

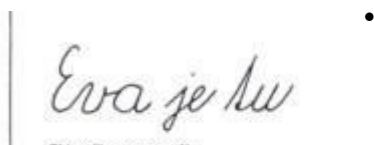
Jiráskův test školní zralosti

Úkol č. 1 – Kresba mužské postavy

- **1 bod** – Nakreslená postava musí mít hlavu, trup a končetiny. Hlava je s trupem spojena krkem a není větší než trup. Na hlavě jsou vlasy (popř. je zakrývá čepice nebo klobouk) a uši, v obličeji oči, nos a ústa. Paže jsou zakončeny pětiprstou rukou. Nohy jsou dole zahnuté. Vyjádření mužského oblečení. Postava je nakreslena tzv. syntetickým způsobem.
- **2 body** – Splnění všech požadavků jako na jedničku kromě syntetického způsobu zobrazení. Tři chybějící části (krk, vlasy, jeden prst ruky, ne však část obličeje) mohou být prominuty, jsou-li vyváženy syntetickým způsobem zobrazení.
- **3 body** – Kresba musí mít hlavu, trup a končetiny. Paže nebo nohy kresleny dvojitou čarou. Tolerujeme vynechání krku, uší, vlasů, oděvu, prstů a chodidel.
- **4 body** – Primitivní kresba s trupem. Končetiny (stačí jen jeden pár) jsou vyjádřeny jen jednoduchými čarami.
- **5 bodů** – Chybí jasné zobrazení trupu („hlavonožec“ nebo překonávání „hlavonožce“) nebo obou párů končetin. Ukázka hodnocení úkolu č.1

Úkol č. 2 – Nápodoba psacího písma

- **1 bod** – Zcela dobře čitelné napodobení napsané předlohy. Písmena nejsou dvakrát větší než v předloze. Začáteční písmeno má výrazně patrnou výšku velkého písmene. Písmena jsou dokonale spojena ve tři slova. Nesmí chybět tečka nad písmenem j (nebo i). Opsaná věta se neodchyluje od vodorovné linie o více než o 30°.
- **2 body** – Ještě čitelné napodobení napsané věty, na velikosti písmen ani na dodržení vodorovné linie nezáleží.
- **3 body** – Je patrné členění alespoň na dvě části. Lze rozpoznat alespoň čtyři písmena předlohy.
- **4 body** – s předlohou jsou si podobná alespoň dvě písmena. Celek ještě tvoří řádku „písma“.
- **5 bodů** – Čmárání.

•


Úkol č.3 – Obkreslení skupiny teček

- **1 bod** – Téměř dokonalé napodobení předlohy. Tolerujeme jen velmi malé vychýlení jednoho bodu z řádky nebo sloupce. Zmenšení obrazce je přípustné, zvětšení nesmí být o více než o polovinu. Obrazec musí být rovnoběžný s předlohou.
- **2 body** – Počet i sestavení bodů musí odpovídat předloze. Lze prominout vychýlení až tří teček o půl šířky mezery mezi řádky nebo sloupci.
- **3 body** – Celek se svým obrysem podobá předloze. Výškou a šířkou ji nepřevyšuje více než dvakrát. Teček nemusí být správný počet, ale nesmí jich být více než dvacet a méně než sedm. Toleruje se jakékoli pootočení – i o 180°.
- **4 body** – Obrazec se již svým obrysem nepodobá předloze, skládá se ale ještě z teček. Na velikosti obrazce a na počtu teček nezáleží. Jiné tvary (čáry) nejsou přípustné.
- **5 bodů** – Čmárání.



