



Vzdělávací materiál Včela

SMYSLÍK SENSORY PLAY

„Quello che la mano fa, la mente ricorda”.

„Co rukou projde, to si mysl pamatuje

Maria Montessori

O nás

Jsme Laura, Sofie, Aneta a Michaela - tři generace žen, dvě dcery, máma a babička. Máme super šéfy, jsou jimi Laura a Sofie a obě právě objevují svět okolo sebe skrze své smysly. Uvědomujeme si, že lidský mozek se vyvíjí nejrychleji právě během prvních 6 let věku. V raném dětství je mozek dokonce tak plastický, že může zpracovávat a absorbovat nekonečné množství informací. Jako rodiče proto máme jedinečnou možnost využít toto období k smysluplnému hraní s dětmi, a proto vznikl i náš Smyslík Sensory play. Vytváříme autorské senzorické boxy, které jsou jako jediné v České republice certifikované pro děti jako hračka. Ke každému boxu jsme ve spolupráci s pedagogy vytvořili tématické vzdělávací materiály. Inspirovali jsme se u Montessori pedagogiky, protože dbáme na reálné zobrazování témat, které dětem představujeme. Zároveň jsme zvolily ručně malované obrázky od české ilustrátorky, které ztráknou celé hraní. U malých dětí jsou myšlení a pohyb tím samým procesem. Děti chápou uchopením, proto co neprojde rukou, či jinými smysly, nemůže být v hlavě. Naše smyslové hraní je ideální příležitostí k tomu, jak všechny smysly dítěte zaujmout a zapojit. Tak si pojďme hrát!

Výroba kartiček

PDF soubor doporučujeme vytisknout na papír s vyšší gramáží vizitkového typu a zároveň zalaminovat. K vypracování úkolů na zalaminovaných kartách můžete využít mazatelný fix.

UPOZORNĚNÍ!!

Děkujeme, že respektujete naše úsilí, čas a finanční prostředky, které jsme investovali do těchto materiálů. Další šíření je proto zakázáno. Tento materiál je pouze pro vaši soukromou potřebu, proto ho nepřeposílejte elektronickou cestou, ani ho jinak nekopírujte a nešířte. Porušovali byste tím autorská práva. V případě zájmu o komerční využití nás prosím kontaktujte info@smyslik.cz

Písmenkové karty

Jakmile děti projeví zájem o písmena, můžeme začít používat písmenkové karty, které slouží k nácviku čtení. Úkolem dětí je určit první a poslední písmeno ve slově na obrázku. Správná odpověď se označuje kolíčkem na prádlo, kdy dítě zároveň procvičí i jemnou motoriku, nebo položením předmětu z boxu na správná písmena. Děti se tak přirozeně prostřednictvím hry učí vnímat tvary písmen a slov.



Číselné karty

Jsou složené ze 2 částí:

1) KARTA S ČÍSLEM

2) KARTA S ČÍSLEM A DANÝM POČTEM OBJEKTŮ

Pro první seznamování s čísly si nejmenší děti vystačí s kartou číselnou, kdy se učí tvar čísla, jak vypadá, mohou si ho zkusit vymodelovat, vysypat senzorickým materiálem z boxu, vyplnit kamínky, nebo jiným přírodním materiálem. Na další úrovni již k sobě přiřazují jednotlivé karty tj. číselnou kartu a obrázkovou kartu.



Třísložkové karty

Jsou složené ze 3 částí:

1) KARTA S TEXTEM I OBRÁZKEM (KONTROLNÍ)

umožňuje dítěti pracovat zcela samostatně a samostatně si kontrolovat správnost vlastní práce. Schopnost samostatné kontroly chyb je jedním z nejdůležitějších principů Montessori výuky. Dítě se tak učí, že je potřeba chyby najít a opravit je.

2) KARTA POUZE S OBRÁZKEM (OBJEKTOVOU)

3) KARTA POUZE S TEXTEM (JMENNOU)

Jak s nimi pracovat?

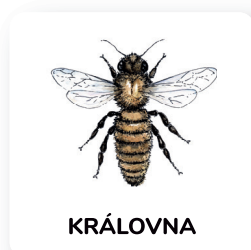
U nejmenších dětí pracujeme pouze s obrázkovou kartou bez textu. Děti se tak postupně učí poznávat svět kolem sebe, pojmenovávat objekty v našem okolí a přirozeně rozšiřovat slovní zásobu. Nejmladším dětem nejdříve ukážeme jednotlivé obrázky a řekneme jim jejich název, dále můžeme pokračovat hledáním objektů v našich senzorických boxech a přiřazování nalezených objektů na kartu.

Karty lze použít také k trénování paměti. Z karet vybereme několik obrázků, které viditelně položíme na plochu před sebou obrázkem nahoru. Po určitém čase obrázky otočíme nebo zakryjeme a dítě se snaží vyjmenovat, které obrázky před ním leží. Pokud je dítě úspěšné, můžeme zvýšit množství obrázků a naopak. Dále můžeme i některou kartu odstranit a dítě musí zjistit, která to byla.

Karty můžeme využít i na výletě, kde děti dostanou kartičky s sebou a hledají reálné objekty z karet. Doma se dají zase využít naše senzorické boxy, kde lze schovat různé objekty z boxu (včela, kukla, vajíčko) a děti dostanou karty s těmito obrázky a musí dané objekty najít a přiřadit ke kartičkám.

Karty se dají využít i při hře „Hádej na co myslím“, kdy vyložíte karty s obrázkem nahoru na stůl a dítě vám dává otázky, nebo mu poskytujete nápovědy a musí uhádnout obrázek, na který myslíte (je to hmyz, bydlí v úlu apod.)

Starší děti, které již umí číst, mohou pracovat zcela samostatně a využít vlastností třísložkových karet. Přiřazují k sobě kartu s obrázkem a kartu s názvem a práci si kontrolují pomocí kontrolní karty.



