

Než začne matematika - Chytré dítě

– Multimedia Art

Hlavní obrazovka – zleva

- ❖ **Počítadlo vyřešených úloh** – aktuální (dlouhodobý) stav, po kliknutí přehled úloh vyřešených v jednotlivých typech úloh (s možností nulování) + přehled vyřešených úloh v oboru do 5 a do 10 v aktuálním typu úlohy
- ❖ **Menu**
 - ❖ **Další CD ROM z řady Chytré dítě** – o řadě Chytré dítě (3 strany)
 - Tituly a jejich obsah
 - Výuka a počítač
 - Prevence a odstranění specifických poruch učení
 - ❖ **Dyskalkulie** – poruchy učení v matematice a možnosti jejich nápravy - z diplomové práce J. Hamouzové(16 stran)
 - Klasifikace poruch matematických schopností
 - Diagnostika dyskalkulie
 - Východiska reedukace a kompenzace poruch matematických schopností
 - ❖ **O CD ROM** – mj. i přehled úloh vhodných pro nejmenší děti (2 strany)
 - ❖ **Návod a popis úloh na CD ROM** – ovládací prvky a jednotlivé typy úloh (32 stran)
 - Ovládání CD
 - Popis úloh A (vytváření pojmu čísla)
 - Popis úloh B (přiřazování počtu předmětů a čísla, grafický tvar číslice)
 - Popis úloh C (pojem větší, menší, stejné)
 - Popis úloh D (orientace v číslech, číselná řada, pořadí čísel)
 - Popis úloh E (geometrické tvary a útvary, rozlišování tvarů)
 - ❖ **Konec** – ukončení programu
- ❖ **Výběr úloh** – výběr z nabídky
 - ❖ **A1 – Kolik je kamínků?**
 - ❖ **A2 – Prostří k obědu!**
 - ❖ **A3 – Přines deštníky!**
 - ❖ **A4 – Ulož kartičky!**
 - ❖ **B1 – Čísla se představují**
 - ❖ **B2 – Co znamenají čísla?**
 - ❖ **B3 – Najdi správné číslo!**
 - ❖ **B4 – Napočítáš správně věci?**
 - ❖ **B5 – Kolik je ptáčků?**
 - ❖ **B6 – Pexeso s čísly**
 - ❖ **B7 – Co není číslo?**
 - ❖ **B8 – Poznáš každé číslo?**
 - ❖ **C1 – Kde je víc ptáčků?**
 - ❖ **C2 – Zažeh ovečky!**
 - ❖ **C3 – Rozděl šišky veverkám!**
 - ❖ **C4 – Rozděl kočkám jídlo!**
 - ❖ **C5 – Kolik automobilů se vejde na parkoviště?**
 - ❖ **D1 – Bajtík učitel**
 - ❖ **D2 – Ulož čísla**
 - ❖ **D3 – Hopsík poskakuje**
 - ❖ **D4 – Znaky menší, větší**
 - ❖ **D5 – Čeho je víc**
 - ❖ **D6 – Porovnej čísla**
 - ❖ **E1 – Pozitivní a negativní tvar**
 - ❖ **E2 – Kam patří panenka?**
 - ❖ **E3 – Kam patří auto?**
 - ❖ **E4 – Bajtík a geometrické obrazce**
 - ❖ **E5 – Najdi stejné útvary**
 - ❖ **E6 – Stavebnice**
 - ❖ **E7 – Chytíš správné číslo?**
 - ❖ **E8 – Kolik letí koleček?**

- ❖ **Volba obtížnosti**
 - ❖ **Počítání do 5**
 - ❖ **Počítání do 10**
- ❖ **Květinový režim výběru úloh** – výběr úloh pomocí květinových ikon
- ❖ **Hlasitost** – nastavení pomocí posuvníku
- ❖ **Konec** – ukončení programu (křížek)
- ❖ **Nápověda** – podrobná nápověda k vybrané úloze (šášek)
- ❖ **Kontrola** – zazvoněním na zvonek se provede kontrola správnosti
- ❖ **Další variace úlohy** – šipka

Přehled úloh

A - vytváření pojmu čísla

- **A1 – Kolik je kamínků?**
 - ❖ dej do druhého košíku stejný počet kamínků jaký je v prvním
- **A2 – Prostři k obědu!**
 - ❖ připrav pro všechny lidi v okně takový počet kusů nádobí, aby bylo pro všechny
- **A3 – Přines deštníky!**
 - ❖ dej na lavičku tolik deštníků, aby vystačily pro všechny lidi na obrázku
- **A4 – Ulož kartičky!**
 - ❖ ulož na žlutý pruh všechny kartičky, na kterých je stejný počet symbolů jako na kartě, která je vlevo od žlutého pruhu

