dítěti zácvičný příklad: „**Podívej se třeba tady na klobouk (předložíme před něj kartičku), co by se z něj stalo při téhle kouzelné proměně?**“ Jestliže neodpoví nebo zvolí nesprávný obrázek, vybereme sami obrázek střechy. V každém případě (i v případě správné odpovědi) přidáme komentář: „**Dům má nahoře střechu, obličej má nahoře klobouk, oba chrání a zakrývají domeček nebo obličej.**“
- „**Teď sám/a dej k sobě kartičky, o kterých si myslíš, že jsou si podobné nebo spolu souvisejí.....Pověz mi, proč jsi to seřadil/a právě takhle....** Případně: „**Šlo by to i jinak?**“
- Pokud dítě nezačne kartičky brát a třídít samo, nabízíme mu je postupně. Např. „**Podívej, tady jsou oči, do jaké části domu by se proměnily?**“
- I nesprávné volby zaznamenáme a neopravujeme je, dítě nekritizujeme ani nenavádíme na správnou odpověď.



Správná obvyklá řešení: oči – okna, ústa – dveře, uši – anténa, nos – komín, motýlek – květiny.

III. Zajímavý tvor

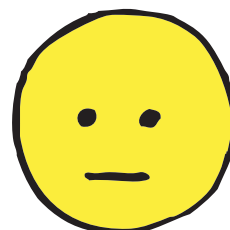
Popis úkolu: Dítě má nakreslit obyčejnou tužkou originálního tvora, vymyslet pro něj jméno, vyprávět, co tento tvor mohl zažít. Druhým úkolem je, že si dítě samo ohodnotí, jak si myslí, že se mu to povedlo. (K nadání patří schopnost kritického hodnocení vlastních výtvorů).

Instrukce:

- „**Ted' si zahrajeme takovou hru. Vyzkoušíme, jestli si umíš vymyslet nějakého tvora. Vezmi si tužku a nakresli mi na tento papír vymyšleného neznámého tvora, který v přírodě není, který dokáže, co jiní tvorové nedokážou.**“

Když je dítě blokováno, je třeba jej povzbuzovat v kreslení. Např. „**Všecko, co nakreslíš, bude dobře. Důležité je, jestli si nějakého tvora umíš vymyslet.**“ Pokud dítě trvá na konkrétním známém zvířeti (např. obyčejná kočka, pes) i po opakované instrukci nebo nekreslí vůbec, hodnotíme nulou.

- „**Vymysli pro tohoto Tvého tvora nějaké úplně nové jméno, které neexistuje.**“ Pokud dítě trvá i přes opakování instrukce na konkrétním lidském nebo zvířecím jméně (např. Maruška, Micka) hodnotíme tento úkol nulou.
- „**Ted' se zamysli a řekni mi, jak jsi spokojený se svým obrázkem – vyber si tady z těch smajlíků (předložíme obrázky v sešitě), ten, který vyjadřuje, jak se Ti to povedlo.**“ Pokud dítě označí, že spokojené není, zeptáme se, proč. „**Chceš mi o tom něco říci?**“ Toto vysvětlení zaznamenáme do záznamového archu.
- „**Vyprávěj mi, co by mohl ... (jméno tvora) ... zažít.**“ Jestliže dítě řekne jen jednu větu, povzbudíme ho k podrobnějšímu vyprávění. Např. „**A co bylo potom?Jak to bylo dál? A co pak?....**“ Celé vyprávění zaznamenáme.



Poznámky k hodnocení:

V pravém sloupci hodnotíme originalitu každé části úkolu - kresba, jméno, vyprávění na dvoubodové škále. Jeden bod získává dítě již za splnění úlohy (je přímo na originalitě založen). Dva body získává za zvlášť neobvyklé řešení. Dvoubodové řešení u úkolu kresby nedostane např. tvor, který je obdobou běžného zvířete, při pojmenování nesmí obsahovat příponu „- saurus“, dva body dostane jen za vyprávění delší než 1 věta.

IV. Kostky

Popis úkolu: Examinátor má jednu běžnou hrací kostku, dítě tři. Examinátor ukáže na své kostce dítěti počet puntíků a dítě má tento počet zobrazit pomocí svých dvou nebo tří kostek.