KRÁLOVNA

V jako Včela

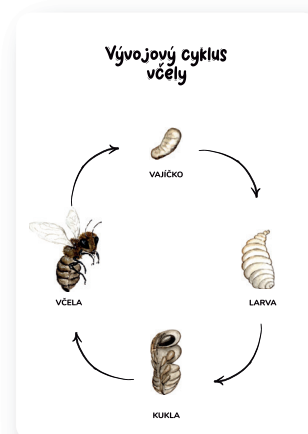
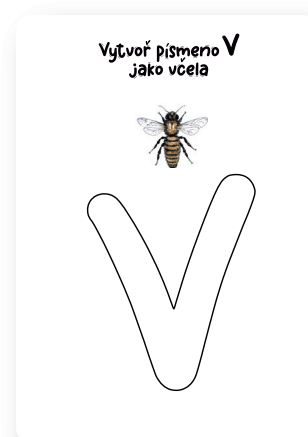
S písmenem na kartě může dítě pracovat stejně jako s číslicema, vymodelovat je vysypat materiálem z boxu, vymalovat ho. Cílem je si zafixovat tvar písmene, což se nejlépe naučí, když si ho samo vytvoří, aneb „Learning by doing“! Doporučujeme i písmeno nakreslit do sensorického boxu, nebo můžete využít kresbu do tácu s pískem či rýží.

Vymaluj si včelu

Nechte ožít včelu medonosnou. Děti ji mohou vybarvit dle reálné předlohy, nebo dle vlastní fantazie. Malování a grafomotorika je z pohledu motorického rozvoje pro dítě to nejtěžší a rozvíjí se především vytvářením dostatečných podnětů ke kreslení. Dítě by mělo mít svůj pracovní kout, kde má dostatek papíru a pastelek. U mladších dětí se objevují „čmáranice“, které jsou v tomto věku velmi důležité a dítě by mělo mít k tomuto projevu prostor. Nerozvinutá grafomotorika a obtíže v grafomotorických dovednostech bývají důvodem pro odklad školní docházky, protože nedostatky v rozvoji grafomotoriky by mohly předznamenávat potíže při nácviu psaní.

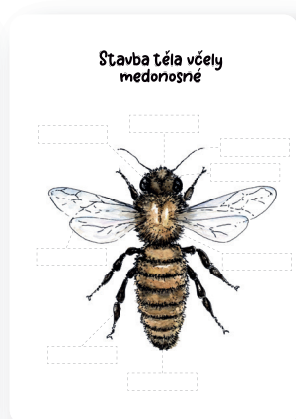
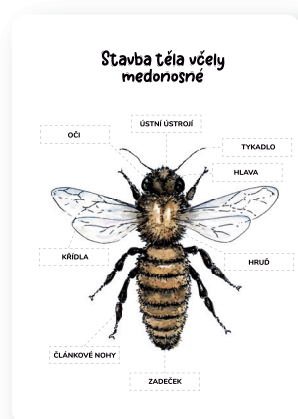
Životní cyklus včely

Karta slouží pro přiřazování jednotlivých stádií vývoje včely, které najdete v boxu. Dítě musí najít všechny 4 vývojová stádia (vajíčka, larvu, kuklu, včelu) a přiřadit k obrázkům na kartě.



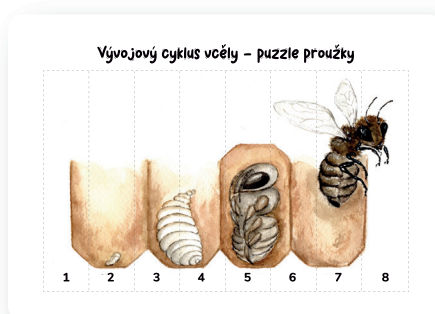
Stavba těla včely a Život včely

Najdete zde jednu kontrolní kartu, označenou symbolem oka, která slouží jako předloha. Další je stříhací karta, označená symbolem nůžek, kde jsou zobrazeny a popsány jednotlivé části těla/života včely, které je nutné vystříhnout. Poslední část tvoří pracovní (prázdná) karta, označená symbolem ruky, na kterou se přiřazují vystřižené části ze stříhací karty. Nejdříve s dítětem projděte stavbu/život včely, popište mu dle kontrolní karty jednotlivé části. Poté může dítě samo přiřazovat popisky k prázdným částem. Kontrolní kartu lze i zarámovat, nebo zalaminovat jako doplněk dětského pokojíčku, který bude stále na očích.



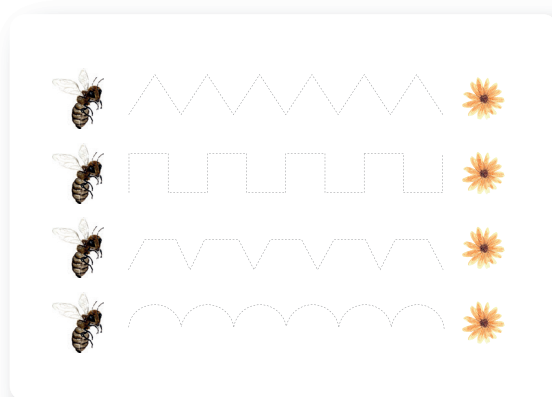
Vývojový cyklus včely – puzzle proužky

Nechte dítě rozstříhat kartu na jednotlivé proužky a následně ji zase složit. Nejenže procvičí jemnou motoriku, stříhání nůžkami, ale bude rozvíjet i koordinaci oko – ruka. Výzvou bude i následné složení proužků, pomůckou mu může být obrázek na víku boxu.



