

Základní škola praktická Halenkov

VY_32_INOVACE_01_02_09
MATEMATIKA - I. A II. OBDOBÍ ŠVP PRO ŽÁKY
SE STŘEDNĚ TĚŽKÝM MENTÁLNÍM
POSTIŽENÍM



EVROPSKÁ UNIE



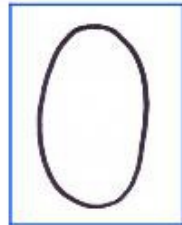
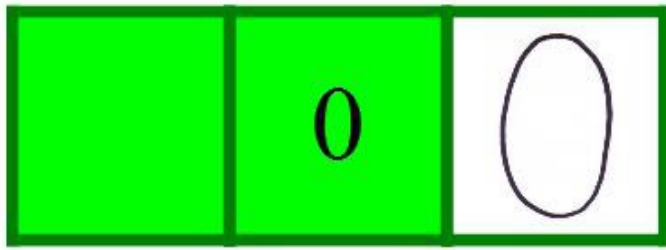
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

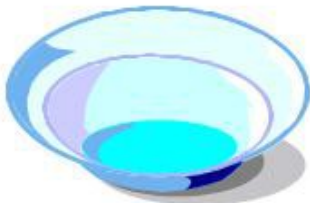
Číslo projektu	CZ.1.07/1.4.00/21.3185
Klíčová aktivita	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Zařazení učiva v rámci ŠVP	Matematika – I. a II. období ŠVP pro žáky se středně těžkým mentálním postižením
Ověřeno	
Název DUMU	Číslo 0
Anotace	Čtení a psaní číslice 0, určování počtu prvků ve skupinách, neúplná řada, počítání s 0, geometrické tvary
Autor	Mgr. Jana Hrňová
Očekávaný výstup	Upevnění matematických schopností v oboru 0- 5, poznávání geometrických tvarů
Druh učebního materiálu	Pracovní list
Použitý zdroj	<p>Náměty čerpány z: J. Molnár, H. Mikulenková: Matematika pro 1. ročník základních škol, nakladatelství Prodos, 1997</p> <p>Obrazový materiál:</p> <p>https://www.google.cz/search?q=kliparty+zdarma&hl=cs&client=firefox-a&hs=Vi&tbo=u&rls=org.mozilla:en-US:official&tbm=isch&source=univ&sa=X&ei=8NDRUPznBs7GtAbCh4CwCw&ved=0CDMQsAQ&biw=1024&bih=578</p> <p>http://obrazky.superia.cz/</p> <p>http://www.canstockphoto.cz/vektor-klipart/%C5%BE%C3%A1ba.html</p> <p>http://xn--omalovny-51a.eu/%C5%A1%C3%ADtky/ryba?page=1</p> <p>http://www.canstockphoto.cz/vektor-klipart/d%C4%9Bti.html</p> <p>http://xn--omalovny-51a.eu/%C5%A1%C3%ADtky/v%C4%8DeI%C3%AD%20%C3%BAI</p> <p>http://pixabay.com/cs/zv%C3%AD%C5%99ata-med-kreslen%C3%BD-film-housenka-24633/</p> <p>http://www.pixmac.cz/fotka/sp%C3%ADc%C3%AD+ko%C4%8Dka/000016403929</p> <p>http://fotografie fotky.cz/kategorie/pes/</p> <p>http://www.i-creative.cz</p> <p>http://zahradaola.webgarden.cz/kopretina</p> <p>http://www.canstockphoto.cz/snimky-fotografie/ko%C5%A1%C3%ADk.html</p> <p>http://www.canstockphoto.cz/vektor-klipart/ostatky.html</p> <p>http://www.fotosearch.cz/ilustrace/jitrnice.html</p> <p>Ilustrace: © ZONER software, a. s., poskytnuto pod licencí CC BY.</p>



