

Rozvoj myslenia a reči

Myslenie úzko súvisí s vývojom reči. Začína využívať myšlienkové operácie, ako je schopnosť analýzy a syntézy, ďalej abstrakcie a konkretizácie, schopnosť vytvárať analógie, triediť informácie. Pre výučbu matematiky je zvlášť dôležité chápanie vzťahov funkčných a časových, schopnosť oddeliť časť od celku, vnímanie protikladov, príčiny a následky. Dieťa začína byť schopné jednoduchého úsudku.

Cvičenie zamerané na rozvoj myslenia a reči

1. Triedenie predmetov podľa určitých znakov

Dieťaťu predkladáme spočiatku hračky, potom rôzne predmety z okolia, ďalej geometrické tvary, obrázky. Triedi ich podľa farby, tvaru, veľkosti, materiálov.

2. Čo je v miestnosti alebo na obrázku

Obdobné ako prvé cvičenie, ale pomenováva, čo má v miestnosti napr. určitú farbu, y určitého materiálu, veľkosť, tvar a pod.

3. Nachádzanie protikladov

Vyzveme dieťa, aby povedalo opak toho, čo hovoríme my (malý – veľký, sladký – kyslý), u menších používame celé vety (ja som veľký, ty si...).

4. Cvičenia zovšeobecňovania

Dieťa sa snaží pomenovať veci jedným slovom: „jablká, hrušky, slivky sú... ovocie“. U menších detí môžeme začať opačne: „povedz mi, aké poznáš ovocie“, „Čo rastie na stromoch?“ a pod.

5. Rozoznávanie čo je správne a čo nie

Dieťaťu povieme pravdivé a nepravdivé vety, má určiť, čo je správne. Napr. „pomaranč je sladší ako citrón“, „mačka je menšia ako myš“.

6. Rozoznávanie, čo k sebe patrí a čo nie

Predkladáme deťom hračky, predmety, tvary, neskôr len pomenujeme (margarétka, fialka, tulipán, **sliepka**) alebo (píšťalka, bubon, trúbka, **bábika**).

7. Riešenie situácií

Predkladáme rôzne situácie, spočiatku na obrázkoch, neskôr slovne. Pýtame sa, ako by sa zachovali v daných situáciách, „čo by sa stalo, keby si nepolieval kvety alebo ak rozbiješ hrnček...“. toto cvičenie ovplyvňuje rozvoj sociálnych zručností.

8. Cvičenie analógií

Predriekame dieťaťu slová, ku ktorým vytvára vhodné dvojice podľa toho, čo ich napadne (les – huby, rieka – voda) a pod.

9. Hry so slovami

Vymýšľanie viet alebo riekaniek, kde všetky slová začínajú rovnakou hláskou (mama má misu)

10. Vymýšľanie slov do rýmu

Len – sen, kos – los a pod.

11. Tvorenie jednoduchých riekaniek

Tvorenie viet z dopredu určených slov (mama, ísť, nakupovať) a pod. ďalej môžeme vymýšľať i celý príbeh, kde budú určité slová, začíname od troch slov, neskôr pridávame. Slová môžeme znázorniť i obrázkami.

12. Dorozprávanie príbehu

Hovoríme deťom jednoduchý príbeh, ktorý nedokončíme. Dieťa má za úlohu ho dokončiť. Môžeme použiť i obrázky, alebo zoradiť obrázky podľa toho, ako asi príbeh prebiehal.

Hry zamerané na rozvoj myslenia

1. **„na prechádzke“** – každé dieťa má určené, čo bude predstavovať (zvíra, ovocie, kvetinu). Vedúci predrieka „Bol som na prechádzke a videl osm tam mačku, jabĺčka, ...“. Deti, ktoré predstavujú určitý druh a počujú sa, pribehnú k vedúcemu. Z hry vypadáva ten, kto nepoznal, ktoré slovo mu patrí.
2. **„verte – neverte“**
Rozprávač rozpráva krátky príbeh, ktorý údajne prežil. Môže byť pravdivý aj vymyslený. Keď rozprávač skončí, ostatní mu kladú otázky, ktorých cieľom je odhaliť, či je príbeh pravdivý alebo vymyslený. Kto uhádne, stáva sa rozprávačom.
3. **„Čo je to?“** – deťom vymenujeme hlavné charakteristické znaky pre danú vec, zvíra, rastlinu. (napr. Má to 4 nohy, chvost, uši, fúzy, srst'), ich úlohou je uhádnuť, aké zvíra to je.
4. **„Je to správne?“** – zvolíme si nejaké zvíra. Úlohou detí je povedať o ňom všetko, čo vedia. Kto povie nejakú vlastnosť či znak zle, alebo nevie pokračovať, vypadáva z hry.
5. **„Myslím si slovo“** – vedúci hry povie „myslím si slovo, ktoré začína na písmeno K“ úlohou detí je hádať, ktoré slovo to je. Môžu sa ale pýtať iba tak, že vedúci povie buď „áno“ alebo „nie“. Kto uhádne, bude ďalej vedúci hry. U menších detí môžeme bližšie špecifikovať napr. „myslím si slovo, ktoré začína na Ž a je v tejto miestnosti“.
6. **„vyžeňte votrelca“** – zvolíme 4-5 slov, ktoré majú nejakú spoločnú vlastnosť a pridáme slovo, ktoré k nepatrí – „votrelec“. Hráči musia toto slovo poznať (napr. mačka, pes, sova, **kameň**, žirafa).
7. **„na sultána“** – vedúci hry uvádza slovami: „Som veľký sultán a dnes nemám dobrú náladu, chcem, aby ste mi doniesli nejaké zvíra, ale nesmie sa volať na P“. Deti potom menujú zvieratá, ak sa niekto pomýli a udá zvíra na dané písmeno, vypadáva. Písmená sa samozrejme obmieňajú.
8. **„na Mart'ana“** – „Mart'an“ pristane na našej planéte a všetkému sa čuduje – čo je kvetina, lopta... úlohou detí je Mart'anovi čo najlepšie popísať, aby pochopil, čo to je a na čo to slúži (vzhľad, vlastnosti, využitie a pod.)
9. **„na nemého“** – nemý predvádza situáciu, kedy príde do obchodu a snaží sa dorozumieť posunkami. „predavač“ sa môže pýtať o čo ide iba tak, aby mohol nemý odpovedať iba kývnutím alebo zavrtaním hlavy.
10. **„na herca“** – zvolíme si jednoduchú vetu (napr. „Večera je na stole“) zvolené dieťa má za úlohu vysloviť veru s určitým citovým zafarbením – ako keď má radosť, zlosť, nudí sa a pod. Ostatní majú hádať, akú má náladu. Hra je zameraná na schopnosť vcítania a empatie.