

MATEMATICKÉ PREDSTAVY ROZVÍJANÉ ZÁBAVNOU FORMOU

Zuzana Kureková¹

¹Katedra matematiky, FPV UKF v Nitre, Tr. A. Hlinku 1, 94974 Nitra,
zuzana.kurekova@ukf.sk

Filip Halama²

²Katedra matematiky, FPV UKF v Nitre, Tr. A. Hlinku 1, 94974 Nitra, filip.halama@ukf.sk

Abstrakt

Príspevok sa venuje problematike rozvíjania matematického myslenia u detí predškolského veku zábavnou formou. Teoretickým východiskom práce je hra a jej využívanie v poznávacom procese. Nachádza sa tu opis didaktickej hry s názvom „KTO JE VÍŤAZ?“, ale hlavne reakcie detí na danú hru.

Kľúčové slová: hra, predškolský vek, matematické predstavy.

Úvod

„Hra je efektívny prostriedok učenia pretože komplementárne spája všetky nutné podmienky učenia a to: induktívnu skúsenosť, kognitívnu disonanciu (poznávaciu nerovnováhu), sociálnu interakciu, fyzickú skúsenosť a využitie vlastnej kompetentnosti.“ viz [4.]

Didaktická hra je hra používaná vo vyučovacom procese s určitým konkrétnym didaktickým cieľom.

Najprirodzenejšou a dominantnou formou aktivity u dieťaťa v predškolskom období je práve hra. Vyplýva z vnútorných potrieb a uplatňuje sa v nej častejšie vnútorná motivácia ako vonkajšie podnety.

V rámci dizertačnej práce prvej autorky sme sa rozhodli pre realizáciu didaktickej hry s názvom „ KTO JE VÍŤAZ?“ so žiakmi materskej školy. Opisu danej hry a samotnej realizácii je venovaná nasledujúca kapitola.

1. Opis „KTO JE VÍŤAZ?“

Vedecko – vzdelávací cieľ: upevniť a zopakovať si vedomosti zamerané na triedenie, vytváranie skupín, porovnávanie, skladanie obrázkov z rozstrihaných častí, vytváranie správnych dvojíc a úlohy zamerané na rozvoj pamäte.

Metódy: motivačné rozprávanie, rozhovor, motivačná výzva, problém ako motivácia, metóda otázok a odpovedí, pochvala, povzbudenie, opis, vysvetľovanie, opakovanie s využitím pomôcok, slovné hodnotenie.

Prostriedky a pomôcky: obálky s úlohami pre každé dieťa, malé obálky so súradnicami, plagát na ktorom budú deti spájať jednotlivé súradnice, odmena.

Metodický postup:

Na stenu pripevníme plagát so súradnicami a na zem poukladáme veľké obálky, ktoré obsahujú úlohy s náročnosťou pre deti predškolského veku. Na druhú kôpku uložíme menšie obálky, v ktorých sú obrázky „súradnic“, ktoré dieťa spojí po správnom vyriešení úlohy. Motivovať ich budeme príbehom o futbalovom zápase medzi psami a mačkami a tým, že ak sa im podarí vyriešiť úlohu a správne čiarami pospájať jednotlivé obrázky na pripravenom plagáte, zistia, kto sa stal víťazom zápasu.