Piš krásně

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Spočítej a zapiš



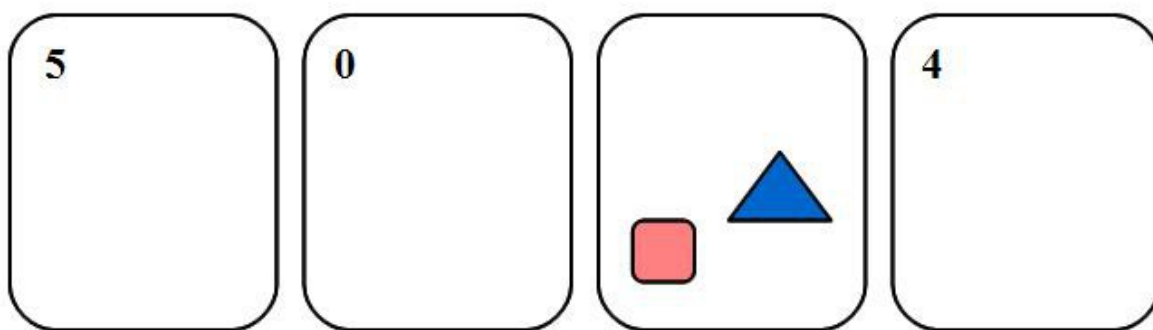




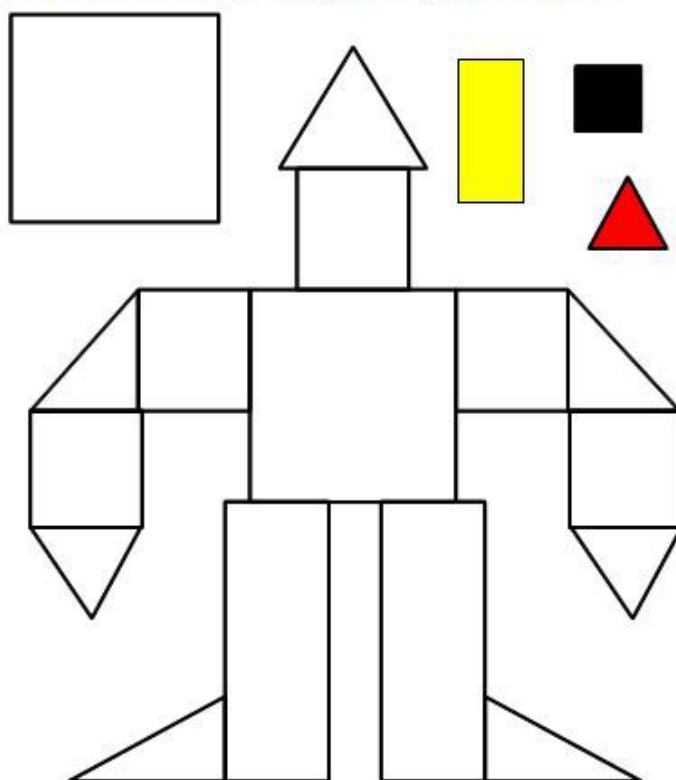


Zapiš správný počet

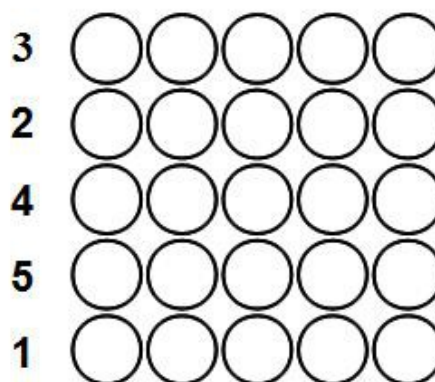
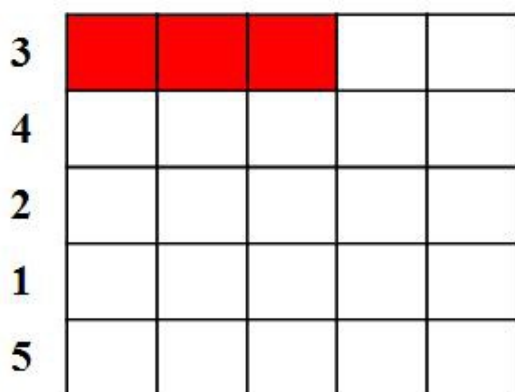
Nakresli daný počet geometrických tvarů nebo zapiš počet.