Celkový výsledek Jiráskova testu školní zralosti

Součet bodů	Úroveň školní zralosti
3 -5	výrazný nadprůměr
6	nadprůměr
7 – 9	průměr
10 – 11	slabší průměr
12	podprůměr
13 – 15	velmi slabá úroveň

Celkový výsledek Jiráskova testu školní zralosti doplněn o úkol napodobit trojici geometrických obrázků

Součet bodů	Úroveň školní zralosti
4 -6	výrazný nadprůměr
7- 8	nadprůměr
9 -13	široký průměr
14 – 16	velmi slabá úroveň
17-20	nedostatečná úroveň

Test verbálního myšlení

Otázky testu, jejich přesná formulace a hodnocení jsou následující:

1. Které zvíře je větší – kůň nebo pes?

- kůň..... 0
- špatná odpověď..... -5

2. Ráno snídáme a v poledne ... ?

- obědváme, jíme polévku, knedlíky, maso 0
- svačíme, večeříme, spíme aj. chybné odpovědi-3

3. Ve dne je světlo a v noci je ... ?

- tma0
- špatná odpověď-4

4. Obloha je modrá, tráva je ... ?

- zelená 0
- špatná odpověď -4

5. Proč se před příjezdem vlaku zavírají podle trati závory?

- aby se vlak nesrazil s autem, aby pod vlak nikdo nevběhl 0
- špatná odpověď -1

6. Třešně, švestky, hrušky, jablka ... to je?

- ovoce1
- špatná odpověď -1

7. Co je Praha, Beroun, Plzeň?

- Města 1
- nádraží 0
- špatná odpověď -1

8. Kolik je hodin? Ukázat na papírových hodinách: čtvrt na sedm, za pět minut osm, čtvrt na dvanáct a pět minut.

- dobře určeno4
- určeno jen čtvrt, celá, čtvrt a hod. správná3
- špatná odpověď-1

9. Malá kráva je telátko, malý pes je ..., malá ovce ...?

- štěňátko (štěně), jehňátko (jehně)4
- jen jeden ze dvou údajů 0
- špatná odpověď-1

10. Podobá se pes více kočce nebo slepici? Čím, co je na nich stejného?

- kočce, mají čtyři nohy, chlupy, ocas, drápy (stačí jedna podobnost) 0
- kočce (bez udání znaku podobnosti)-1
- slepici -3

11. Proč má vozidlo brzdu?

- dva důvody (brzdit z kopce, zpomalit v zatáčce, zastavit v případě nebezpečí srážky, vůbec zastavit při ukončení jízdy)..... 1
- jeden důvod 0
- špatná odpověď (např. to by nejelo bez brzd) -1

12. Čím se podobají kladivo a sekera?

- dva společné znaky (jsou ze dřeva a ze železa, mají topůrko, dají se jimi zatloukat hřebíky, je to nářadí, na zadní straně jsou ploché) 3
- jedna podobnost 2
- špatná odpověď 0

13. Čím se podobají veverka a kočka?

- savci nebo uvedení dvou společných znaků (mají čtyři nohy, ocas srst chlupy, kožich, jsou to zvířata, dovedou lézt po stromech) 3
- jedna podobnost 2
- špatná odpověď 0

14. Čím se liší hřebík a šroub? Podle čeho bys je rozeznal, kdyby tu ležely vedle sebe na stole?

- šroub má závit (vinty, takovou kroucenou čáru okolo, vroubky)..... 3
- šroub se šroubuje a hřebík se zatlouká – nebo šroub má matku 2
- špatná odpověď 0

15. Kopaná, skok vysoký, tenis, plavání ... to jsou ...?

- sporty (tělovýchova) 3
- hry (cvičení, cviky, tělocvik, závody) 2
- špatná odpověď 0

16. Které znáš dopravní prostředky ?

- tři pozemní dopravní prostředky a letadlo nebo loď 4
- jen tři pozemní dopravní prostředky nebo úplný výčet, ale teprve po vysvětlení „Dopravní prostředek je to, čím se někam dopravujeme“ 2
- špatná odpověď 0

17. Čím se liší starý člověk od mladého? Jaký je mezi nimi rozdíl?

