

MILENA LIPNICKÁ

Rozvoj GRAFOMOTORIKY a podpora psaní

PREVENTIVNÍ PROGRAM, KTERÝ POMÁHÁ PŘEDCHÁZET VZNIKU DYSGRAFIE



portál

Didaktické aktivity č. 1

Cíle: Sledovat proces čtení a tlusknáním vyjádřit rytmus básně. Zrakem rozlišit stejné tvary písmen. Orientovat se v prostoru podle slavných pokynů. Obsahově správně navázat na vyjádřenou myšlenku. Rozpoznat a umět nakreslit tečky (body).

Obsah: tečkování, samohláská **A**
Pomůcky: text básně AUTO napsaný velkými tiskacími písmeny na papíru formátu A3, abeceda z velkých tiskacích písmen napsaných na archu papíru, kartičky se slovy – ANTÉNA, AUTO, AUTOBUS, AKÁT, ALENA, pět stejně velkých kartiček s písmenem **A**, plastelína, podložky, barevné pastelky, měkké tužky, pracovní list.

1. NAVOZENÍ TÉMATU AUTO

Hra: Koho přiveze auto

Dětem čteme básně AUTO. Prstem ukazujeme na čtená slova. Děti pozorují postupný proces čtení zleva doprava a shora dolů, po slovech i řádcích.

AUTO

AUTO JEDE Z KOPEČKA,
PŘIVEZE K NÁM DĚDEČKA,
DĚDA ARNOŠT Z AUTA MAVÁ,
ADAM VOLÁ: SLÁVA, SLÁVA.

2. SLUCHOVÉ VNÍMÁNÍ

Hra: Vytleskáváme rytmus básně AUTO

Společně s dětmi ve stoje vytleskáváme po slabikách rytmus uvedené básně. Děti povzbuzujeme, aby se zapojily do této hrové činnosti. Podle zájmu dětí opakujeme aktivitu 2–3krát.

3. ZRAKOVÉ VNÍMÁNÍ

A) Písmeno **A** vyhledáme společně s dětmi v abecedě.
B) Písmeno **A** hledáme ve slovech.

Písmeno **A** napsané na kartičkách přiřazujeme k začátečnímu písmenu slov napsaných rovněž na samostatných kartičkách: **A** – ANTÉNA, **A** – AUTO, **A** – AUTOBUS, **A** – AKÁT, **A** – ALENA.

4. TAKTILNĚ-KINESTETICKÉ VNÍMÁNÍ A PROSTOROVÁ ORIENTACE

Děti modelují písmeno **A** z plastelíny. Hotová písmena potom pokládají na plochu. Dospělý je při tom usměrňuje pokyny vyjadřujícími prostorové vztahy: *polož doprostřed, vpravo nahoru, pod, nad, vedle, za...*

5. ŘEČ

Hra: Příběh o autě

Vymyslíme s dětmi krátký příběh na téma „Auto, které zabloudilo...“. Vypravěče motivujeme k fantazijnímu obohacování příběhu – děti mají souvisle sdělovat myšlenky, aby obsahově navazovaly na předchozí výpověď kamaráda.

6. GRAFOMOTORICKÉ AKTIVITY S VYUŽITÍM PRACOVNÍHO LISTU

Hra:auta jezdí po cestě

- Děti si představují, jaká různá auta mohou jezdit po cestách. Potom porovnávají, zda i auta na obrázku jsou, či nejsou stejná. Červenou pastelkou vybarvují detaily, v nichž se auta odlišují. (*O rozdílích mezi auty podníme diskusi.*)
- Dále si děti uvědomují, jak se při jízdě točí kola aut. Pohyb kol zkoušejí napodobit současným kroužením zápěstí obou rukou. (*Činností se zúčastníme společně s dětmi a usměrňujeme je, aby pohyby vykonávaly střídavě doprava i doleva.*)
- Krouživým pohybem pak společně dokreslíme i kola, která chybějí autům na obrázku. (*Nejdříve krouživý pohyb při kreslení předvedeme.*)
- Děti si představují, jak např. na náledí mohou autům kola klouzat. Proto tečkováním dokreslí drobné kamínky na cestě. (*Činnost opět sami předvedeme.*)
- Na obrázku je ještě jedno auto ve tvaru písmena **A**. Děti ho vyhledají a vybarví.
- Děti si představují, jak by mohly dokreslit písmeno **A**, aby se postupně začalo podobat autu – spojováním všech teček naznačených do kruhového tvaru dokreslí kola tak, až vznikne pěkné autíčko. (*Postup při spojování teček dětem ukážeme, ony nás následují.*)

(V závěru děti motivujeme k vyjadřování vlastních pocitů, zkušeností a zážitků z aktivit, kterým se právě věnovaly.)

