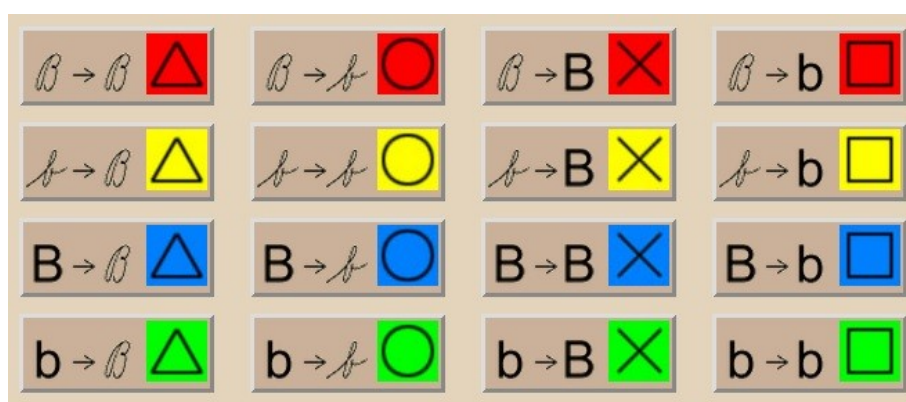


Tři příklady z praxe

Na jednom setkání s profesorem Matějčkem mě zaujalo, když říkal, že český učitel je nesmírně vynalézavý, tvořivý, dokáže si poradit téměř v každé situaci, ale jednu chybu má, nepopisuje kazuistiky, nepublikuje. Proto podle jeho slov mnoho vynikajících pomůcek a postupů mnohdy nespátří světlo světa a následovníci musí objevovat již jednou objevené.

Slova prof. Matějčka jsem si k srdci vzala jen částečně, nepíšu kazuistiky, ale o své zkušenosti se dělím ochotně, například volně přístupnými internetovými stránkami KamiNet (www.kaminet.cz). Pokusím se však podělit o konkrétní situace, které mě vedly ke vzniku některých částí KamiNetu.

Dívka, budeme jí říkat S., psala velmi pomalu. Snažila jsem se všimnout si, zda na to mají vliv nějaké okolnosti. Pokud se psala jednotlivá slova nebo se jednalo o opis, psala rychleji, než když měla slova přepsat z učebnice, kde bylo tiskací písmo. Vypadalo to, že si obtížně vybavuje tvary psacího písma. Domluvila jsem se s maminkou a učili jsme dívku používat tabulku psacího písma, kde si vždy mohla vyhledat správný tvar. Vypadalo to, že pomůcka funguje, ale rychlost přepisu se nezvyšovala. S. se vždy musela podívat do tabulky, v ní se zorientovat a najít písmeno, jehož tvar si potřebovala vybavit, a pak teprve mohla psát.



Zraková paměť - KamiNet - nápravy

Hledala jsem tedy způsob, jak jí pomoci při automatizaci vybavování tvarů psacího písma. Navíc jsem chtěla nějak procvičovat zrakovou paměť. Proto vznikla nejdříve papírová forma kaminetí hry Zraková paměť.

Vytvořila jsem sadu kartiček podobně jako u pexesa. Na jedné kartičce byl psací tvar písmene, na druhé tiskací. Protože písmen je pro tuto hru hodně, hledala jsem nějakou možnost, jak z písmen vytvořit sady. Vzhledem k tomu, že dívka navštěvovala 2. třídu, zvolila jsem dělení podle druhu písmen (hlásek) na samohlásky, souhlásky tvrdé, měkké a obojetné. Tím mi vznikly čtyři sady kartiček. Nepoužívala jsem je však jako pexeso. Aby se s kartičkami dobře pracovalo, byly tvary psacích písmen na jinak barevném podkladě než tvary tiskacích.

Nejprve jsem vyzvala S., aby sadu (například tvrdé souhlásky) kartiček pouze rozdělila podle barvy. Tím od sebe zároveň oddělila psací a tiskací tvary písmen. Potom jsem jí vyzvala, aby si jednu skupinu vybrala a druhou dala stranou, s tou že budeme pracovat později.

S. si dala před sebe do řady tři libovolné kartičky ze skupiny tiskacích tvarů, které si vybrala, a zároveň i pojmenovala. Tři proto, že její zraková paměť nebyla příliš dobrá a já jsem chtěla, aby mohla při hře zažít i úspěch. Ostatní kartičky tiskacího písma jsem jí vzala a odložila stranou tak, aby písmena nebyla vidět. S. si měla nejen zapamatovat, které kartičky vybrala, ale i kde je jejich umístění. Když měla pocit, že už si je pamatuje, měla všechny kartičky otočit. Pak dostala do ruky druhou skupinu, tentokrát psacích tvarů. Z nich měla vybrat ty, které před ní ležely otočené, ale v tvaru tiskacím, a neviděla je. Pak je dát pod ty kartičky, kde si myslí, že leží jejich tiskací tvar. Když byla hotová, mohla se podívat, jak se jí dařilo, zda si zapamatovala vybrané kartičky i jejich umístění.