Pomůcka: 4 hrací kostky

Instrukce:

„Teď si vezmeme takovéhle kostky. Na každé straně mají různý počet teček. Já mám jednu kostku a tobě dám tři. Tady na té kostce mám několik teček. Dej své obě kostky tak, abys měl(a) na svých kostkách dohromady také tolik teček jako mám tady na té jedné (ukážeme svou kostku). Udělej to aspoň se dvěma svými kostkami.“

- 1) Zácvičný příklad (neskórujeme):
Ukážeme na své kostce **4 tečky**. Pokud dítě nepochopí úkol, uděláme jej za něj. I pokud dítě úlohu splní, povzbuzujeme je k dalšímu možnému řešení: **„Jde to ještě jinak?“** a popřípadě mu několik dalších řešení ukážeme se dvěma ($1+3$, $2+2$) i třemi kostkami ($1+1+2$).
- 2) Nastavíme na své kostce **6 teček** a opakujeme instrukci:
„Dej své kostky tak, aby na nich bylo stejně teček jako mám tady já. Musíš použít dvě nebo tři kostky.“ (Můžeme dítěti připomínat i v průběhu řešení, použití pouze jedné kostky hodnotíme nulou.)

Když úkol nesplní, dále nepokračujeme ve vysvětlování.

Pokud předloží jedno řešení, zeptáme se jej: Dá se to udělat ještě jinak? Ukaž mi to.

Tak pokračujeme, dokud neukáže všechna řešení nebo neřekne, že už neví.

Řešení: $6 = 1 + 5$, $6 = 1 + 1 + 4$, $6 = 2 + 4$, $6 = 1 + 2 + 3$, $6 = 3 + 3$, $6 = 2 + 2 + 2$

V. Co by se stalo, kdyby...

Popis úkolu: Dítěti jsou ústně představeny jednotlivé situace, na které má najít co nejvíce odpovědí, nápadů.

Instrukce:

„Jsi už šikovná holka / šikovný kluk, takže víš, jak věci na světě fungují. Je ale zábavné představovat si, že by něco mohlo být jinak. Zahrajeme si teď takovou hru na „jako“. Představ si, co by se stalo, co by všechno bylo jinak.

Popiš mi, co si představuješ, řekni mi o tom co nejvíc.“

Pokud dítě vymyslí jednu možnost, povzbuzujeme ho ve vymýšlení dalších možností a důvodů. Položíme otázky např. : **„Co by bylo jinak?Co by lidé mohli dělat?... Co by nemohli dělat?...Co by potřebovali?...Co by nepotřebovali?...”** Můžeme použít i další formulace, ale otázky nesmějí být návodné.

Kdyby všechny domy vypadaly stejně

Kdyby lidi měli křídla

Hodnocení:

Je vhodné si odpovědi zaznamenat doslova (s ohledem na udržení kontaktu s dítětem). Pak hodnotíme jednak celkový počet nápadů a zvláště dáváme body za originální, neobvyklé nápady. Uznáváme pouze nápady, které dítě dokáže logicky zdůvodnit. Odpovědi, které nesouvisí s nabízenou proměnou a dítě je nedokáže zdůvodnit, hodnotíme nulou.

VI. Řada symbolů

Popis úkolu: Je dána řada symbolů, která se nějakým způsobem rozvíjí. Dítě má odhadnout její zákonitost a doplnit další obrázek. Předlohu dostane nakreslenou, k dispozici má jednotlivé symboly, ze kterých má vybrat ten správný.

Instrukce:

Nejprve ukážeme dítěti nácvičnou řadu.

„Teď Ti ukážu nějaké obrázky. Jsou nakresleny v řadě a jak vidíš, střídají se. Je tu motýlek, kytička a sluníčko, za nimi pokračují obrázky dvou motýlků, dvou kytiček a sluníčko, co bude následovat?“ (zakryjeme obrázek sluníčka rukou a necháme dítě hádat).

Když odpoví, potvrdíme a ukážeme mu obrázek v závorce.... **„Správně, sluníčko.“**