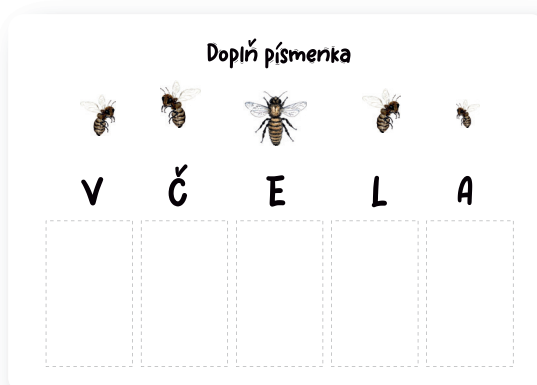
Včela letí ke květině

Tuto kartu doporučujeme zalaminovat a obtahovat smazatelnou fixou. Děti tak mohou opakovaně trénovat tahy, uvolňovat ruku a připravovat se na psaní. Pro rozvoj grafomotoriky a jemné motoriky je zapotřebí rozvíjet hrubou motoriku. Uvolňovat paže lze prostřednictvím různých cviků (kroužky paží jako při mytí oken, upevnění papíru větší velikosti na tabuli, skříň, aby dítě mělo dostatek prostoru pro pohyb paže)



Nápis VČELA

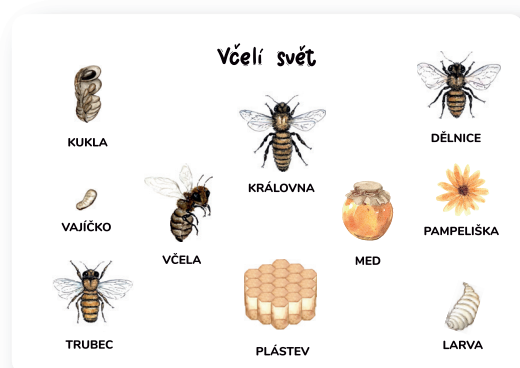
V boxu najdete dřevěná písmenka VČELA, která se dají schovat do senzorického materiálu v boxu, dítě je musí najít a přiřadit pod jednotlivá písmenka na kartě.



VČELA

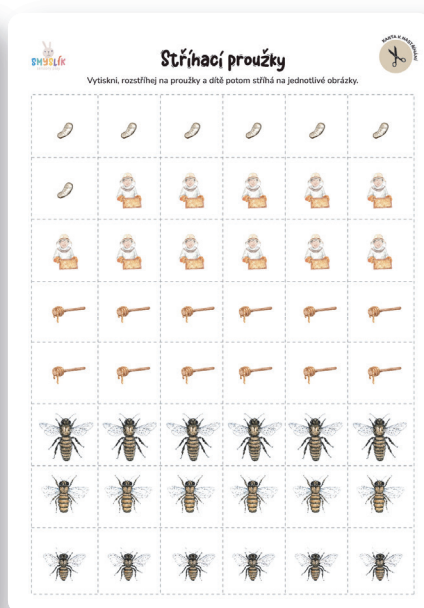
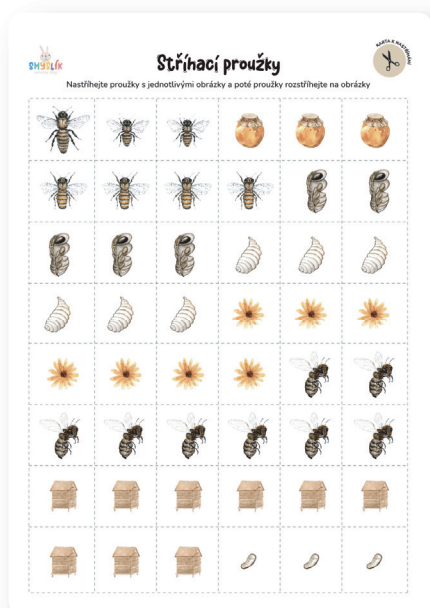
Ukazovací karta

Jedná se o hlavní kartu, na které naleznete všechny obrázky k tématu včely. Pracovat se s ní dá ve spojitosti s třísožkovými kartami. Vezmete si všechny karty s obrázkem a položíte je na sebe obrázkem nahoru. Vždy hledáte s dítětem vrchní obrázek na ukazovací kartě. Kdo najde obrázek nejrychleji, bere si kartu z balíčku. Vyhraje ten, kdo má nejvíce karet. Vždy je žádoucí kartu pojmenovat a říci dítěti: „Teď hledáme plátev, najdeš ji na kartě“? Poté můžete společně spočítat, kdo ulovil kolik karet, tím si procvičíte společně i čísla.

