

Metody počáteční výuky čtení, psaní a matematiky

Od školního roku 2013/2014 uplatňujeme moderní metody vyučování čtení, psaní a matematiky. Setkaly se s velmi pozitivním ohlasem rodičů a také pracovníků České školní inspekce při jejich inspekční činnosti v listopadu 2014. V českém jazyce ocenili pracovníci ČŠI vhodné využití **genetické metody čtení** a metody psaní **Comenia Script** a v **matematice podle profesora Hejného** rozvoj logického uvažování, samostatnosti a vyjadřovacích schopností žáků.

Čtení a psaní

Při výuce **čtení genetickou metodou** se děti seznamují nejdříve s velkými tiskacími písmeny a učí se číst po hláskách. Přirozeně a bez slabikování dokážou velmi brzy přečíst nejen slova, ale i celé věty a příběhy, prakticky vše, co je napsáno velkými tiskacími písmeny. Velmi důležité je, že čtou s porozuměním a lépe vnímají obsah textu, což povzbuzuje jejich zájem o další čtení. Na čtení přímo navazuje počáteční psaní velkých písmen a postupně se přechází ke čtení a psaní malých písmen. Při výuce psaní využíváme psací **písmo Comenia Script**, které má na rozdíl od klasického vázaného písma jednodušší a snadněji zapamatovatelné tvary, podobné tištěnému textu, je čitelné a úhledné (i v případě psaní levou rukou) a vhodné pro děti se speciálními vzdělávacími potřebami. Děti jsou díky rychlému pokroku schopné v první třídě již po třech měsících napsat příběh, básničku nebo třeba přání k Vánocům.

Matematika

Metoda profesora Hejného vychází z předpokladu, že si děti nejlépe zapamatují to, co samy objeví. Poznávají matematické souvislosti v prostředí, které je jim blízké (rodina, cesta autobusem, schody, stavby z kostek), a v běžných životních situacích hledají a vyhodnocují nejlepší řešení. Takto získané poznatky si mnohem lépe osvojí a zapamatují. Učitelé jim tedy nepředkládají hotové informace, ale vedou děti k samostatnému přemýšlení a logickému uvažování. Samozřejmostí je spolupráce dětí ve skupinách, práce s chybou je využívána jako vítaný prostředek k diskuzi o možnostech a postupech při řešení úkolu.