- tři znaky (šedivé nebo žádné vlasy, vrásky, nemůže už tak pracovat, špatně vidí, špatně slyší, je častěji nemocný, dříve umře než mladý) 4
- jeden nebo dva rozdíly 2
- špatná odpověď (má hůl, kouří) 0

18. Proč lidé pěstují (provozují) sporty?

- dva důvody (aby byli zdraví, otužilí, silní, pohyblivější, aby měli rovné tělo, aby nebyli tlustí, pro zábavu, chtějí dosáhnout rekordu, zvítězit aj. 4
- jeden důvod 2
- špatná odpověď (aby něco uměli, to se vsadí a vyhrají se peníze 0

19. Proč je nemravné (nesprávné, špatné), když se někdo vyhýbá práci?

- ostatní se na něho musí dířit (nebo jiné vyjádření, že je poškozen i někdo jiný) 5
- je líný, málo vydělá a nemůže si nic koupit 2
- špatná odpověď 0

20. Proč se musí na dopis nalepit známka?

- platí se tím za doručení (dopravu) toho dopisu 5
- ten druhý by musel zaplatit pokutu 2
- špatná odpověď 0

Výsledek v testu je dán součtem bodů dosažených v jednotlivých otázkách.

Vyhodnocení výsledků Jiráskova testu verbálního myšlení

+24 a lepší	výrazně nadprůměrný výsledek
+14 až +23	nadprůměrný výsledek
0 až +13	průměrný výsledek
-1 až -10	podprůměrný výsledek
-11	a horší výrazně podprůměrný výsledek

Koordinace ruky a oka, jemná motorika, pravolevá orientace

Dítě splňuje tento požadavek, jestliže:

- je zručné při zacházení s předměty denní potřeby, hračkami, pomůckami a nástroji (pracuje se stavebnicemi, modeluje, stříhá, kreslí, maluje, skládá papír, vytrhává, nalepuje, správně otáčí listy v knize apod.)
- zvládá činnosti s drobnějšími předměty (korálky, drobné stavební prvky apod.)
- tužku drží správně, tj. dvěma prsty třetí podložený, s uvolněným zápěstím
- vede stopu tužky, tahy jsou při kreslení plynulé, (obkresluje, vybarvuje, v kresbě přibývají detaily i vyjádření pohybu)
- umí napodobit základní geometrické obrazce (čtverec, kruh, trojúhelník, obdélník), různé tvary, (popř. písmena)
- rozlišuje pravou a levou stranu, pravou i levou ruku (může chybovat)
- řadí zpravidla prvky zleva doprava
- používá pravou či levou ruku při kreslení či v jiných činnostech, kde se preference ruky uplatňuje (je zpravidla zřejmé, zda je dítě pravák či levák)

Fyzická a pohybová vyspělost, sebeobsluha

Dítě splňuje tento požadavek, jestliže:

- pohybuje se koordinovaně, je přiměřeně obratné a zdatné (např. hází a chytá míč, udrží rovnováhu na jedné noze, běhá, skáče, v běžném prostředí se pohybuje bezpečně, při chůzi po schodech střídá pravou, levou nohu)
- svlékne se, oblékne i obuje (zapne a rozepne zip i malé knoflíky, zaváže si tkaničky, oblékne si čepici, rukavice)
- je samostatné při jídle (používá správně příbor, nalije si nápoj, stoluje čistě, požívá ubrousek)

- zvládá samostatně osobní hygienu (používá kapesník, umí se vysmrkat, umyje a osuší si ruce, použije toaletní papír, použije splachovací zařízení, uklidí po sobě)
- zvládá drobné úklidové práce (posbírání a uklidí předměty a pomůcky na určené místo, připraví další pomůcky, srovná hračky)
- postará se o své věci (udržuje v nich pořádek)

Pro zjištění fyzické zralosti se využívají jednoduché orientační zkoušky:

Filipínská míra a Kapalínův index.