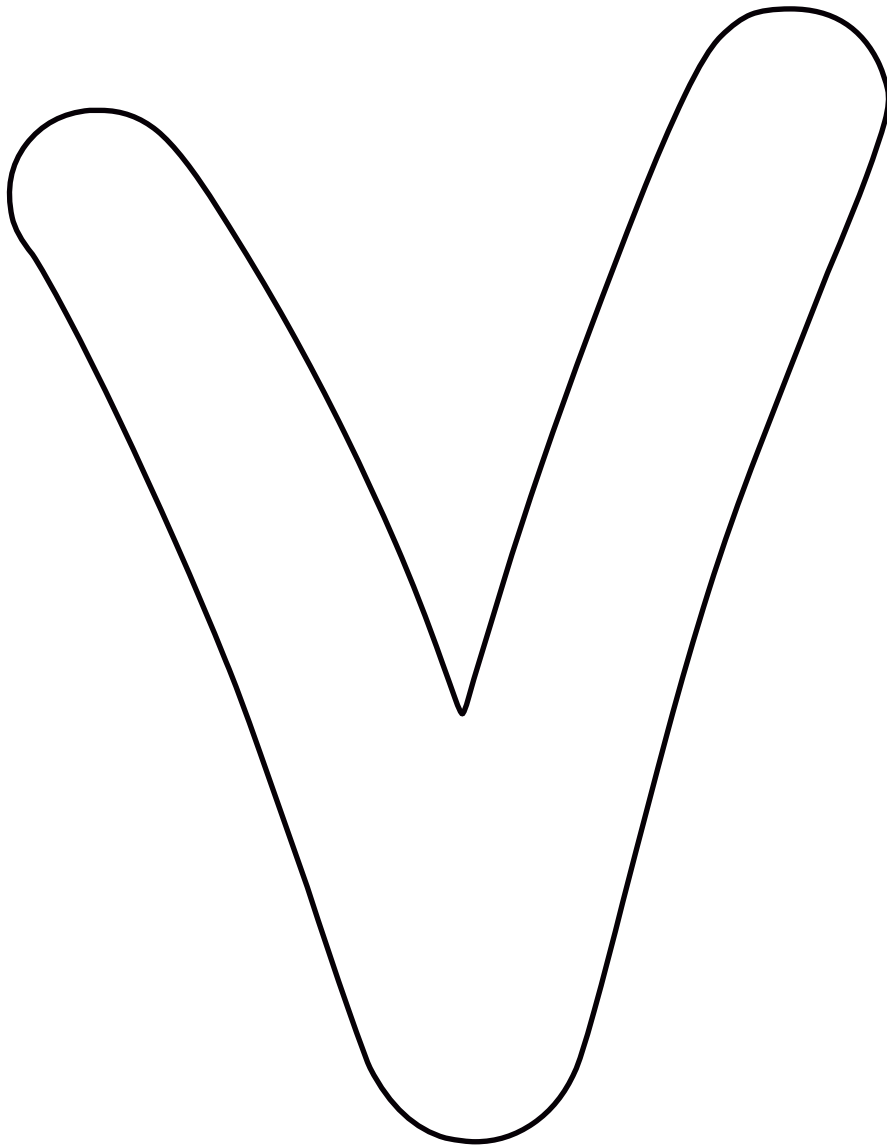


Samostatné obrázky – proužky ke stříhání

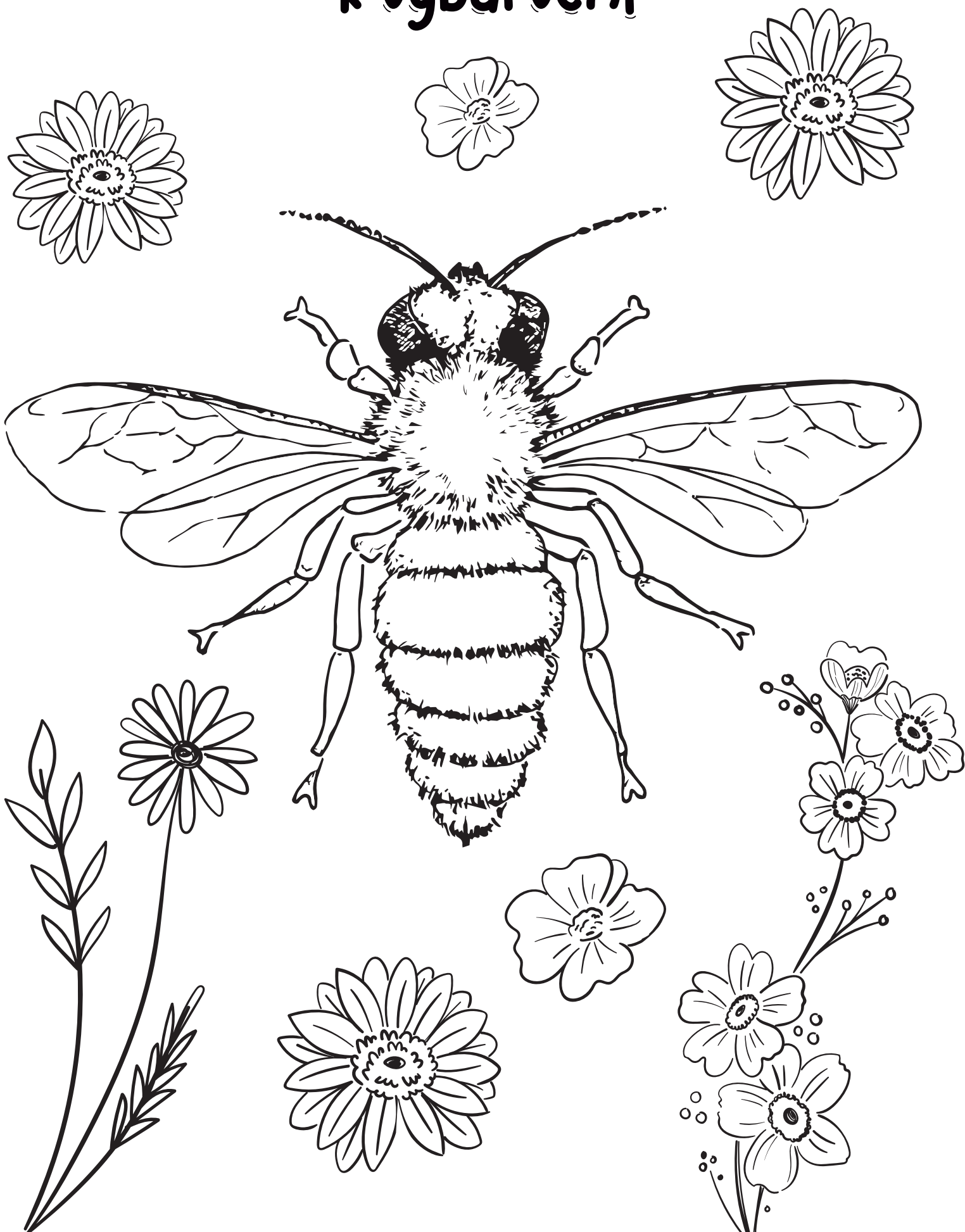
Nastříhejte proužky s jednotlivými obrázky a poté proužky rozstříhejte na obrázky. Ty můžete využít u počítacích karet, nebo si jimi dotvořit box. U počítacích karet je pro zafixování a pochopení číselného vyjádření důležité, aby dítě vidělo vedle sebe číslíci a určitý počet objektů. Vedle číselné karty může přiřadit kartu s daným počtem objektů a zároveň napočítat i nastříhané obrázky.