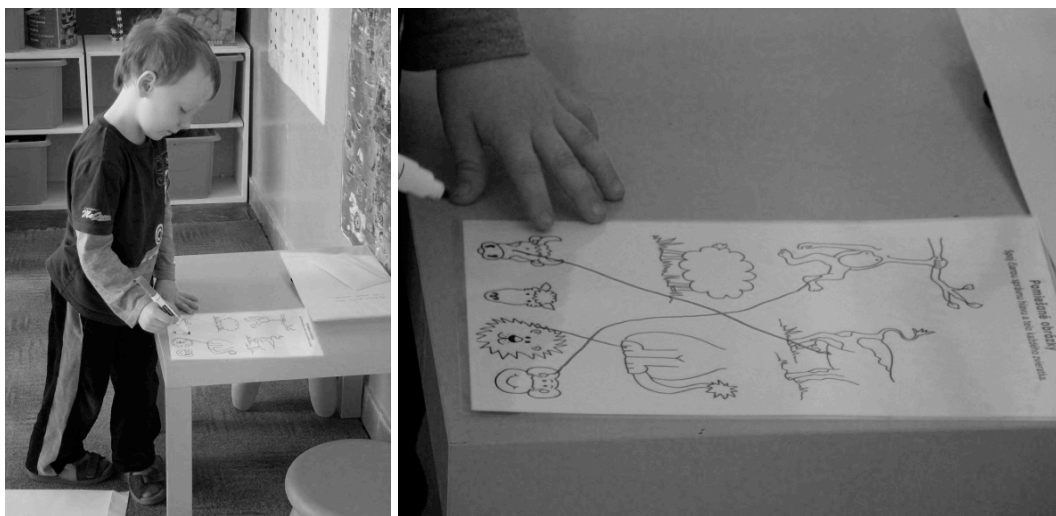
2. Priebeh aktivity

Na začiatku sme si s deťmi rýchlo prešli farby a tvary, ktoré sme použili na našom plagáte. Potom sme im povedali príbeh: “Jedného dňa sa mačky rozhodli, že vyzvú psov na futbalový zápas. Pretože rozhodcom bola líška, veľký prefikanec, tak aby mohla utiecť skôr, ako sa začnú psy a mačky škriepiť, rozhodla sa, že víťaza zápasu zakreslí do mapy, ktorú máme na stene. Našou úlohou bude pomocou jednotlivých úloh, ktoré sú v obálkach zistiť, kto to bol.”

Deti si postupne brali obálky s úlohami, ktoré sme vyberali s ohľadom na ich vedomosti a boli zamerané na triedenie, vytváranie skupín, porovnávanie, skladanie obrázkov z rozstrihaných častí(obr. 1., 2., 3., 4.)



Obrázok 1., 2. Deti pri riešení úloh



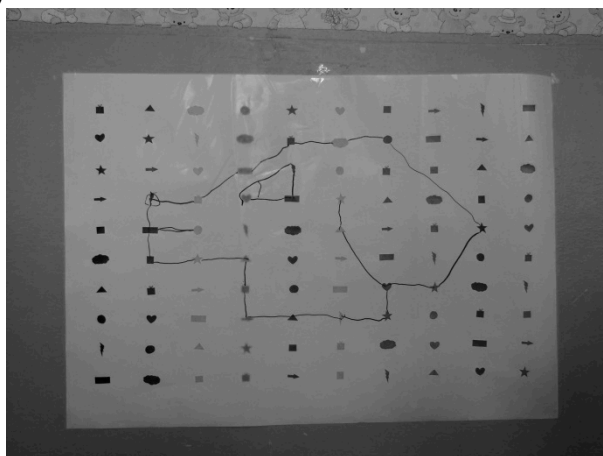
Obrázok 3., 4. Deti pri riešení úloh

Keď správne vyriešili svoju úlohu, či sami, alebo s malou pomocou, dostali súradnice dvoch bodov, ktoré mali spojiť na plagáte. (obr. 5., 6.)



Obrázok 5., 6. Deti pri spájaní súradníc

Keď všetky deti vyriešili svoje úlohy a pospájali body na sieti vznikol nám obrázok víťaza, ktorým boli psy. (obr. 7.)



Obrázok 7. Výsledný plagát, víťaz zápasu

Záver

Naša hra mala u detí veľký úspech. Úlohy, ktoré riešili neboli pre nich nové, ale orientácia na nami vytvorenej mape áno.

Boli sme milo prekvapení, že nik nemal problém so svojou úlohou a deti mali len malé problémy s orientáciou na nami vytvorenej mape.

Preto si myslíme, že pre rozvoj myslenia vo všeobecnosti je vhodné kombinovať už známe poznatky s novými a učiteľia by sa nemali báť klásť na deti vyššie nároky.

Literatúra

[1.] BEDNÁŘOVÁ, J.- ŠMARDOVÁ, V. *Diagnostika dítěte předškolního věku. Co by dítě mělo umět ve věku od 3 do 6 let.* Brno: Computer Press, a.s. 2007. 212s ISBN 978-80-251-1829-0

[2.] ĎURIČ, L.- KAČÁNI, V. *Učiteľská psychológia..* Bratislava : Slov. pedagog. nakl., 1992. 374 s. ISBN 80-08-00433-9

[3.] JAVORSKÁ, R. *Encyklopédia predškolská. Všetko čo potrebujem vedieť, kým pôjdem do školy .* Bratislava : Svojtko&Co s.r.o. 2010. 288s. ISBN 978-80-8107-341-0

[4.] KIKUŠOVÁ, S. – KRÁLIKOVÁ, M. 2004. *Dieťa a hra* Bratislava: SOFA, 2004. ISBN 80-89033-42-3

[5.] PISKUROVÁ, M. *Veľká kniha škola hrou*. Bratislava : Svojtka&Co s.r.o. 2007. 192 s. ISBN 978- 80-89246-67-0

Abstract

The paper deals with the problem of developing mathematical thinking of preschool children in an amusing way. The theoretical fundament of this paper is the game and its use in cognitive process. Paper contains the description of the didactical game "Who is the winner?", but especially children's reactions to the game.