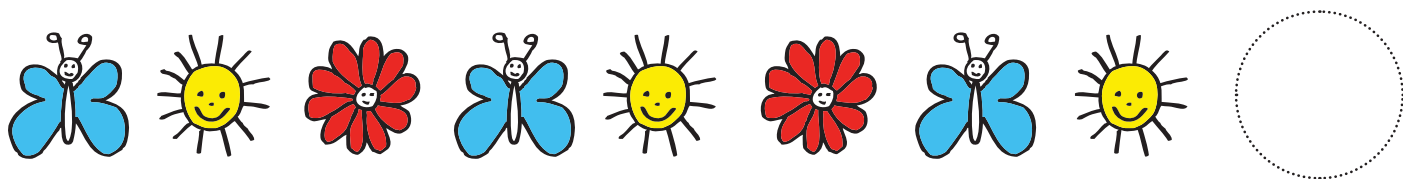
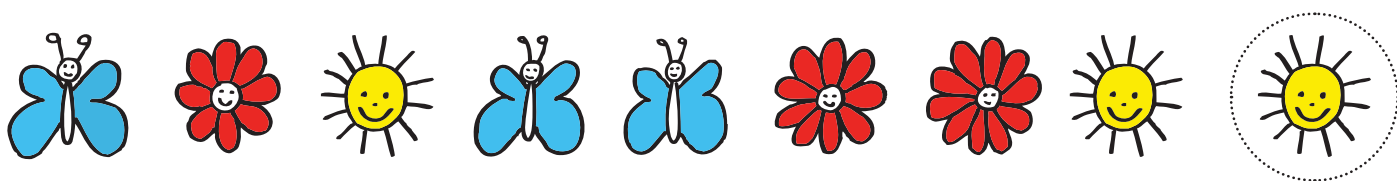
Pokud neodpoví dobře, odkryjeme sluníčko ukážeme mu.

„Tady máme další, jinou řadu. Zkus uhodnout, jakým obrázkem by pokračovala. Prohlédni si a pojmenuj nejdříve postupně všechny obrázky (ukazujeme obrázky v řadě postupně prstem a dítě jmenuje : motýlek, sluníčko....) - řekni mi to.“

„V další řadě jsou různé tvary a zase jsou nějak seřazené. Ty máš vybrat tady z těch kartiček dvě, kterými by tato řada pokračovala. Dej je sem ve správném pořadí.“

Hodnocení : za každý správně doplněný obrázek 1 bod – včetně nácvičné řady. Pokud v poslední řadě doplní správně poslední obrázek, ale předchozí ne, obě tyto volby nezapočítáme jako správné (znamená to, že volba byla náhodná, posloupnost nepochopilo).

Nácvičná řada:



VII. Absurdní situace

Popis úkolu: Dítěti řekneme větu, ve které jsou některé věci nemožné, má je najít.

Instrukce:

„Dám ti teď takové hádanky. Řeknu vždycky nějakou větu, ve které je nesmysl. Uhodni, co tam je špatně, co není možné, co je legrační, co by tak nemohlo být.“
Věty je možné číst dítěti opakovaně (i třeba třikrát) a je možné i po jednotlivých větách.

- 1) „ **Krtek nosil do svého hnízda oříšky. Nesl jich pět a jeden ztratil. Ostatní tři se mu podařilo si pěkně uschovat na zimu.**“
- 2) „**Užovka se topila v rybníce. Zachránil ji ježek, který zrovna poskakoval kolem.** „
- 3) „**Byly Vánoce. Čáp si postavil hnízdo na plotě. Přinesl si tam pro svá mláďata dvě žáby a dvě čokolády.**“

Hodnocení:

V každé situaci lze najít několik chyb, pokud dítě řekne jen jednu, pobídneme ho, aby přemýšlelo dál. Za každou odhalenou nepravdivost dáme jeden bod.

VIII. Kategorie

Popis úkolu: Dítě má sestavit dané předměty do různých kategorií, které samo vytvoří. Podnětový materiál je slovní i obrázkový.

Instrukce:

A)

Předkládáme dítěti postupně obrázky a žádáme ho o pojmenování. Pokud neví nebo jmenuje jiný předmět (např. místo kaluže déšť nebo rybník), řekneme mu správný název. Podnětové obrázky: deštník, kaluž, holinka, míč, potok, guma na gumování, tričko, klobouk, rybářský prut, panenka, hokejka, kostky

Pokračujeme v úkolu: „**Tady jsou nakreslené nějaké věci, vyber z nich ty, které spolu mají něco společného.**“ Dítěte se zeptáme, podle čeho předměty roztřídilo a zapíšeme do tabulky.

Hodnocení: Za každou kategorii jeden bod, za každý zařazený prvek 1 bod - max. však 4.

B)

„**A teď ti přečtu několik slov a ty vyber ta, která se k ostatním nehodí.**”

(již neříkáme, kolik jich je). Řadu můžeme přečíst i několikrát.
Pokud dítě již čte, necháme ho slova přečíst a zaškrtnout.

Podnětová slova:

netopýr, kos, vlaštovka, slepice, myš, kohout /ptáci/

běhat, skákat, kreslit, plavat, tančit, číst /pohyb-sport/

Hodnocení: Za každé odhalené slovo jeden bod.