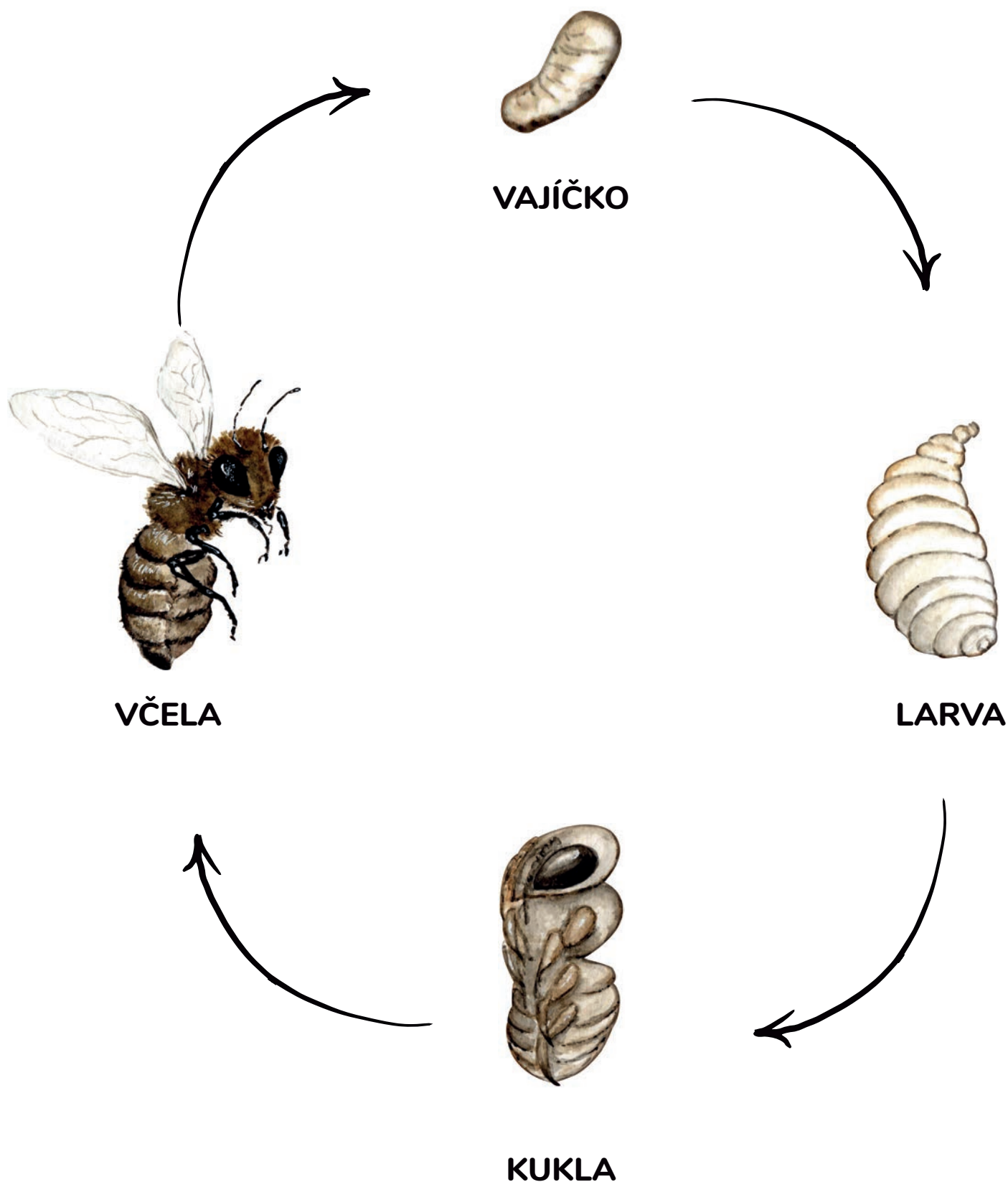
Vytvoř písmeno V
jako včela



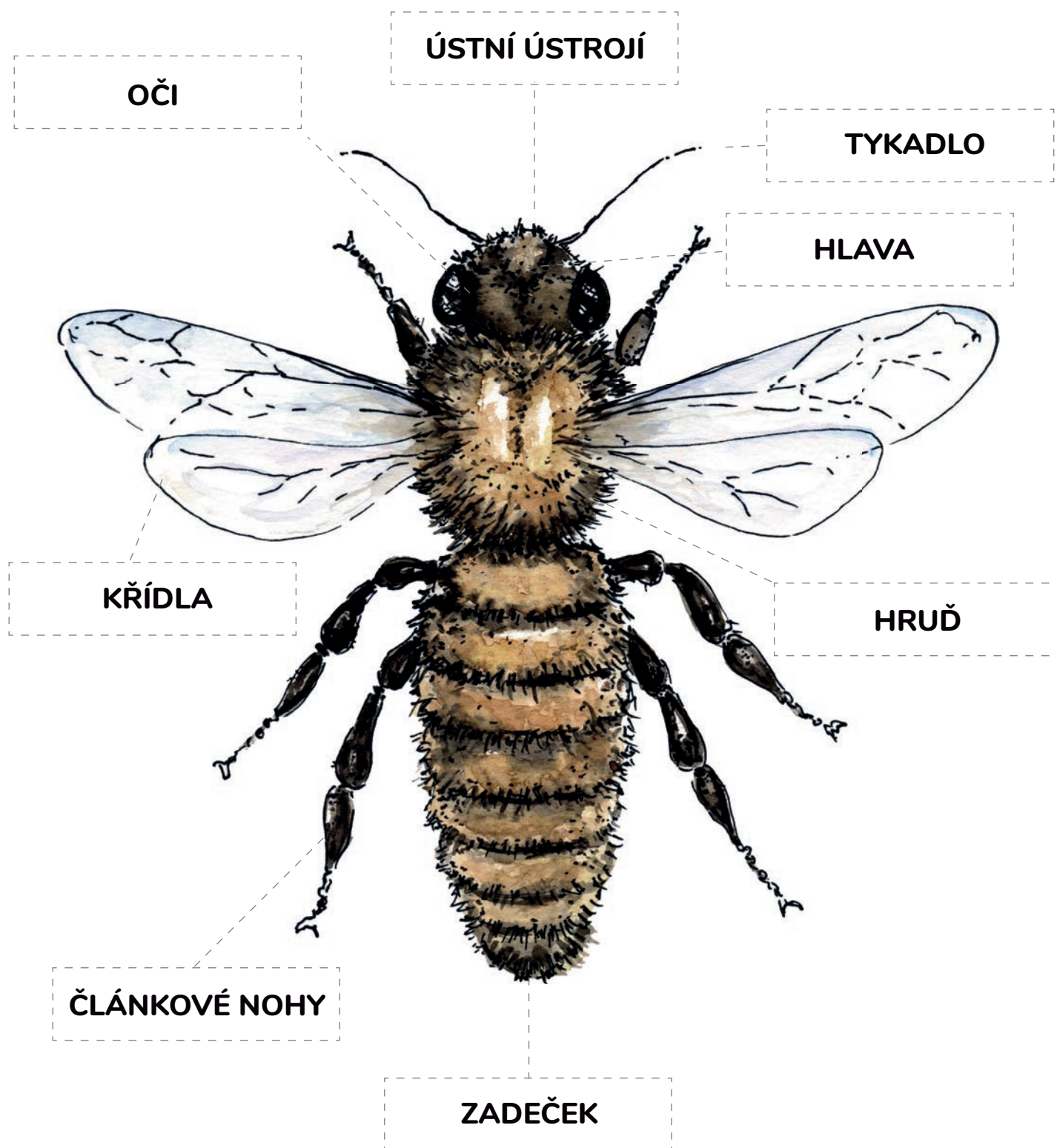
Včela medonosná k vybarvení



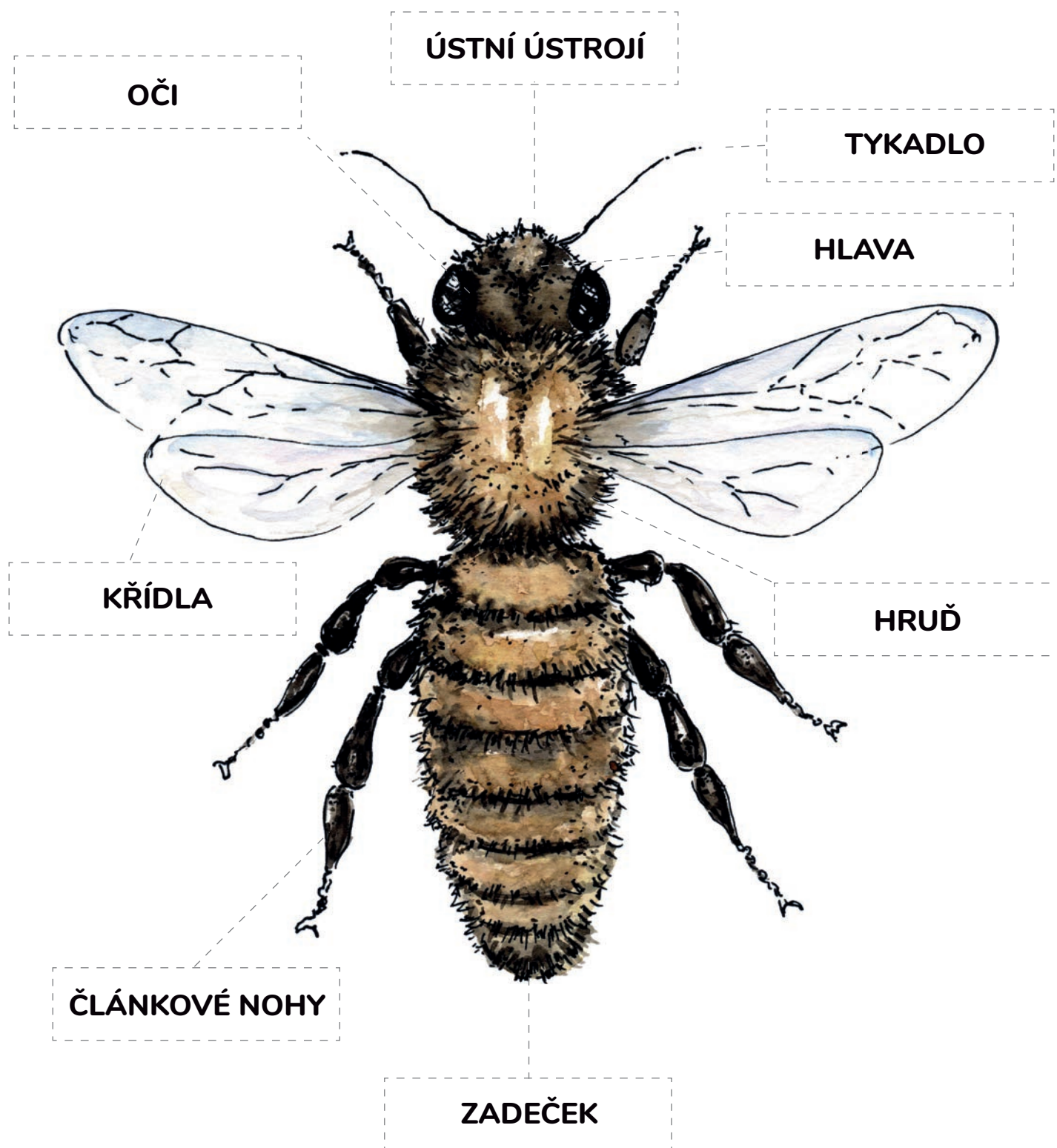
Vývojový cyklus včely



Stavba těla včely medonosné



Stavba těla včely medonosné



Stavba těla včely medonosné



1

2

3

1



JEDNA

2



DVĚ

3



TŘI

4

5

6

4



ČTYŘI

5



PĚT

6



ŠEST

7

8

9

7



SEDM

8



OSM

9



DEVĚT

10

11

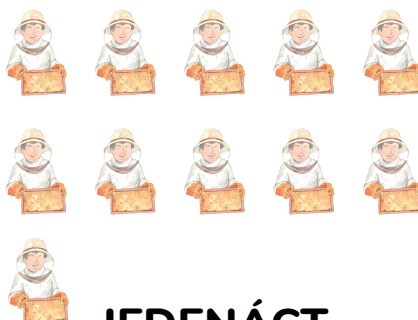
12

10



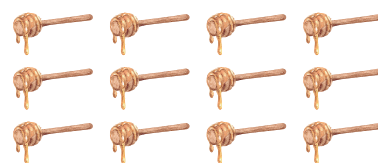