B - přiřazování počtu předmětů a čísla, grafický tvar číslice

- **B1 – Čísla se představují**
 - ❖ klikni na čísla a uvidíš, co znamenají
 - ❖ zapamatuj si, jak vypadají a jak se píší
- **B2 – Co znamenají čísla?**
 - ❖ klikni na čísla a zobrazí se příslušný počet věcí
- **B3 – Najdi správné číslo!**
 - ❖ vyber číslo, které ukazuje počet obrázků na obláčku
- **B4 – Napočítáš správně věci?**
 - ❖ přenes do obláčku tolik věcí, kolik ukazuje červené číslo
- **B5 – Kolik je ptáčků?**
 - ❖ vyber číslo, které představuje počet ptáčků na stromě
- **B6 – Pexeso s čísly**
 - ❖ najdi odpovídající dvojice (karta s číslem a karta se stejným počtem kuliček)
- **B7 – Co není číslo!**
 - ❖ propíchni ty balónky, na kterých nejsou číslice, ale jiné znaky

- ❖ nakonec klikni na každé číslo
- **B8 – Poznáš každé číslo?**
 - ❖ najdi všechna stejná čísla, jako je to červené nahoře ve čtverečku
 - ❖ přenes je do prázdných čtverečků nahoře

C – pojem větší, menší, stejné

- **C1 – Kde je víc ptáčků?**
 - ❖ klikni na ten strom, kde je více ptáčků (strom se zažlutí)
 - ❖ objeví se čísla i znak nerovnosti
- **C2 – Zažeň ovečky!**
 - ❖ převed' ovečky tak, aby jich na obou stranách cesty bylo stejně
- **C3 – Rozděl šišky veverkám!**
 - ❖ rozděl všechny šišky ze stromu veverkám tak, aby jich měly obě stejně
- **C4 – Rozděl kočkám jídlo!**
 - ❖ rozděl kočkám granule na misky tak, aby jich měly stejně
 - ❖ po zazvonění na zvonec se podívej na čísla (zelená ukazují, kolik jich měly původně, červená čísla potom počet, který přibyl)
- **C5 – Kolik automobilů se vejde na parkoviště?**
 - ❖ na parkoviště se vejde celkem 10 automobilů
 - ❖ dej na světelnou tabuli správné číslo označující, kolik aut může ještě vjet na parkoviště

D - orientace v číslech, číselná řada, pořadí čísel

- **D1 – Bajtík učitel**
 - ❖ Bajtík vysvětlí, jak mají být uspořádána čísla od nejmenšího po největší
- **D2 – Ulož čísla**
 - ❖ ulož čísla na schůdky podle velikosti
 - ❖ na stopkách je měřen čas
- **D3 – Hopsík poskakuje**
 - ❖ představení číselné osy
- **D4 – Znaky menší, větší**
 - ❖ vysvětlení použití znamének nerovnosti a rovnítka
- **D5 – Čeho je víc**
 - ❖ rozhodni, na kterém obláčku je více teček
 - ❖ přetáhni mezi ně správné znaménko nerovnosti, případně rovná se
- **D6 – Porovnej čísla**
 - ❖ rozhodni, které číslo je větší
 - ❖ přetáhni mezi ně správné znaménko nerovnosti, případně znaménko rovná se

E – geometrické tvary a útvary, rozlišování tvarů

- **E1 – Pozitivní a negativní tvar**
 - ❖ dej vystřižené tvary na místo, ze kterého byly vystřiženy
- **E2 – Kam patří panenka?**
 - ❖ klikni na místo, kam patří panenka
- **E3 – Kam patří auto?**
 - ❖ klikni na místo, kam patří auto
- **E4 – Bajtík a geometrické obrazce**
 - ❖ Bajtík představuje geometrické útvary (kruh, čtverec, obdélník, trojúhelník, mnohoúhelník)
- **E5 – Najdi stejné útvary**
 - ❖ najdi všechny stejné útvary jako je ten bílý vlevo nahoře
 - ❖ přenes je do bílého pole
- **E6 – Stavebnice**
 - ❖ z červených a modrých těles sestav libovolný obrázek
 - ❖ k dispozici jsou 3 pozadí
 - bílá plocha
 - dlažba
 - louka
 - ❖ obrázky je možné uchovávat v celkem 8 pozicích
- **E7 – Chytíš správné číslo?**
 - ❖ klikni na pohybující se číslo, které je stejné jako to vpravo nahoře
 - ❖ na hodinách je možné nastavit rychlost pohybu čísel
 - ❖ dvojicí šipek se nastavuje směr pohybu
 - ❖ vlevo nahoře je možné vybrat z 10 variant pozadí
- **E8 – Kolik letí koleček?**
 - ❖ spočítej kolečka, které se pohybují po ploše
 - ❖ klikni na číslo, udávající jejich počet
 - ❖ na hodinách je možné nastavit rychlost pohybu koleček
 - ❖ dvojicí šipek se nastavuje směr pohybu
 - ❖ vlevo nahoře je možné vybrat z 10 variant pozadí