Hru hráli opakovaně i doma. Zkoušeli jsme hrát hru doma třikrát po sobě. Po čtrnácti dnech na společné konzultaci jsem S. nadiktovala procvičovaná písmena. Bylo to lepší, ale přesto si dva tvary z procvičované sady nevybavila dostatečně rychle. Doporučila jsem tedy změnu pravidel u

hry. Vždy budou vzorem psací tvary. Kartičky (stále zůstáváme u tvrdých souhlásek), které si měla zapamatovat, si už nevybírala, ale náhodně losovala. Pokud vylosovala některý z tvarů, který jí při diktátě nešel, musela ho nejdříve napsat (viděla ho před sebou), a teprve potom mohla hrát. Opět mohli hrát nejvíce třikrát za sebou v jednom dni. Pokud měl rodič pocit, že už S. psací tvary zná, nadiktoval jí je přiměřenou rychlostí (ne příliš pomalu) a když neudělala chybu, mohla si zvolit jinou sadu písmen, například měkké souhlásky.

S. mohla zpočátku volit nejen, se kterou sadou bude hrát, ale i množství kartiček, které před sebe položí k zapamatování. Proč jen zpočátku? Protože pak chtěla hrát jen s kartičkami, které už uměla, takže výběr jsem musela usměrňovat já, a toto rozhodování následně delegovat na rodiče.

Když jsem stejný princip použila ve skupině dětí, bylo to poprvé i podruhé bez problémů, ale pak se začaly ztrácet kartičky a já neustále vytvářela další na doplnění. A tak vznikl počítačový program procvičující zrakovou paměť, a zároveň jednotlivé tvary písmen. Hodně ho používám ve druhé třídě na vybavování velkých psacích písmen, protože se velká písmena používají méně často a mnohdy dělají problémy i dospělým. Zkuste si hned teď napsat velké psací Y nebo L. Pokud byste se setkali s podobným problémem u dítěte, které se učí psát tzv. nevázaným písmem, existuje i pro ně varianta zrakové paměti přístupná z mých osobních stránek (<http://www.kamilabalharova.kaminet.cz/naprawy.htm>).

U chlapce s poruchou pozornosti, nazvěme si ho H., jsem si všimla, že má problémy s časováním sloves. Ztrácel se v určování osoby, čísla i času. Rozhodla jsem se, že zkusím, zda mu pomůže, když mu výuku rozfázuji na ještě menší kroky, než jsou v učebnici. Vzala jsem tedy slovesa a vytvořila samostatná cvičení na určování osoby u sloves v přítomném čase, zvlášť se určovalo číslo i čas. Vypadalo to, že princip pochopil, ale stále dělal chyby. Po analýze chyb jsem zjistila, že chyby dělá v časování slovesa být, neboť ho vůbec jako sloveso nevnímá. Proto vzniklo samostatné časování slovesa být.



V učebnicích a pracovních sešitech je obvykle dostatek cvičení, která procvičují souhrnně. H. vyhovovalo naučit se jednu dovednost, například určovat osobu v přítomném čase, pak teprve přistoupit k jedné další změně. Proto jsou v jednotlivých testech šedá tlačítka s čísly. Obvykle označují nějakou změnu - stále například určujeme osobu, ale bude se určovat v jiném čase.

Postupně jsem k času přítomnému, budoucímu a minulému přidala i podmiňovací způsob, neboť i když v časech určoval osobu bez problémů, při probírání podmiňovacího způsobu si ho také potřeboval vyzkoušet nejprve samostatně. Podobně jsem pak zpracovala číslo i čas, i když konkrétně H. už s těmito kategoriemi takový problém neměl.

Zpočátku byly testy označené modře (viz obrázek) a nešly označení "procvičování". Dodnes tyto testy po vyplnění a zadání výsledků ukáží, kde žák udělal chybu. Dovolí mu vrátit se do vyplněného testu a opravit se. Pro toho, kdo s dítětem pracuje, je tato možnost výhodou, protože z chyby dokáže vyvodit i to, co potřebuje žák dovysvětlit, co nepochopil.

Své žáky jsem chtěla motivovat k práci v hodině i tím, že za každý správně vyplněný test získali hvězdičku. Jenže žáků je ve třídě hodně a chytrolínů také. Takže velmi rychle přišli na to, jak se rychle opravit, když se nedívám, a hlásit, že mají hotovo. Nebavilo mě řešit, zda se kdo opravil, či nikoli, a tak vzniklo rozdělení na testy procvičovací a zkušební. Ty zkušební jsou fialové, úplně stejné jako ty modré, ale... po

Urči osobu u tvarů slovesa být v přítomném čase

1. jsem
2. jsou
3. je
4. jsi
5. jste
6. jsme
7. jste
8. je
9. jsem
10. jsme

Vymaž

Výsledky

Procvičování:

Sloveso být

Osoba

Číslo

Čas

Zkoušení:

Sloveso být

Osoba

Číslo

Čas

vyhodnocení se žák nedozví, kde udělal chybu. Pokud se do testu vrátí, najde ho prázdný, vše musí vyplňovat znovu. Do testů jsem ještě přidala možnost zaslání výsledků na libovolnou mailovou adresu. Když má žák test odeslat, tak dopředu neví, jaké výsledky posílá. Ty se dozví až po odkliknutí tlačítkem "odešli". Pokud zmáčkne nejprve výsledky, aby se podíval, jak dopadl, nelze následně výsledky odeslat.

Zde popsané dva případy ilustrují možné použití KamiNetu u dětí se specifickými poruchami učení. Některé další metodiky práce s těmito stránkami ve výuce najdete na mých osobních stránkách v sekci metodiky (<http://www.kamilabalharova.kaminet.cz/plany.htm>).