DESET

11



JEDENÁCT

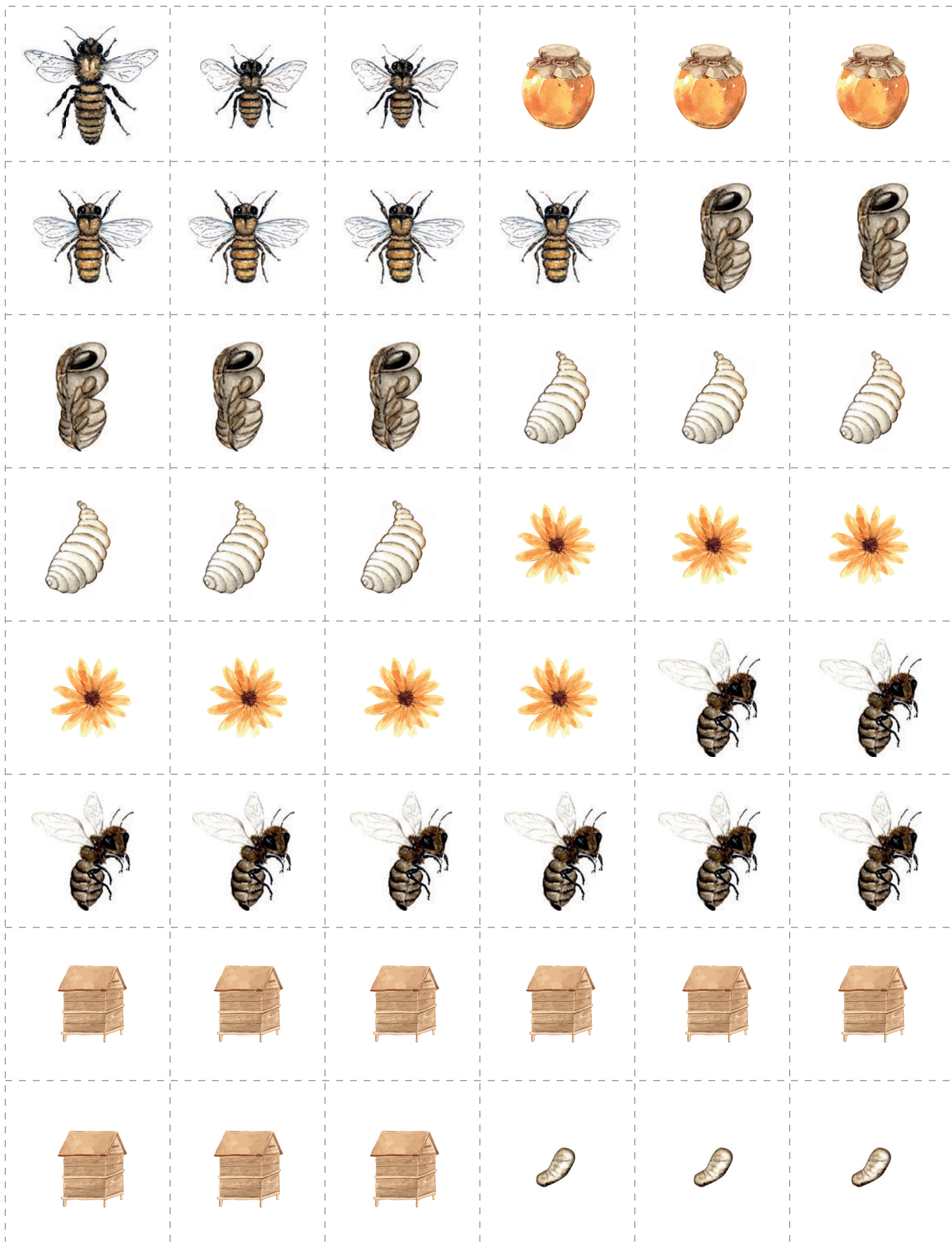
12



DVANÁCT

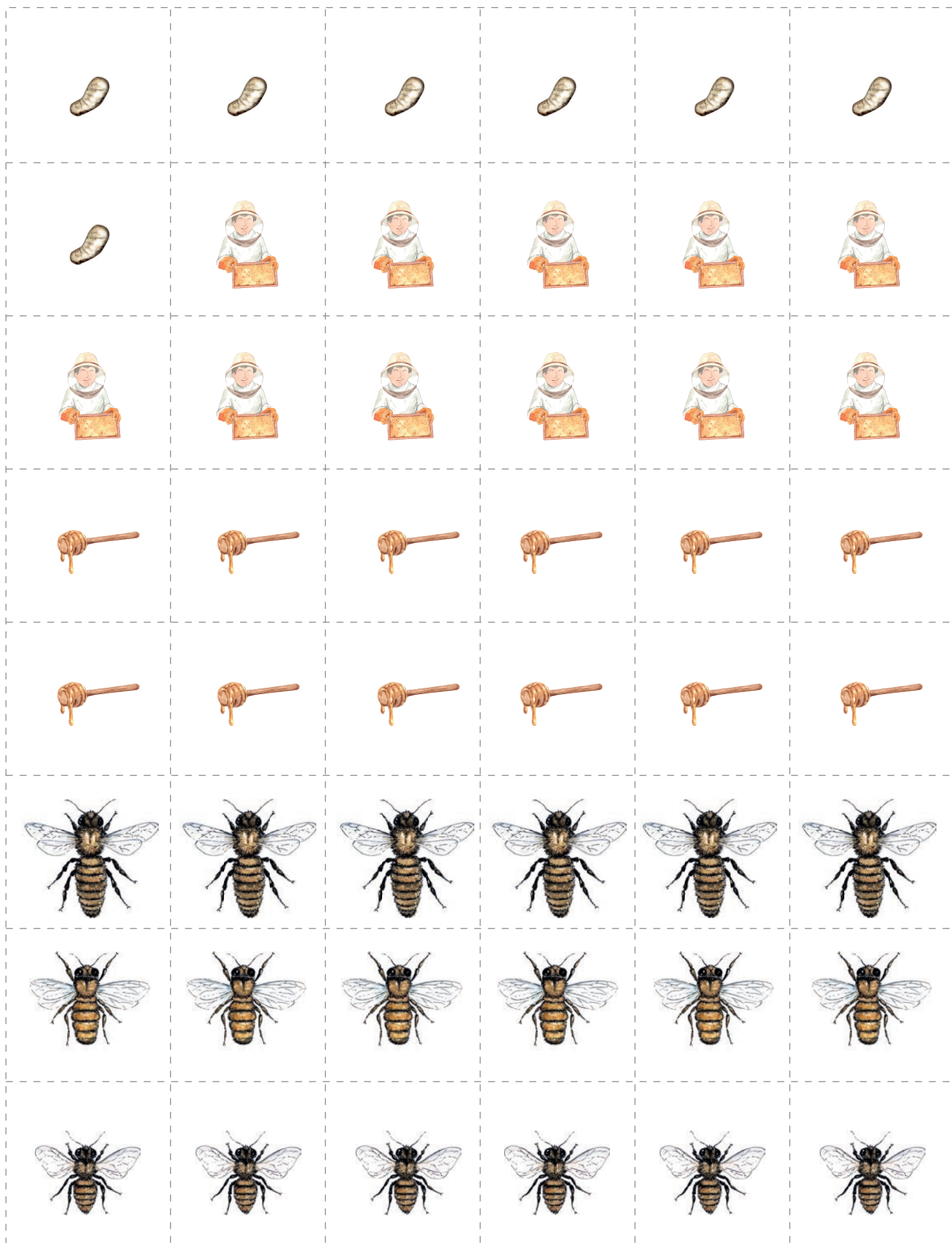
Stříhací proužky

Nastříhejte proužky s jednotlivými obrázky a poté proužky rozstříhejte na obrázky



Stříhací proužky

Vytiskni, rozstříhej na proužky a dítě potom stříhá na jednotlivé obrázky.





A P Ž



D M A



V O P



J T C



O E D



E K A



O V A



Y K A



F L A



O V L



L O Ú



O Ř V



PAMPELIŠKA



MED



PLÁSTEV



TRUBEC



DĚLNICE



KRÁLOVNA



VČELA



KUKLA



LARVA



