

Království figurek

Cílem tohoto doplňkového programu je rozvoj dítěte v oblasti matematických a logických schopností a dovedností. Děti se formou hry učí orientovat v prostoru, učí se základním postupům logického myšlení, abstraktního vnímání a kreativního uvažování. Program je vhodný i pro děti s poruchami učení nebo soustředění.

Záměry vzdělávacího úsilí:

1. oblast biologická - DÍTĚ A JEHO TĚLO

- rozvíjet pohybové a manipulační dovednosti dětí
- vnímat pomocí smyslů – hmatem (figurky), sluchem (písničky)
- rozvíjet koordinaci ruky a oka
- učit se sladit pohyb s rytmem a hudbou

2. oblast psychologická - DÍTĚ A JEHO PSYCHIKA

- rozvíjet duševní pohodu, psychickou zdatnost
- uvědomovat si prostor – prostorová orientace
- reagovat na pokyn – pracovat podle pokynů učitelky
- učit se nová slova – pojmenování figurek apod.

3. oblast interpersonální - DÍTĚ A TEN DRUHÝ

- posilovat sebevědomí, utvářet vztahy k ostatním dětem i dospělým
- podporovat komunikaci, respektovat druhého,
- seznamovat se s pravidly a dodržovat je

4. oblast sociálně kulturní - DÍTĚ A SPOLEČNOST

- osvojovat si potřebné dovednosti, návyky, postoje, základy společenského chování
- uvědomovat si potřebu kamaráda

5. oblast environmentální - DÍTĚ A SVĚT

- vytváření základů pro odpovědný postoj k životnímu prostředí
- práce na ploše i v prostoru s různými předměty, umět je pojmenovat
- učit se všimnout si změn (např. při rozložení figurek na šachovnici)

Činnosti:

Hry na prostorovou orientaci, vnímání pohybu, manipulační hry s předměty v prostoru

Třídění, přepočítávání a geometrické vnímání

Pohybové hry a hry nápodobou (s využitím figurkových písniček)

Paměťové úlohy, logické úlohy

Soustředění, pozornost, zájem, trpělivost atd.

Nová **originální výuková metoda zaměřená na rozvoj logických a matematických schopností a dovedností**. Je určená pro děti ve **věku od 3 do 7 let**.

Metodika se **opírá o definovaný prostor šachovnice a šachové figurky, ale děti se neučí hrát šachy**. V tomto prostoru je možné připravit tisíce různorodých úloh, které zahrnují **počítání, geometrické vnímání, prostorovou orientaci, vnímání pohybu** apod. Šachovnice je stejně dobrým prostorem jak pro **paměťové úlohy**, tak pro **úlohy rozvíjející tvořivou logiku**.

Základním cílem projektu „Učíme se s Figurkou“ je **nabídnout dětem metodiku, která je bude rozvíjet v oblasti matematických a logických schopností a dovedností**. Děti se formou školy hrou učí základním postupům logického myšlení, abstraktního vnímání a kreativního uvažování.