Dítě by mělo mít základní povědomí o svém těle. Mělo by znát základní části svého těla, pravolevou orientaci a orientaci v prostoru. Vše je možné trénovat a procvičovat formou herních aktivit např.:

- Sáhni si na nos.
- Zakryj si pravou rukou ústa.
- Sedni si na zem, zvedni pravou nohu a zatleskej pod kolenem.
- Dotkni se levou rukou levého kolena.

Filipínskou mírou zjišťujeme, zda ve fyzickém vývoji dítěte již došlo ke změně tělesných proporcí, konkrétně protažení končetin.

Provedení této zkoušky: Zvednout pravou paži, ohnout ji přes temeno hlavy a dotknout se levého ucha. Hlava přitom musí být vzpřímeně. Dítě kolem pátého roku věku většinou není schopné toto úspěšně splnit. Proměna proporcí probíhá až kolem šestého roku, kdy by se dítě mělo dotknout ušního boltce.



Sluchové vnímání

Pro rozvoj sluchového vnímání je potřeba učit dítě naslouchat pohádkám, vyprávění příběhů, písničkám, či zařadit audiohry na lokalizaci zvuku, určení zdroje zvuku, rozeznávání zvuků z okolí, rozvoj rytmu 20 a melodie – melodizace slov, rytmizace slov. Často se při procvičování využívá roztleskávání slov na hlásky, hledání rýmů, syntéza slov, tanečky či cvičení na hudbu. Děti také rády hrají slovní kopanou, tichou poštu, učí se básničky a říkanky s pohybem.

Zrakové vnímání

Důležitá je i zraková paměť, kterou můžeme u dítěte např. rozvíjet vyprávěním si, co vidělo v divadle, v kině, na výletě. Využít můžeme i Kimovu hru na zapamatování si určitého počtu předmětů. Dále bychom měli dítě vést k tomu, aby postupovalo při prohlížení knih, časopisů, vyplňování pracovních listů, kreslení zleva doprava.

Vnímání prostoru

Toto vnímání je velice důležité pro orientaci v prostoru a prostředí, pro osvojování si pohybových a sebeobslužných dovedností. Dítě by mělo chápat i předložkové vazby jako je: na, do, za, pod, v, před, vedle, mezi, hned před, hned za, dále by mělo využívat pojmů vysoko, nízko, daleko, blízko, první, prostřední, poslední, málo, hodně, nejvíc. Již v předškolním věku s dítětem trénujeme, aby zvládlo správně určit polohu či směr a pojmenovat ji na vlastním těle, v prostoru či na formátu.

Můžeme využít her jako je: Hlava, ramena, kolena..., určování polohy hračky v prostoru s různými obměnami, atd.

Vnímání času

Dítě by se mělo orientovat v základních činnostech obvyklých pro určitou dobu – ráno, dopoledne, poledne, odpoledne, večer. Dále by mělo znát názvy dnů v týdnu a jednotlivých měsíců v roce. Učíme ho všímát si změn v přírodě, činností, které jsou typické pro jednotlivá roční období. S dítětem si vyprávíme o tom, co bude nejdříve, později, naposled, co bude dnes, zítra a co bylo včera. Pro vnímání času je důležitý pravidelný režim – algoritmy, rituály.

Základní matematické představy

Jedná se zde hlavně o motoriku, zrakové, sluchové, hmatové, prostorové a časové vnímání, řeč. Jde o určování počtu prvků, chápání čísla, číselných řad a operací. Tento proces již začíná porovnáváním co je **malé-velké, krátké-dlouhé, stejně-více-méně**. Pokračuje přes **třídění podle druhu, barev, velikosti, tvaru** až k třídění podle dvou a více daných kritérií.

Důležitou fází je řazení podle velikosti (například **velký-střední-malý, nízký-nižší-nejnižší**); podle množství (**málo-méně-nejméně, hodně-více-nejvíce**).

Pro rozvoj matematických dovedností můžeme využít her jako je člověče nezlob se, kuželky, domino, hry s ovocem, zeleninou, zvířátky, oblečením pro třídění podle druhu, rozpočítávání dětí při pohybových hrách