VAJÍČKO



ÚL



VČELAŘ



PAMPELIŠKA



MED



PLÁSTEV



TRUBEC



DĚLNICE



KRÁLOVNA



VČELA



KUKLA



LARVA



VAJÍČKO



ÚL



VČELAŘ

Doplň písmenka



V

Č

E

L

A

--	--	--	--	--

Život včely



1. ČISTIČKA

ČISTÍ ÚL A BUŇKY

2. KRMIČKA

NOSÍ PYL
A KRMÍ LARVY

3. KOJIČKA

KOJÍ LARVY
MATEŘÍ KAŠIČKOU

4. STAVITELKA

STAVÍ PLÁSTVE

5. STRÁŽKYNĚ

STRÁŽÍ ÚL PŘED
NEZVANÝMI HOSTY

6. LÉTAVKA

NOSÍ DO ÚLU NEKTAR,
PYL A VODU



Život včely



1. ČISTIČKA

ČISTÍ ÚL A BUŇKY

2. KRMIČKA

NOSÍ PYL
A KRMÍ LARVY

3. KOJIČKA

KOJÍ LARVY
MATEŘÍ KAŠIČKOU

4. STAVITELKA

STAVÍ PLÁSTVE

5. STRÁŽKYNĚ

STRÁŽÍ ÚL PŘED
NEZVANÝMI HOSTY

6. LÉTAVKA

NOSÍ DO ÚLU NEKTAR,
PYL A VODU



Život včely



Včelí svět



KUKLA



KRÁLOVNA



DĚLNICE



VAJÍČKO



VČELA



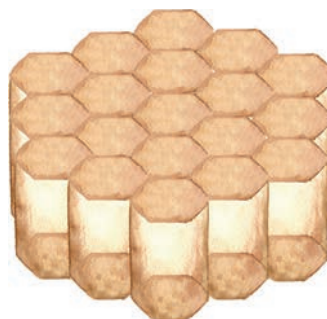
MED



PAMPELIŠKA



TRUBEC

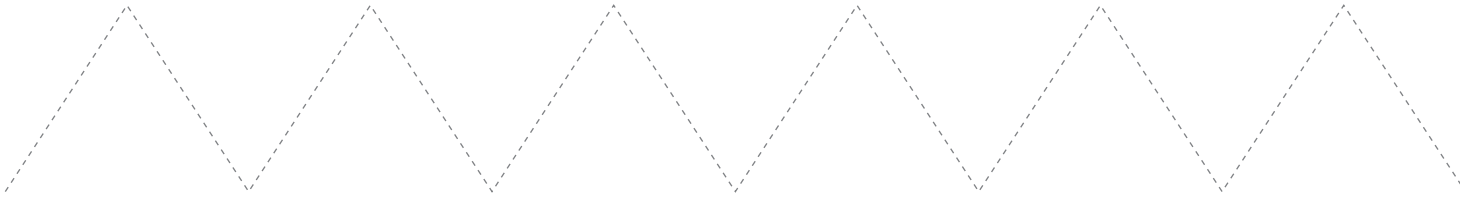


PLÁSTEV



LARVA

Včela letí ke květině



Vývojový cyklus včely – puzzle proužky



1

2

3

4

5

6

7

8

Vývojový cyklus včely – puzzle proužky



1

2

3

4

5

6

7

8