Pojmenuj geometrické tvary a vybarvi podle vzoru.



Vykresli daný počet čtverečků a koleček.



Lojzika dnes bolí bříško. Kolik jahod si sní až na zítra?



1	-	0	=	
---	---	---	---	--



2	-	0	=	
---	---	---	---	--



3	-	0	=	
---	---	---	---	--



4	-	0	=	
---	---	---	---	--



5	-	0	=	
---	---	---	---	--

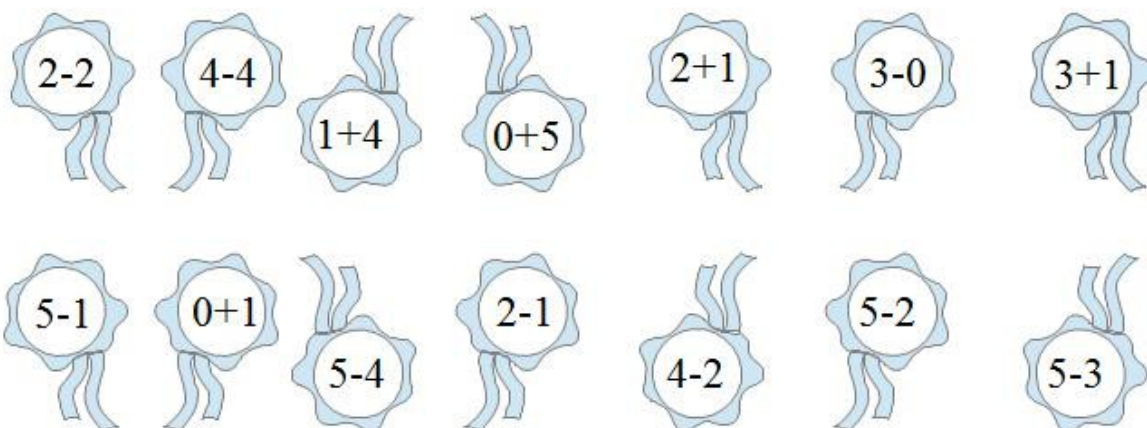
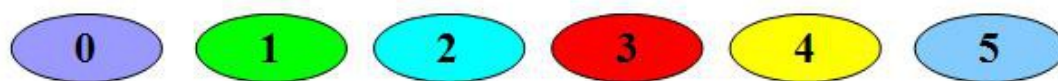
Přečti příklad, vypočítej a zapiš

1	-	1	=	<input type="text"/>
4	-	0	=	<input type="text"/>
2	-	2	=	<input type="text"/>
3	-	0	=	<input type="text"/>
1	+	0	=	<input type="text"/>
0	+	4	=	<input type="text"/>
5	+	0	=	<input type="text"/>

2	-	1	=	<input type="text"/>
4	-	0	=	<input type="text"/>
2	-	2	=	<input type="text"/>
5	-	3	=	<input type="text"/>
1	+	0	=	<input type="text"/>
0	+	0	=	<input type="text"/>
5	-	2	=	<input type="text"/>

3	+	0	=	<input type="text"/>
0	+	1	=	<input type="text"/>
3	-	3	=	<input type="text"/>
4	-	0	=	<input type="text"/>
0	-	0	=	<input type="text"/>
1	-	1	=	<input type="text"/>
2	-	0	=	<input type="text"/>

Vymaluj mašle danou barvou



Doplň neúplnou řadu.

0					5
	1			4	
		2			5
			3		
	1				



5					0
	4			1	
			2		
		3			
				1	

Chyt' si svou rybu. Dokresli vlasce k udicim.

1 2 3 4 5

1+1, 3+0, 1+0, 1+3, 3-1, 4-3, 3+0, 4-3, 1+3, 5-3, 4-1, 5-2, 4-0, 1+4, 5-4, 4-2

Kolik snědla opice banánů? Zapiš do bříška.

5-0, 3+2, 2+1, 4-3, 1+1, 5-3