

Gra dydaktyczna:

Pralka

Koncepcja gry oparta jest na technice czytania metodą globalną oraz sylabową. Zachęca dzieci do symbolicznego „wyprania” ubrań poprzez odczytywanie sylab lub wyrazów, łączenie w pary bluzek i spodni, których nazwy zawierają takie same sylaby lub wyrazy. Gra przeznaczona jest do pracy indywidualnej lub grupowej (maksymalnie 5 osób).

Cele:

1. Doskonalenie umiejętności fonologicznych.
2. Doskonalenie techniki czytania (dekodowanie).

Materiały:

1. pudełko (wielkość pozwalająca nakleić na nie kartkę A4 z szablonem pralki, na przykład pudełko po butach),
2. sznurek lub wstążka,
3. spinacze do bielizny,
4. lista wyrazów (Załącznik 1),
5. szablony bluzek i spodni (Załącznik 2),
6. szablon pralki (Załącznik 3).

Proponowany przebieg gry

Nauczyciel nakleja na pudełko szablon pralki i wycina w nim drzwiczki tak, aby można było do środka wkładać papierowe ubrania. Dziecko „pierze” w pralce szablony bluzek, na których znajduje się rysunek oraz podpis (wkłada do papierowej pralki ubranie; zamyka drzwi; udaje, że wsypuje proszek oraz wlewa płyn do płukania; wydaje dźwięki włączonej pralki).

Wyprane części garderoby wiesz na sznurze lub układa przed sobą.

„Pranie” polega na:

1. odczytaniu wyrazu znajdującego się na bluzce (na podstawie rysunku),
2. podzieleniu go na sylaby z jednoczesnym wyklaskiwaniem,
3. dopasowaniu odpowiedniej pary spodni, która ma taki sam napis rozbity na sylaby (każda nogawka to jedna sylaba).

Opisane niżej wersje gry różnią się stopniem trudności i mogą być stosowane w zależności od potrzeb i możliwości dziecka.

Wskazówki metodyczne: Przed rozpoczęciem gry należy omówić z dziećmi ilustracje, które znajdują się na bluzkach, aby ujednolicić ich interpretację przez dzieci (np. na ilustracji kobiety z dzieckiem jest „mama”, nie „ciocia” czy „pani”). Pozwoli to na posługiwanie się ustalonymi nazwami.

Dodatkowo bluzki i spodnie można wydrukować lub pokolorować w taki sposób, by kolor bluzek i spodni tworzących parę był taki sam i stanowił dodatkową podpowiedź (np. koszulka czerwona – spodnie w czerwone paski, koszulka niebieska – spodnie w niebieskie paski itp.).

Wersja 1

Krok 1

- Nauczyciel prezentuje dziecku zbiór bluzek i spodni. Informuje, że bluzki, które dziecko widzi, są brudne i wymagają uprania, spodnie zaś są czyste. Nauczyciel odkłada spodnie na bok tak, by dziecko widziało napisy znajdujące się na nich.
- Nauczyciel prosi, aby dziecko włożyło do pralki bluzki i je uprało.
- Dziecko pojedynczo wyciąga uprane bluzki. Sugerując się rysunkiem, odczytuje napis. Następnie dzieli wyraz na sylaby, jednocześnie je wyklaskując.

Krok 2

- Dziecko dopasowuje do siebie bluzki oraz spodnie stanowiące parę (mające ten sam napis). Dobraną poprawnie parę zawiesza za

pomocą spinacza na sznurku rozciągniętym np. między dwoma krzesłami.

- Przewidziany czas na zadanie to 15 minut. Należy uwzględnić możliwości ucznia i w zależności od nich □ należy grę wydłużyć lub skrócić.
- Nauczyciel przez cały czas trwania gry wspomaga ucznia i udziela mu wskazówek w celu poprawnego zinterpretowania rysunku oraz poprawnego podziału na sylaby.

Wersja 2

Krok 1

- Nauczyciel prezentuje dzieciom zbiór bluzek i spodni.
- Każde dziecko dostaje taką samą liczbę bluzek i spodni. Jego zadaniem jest „upranie” bluzek, dopasowanie ich do spodni i przypięcie parami do sznurka.
- Nauczyciel prosi, aby dzieci włożyły do pralki bluzki i je uprały, a spodnie (posiadające widoczne podpisy) położyły przed sobą.

Krok 2

- Każde dziecko ma przygotowane swoje stanowisko – sznurek ze spinaczami rozwieszony między krzesłami.
- Na znak nauczyciela dzieci mają w jak najkrótszym czasie dopasować do swoich bluzek spodnie z takim samym wyrazem.
- Następnie uczniowie rozwieszają je na sznurku – bluzki obok odpowiednich spodni.
- Nauczyciel pomaga dzieciom, sprawdza poprawność dopasowania do siebie części garderoby.
- Następnie następuje wspólne odczytanie napisów z ubrań.

Wersja 3

Krok 1

- Nauczyciel prezentuje dzieciom zbiór bluzek, na których są rysunki zwierzątek oraz spodni, na których znajduje się tylko podpis (onomatopeja naśladująca wydawany przez dane zwierzątko odgłos).
- Każde dziecko dostaje taką samą liczbę bluzek i spodni. Jego zadaniem jest „upranie” bluzek, dopasowanie do spodni i przypięcie parami do sznurka.
- Nauczyciel prosi, aby dziecko wyjęło bluzkę z pralki i powiedziało, jakie zwierzątko się na niej znajduje.
- Nauczyciel prosi, aby dziecko powiedziało, jaki odgłos wydaje to zwierzątko. Gdy padnie prawidłowa odpowiedź nauczyciel, powtarza wyraz, podkreślając wypowiadaną sylabę.

Krok 2

- Nauczyciel prosi, aby dziecko dopasowało do siebie bluzki i spodnie stanowiące parę. Zadanie dziecka polega na wybraniu spodni z odpowiednim podpisem – onomatopeją odpowiadającą wydawanemu przez dane zwierzę odgłosowi – i połączeniu ich z odpowiednią bluzką, na której znajduje się obrazek danego zwierzątka. Nauczyciel może pomóc dziecku w odczytaniu podpisów – odgłosów zwierzątka.
- Następnie dziecko wiesza pranie – bluzki i spodnie w odpowiednich zestawach.

Wersja 4

Krok 1

- Nauczyciel drukuje dowolną ilość pustych szablonów koszulek i dwa razy tyle spodni.
- Na koszulkach nauczyciel umieszcza (np. wypisuje) pojedynczą sylabę otwartą ze zbioru sylab: pa, ma, ba, la, fa, wa, ta, da, sa, za

lub jej ciągi (podwojoną lub potrojoną sylabę: ma ma, pa pa pa, la la, fa fa fa).

- Te same zestawy sylab umieszcza na spodniach. Na nadmiarowych parach spodni umieszcza ciągi sylab różniące się liczbą sylab od oryginału.
- Nauczyciel prosi, aby dziecko „uprało” koszulki, a następnie pojedynczo wyciągało je z pralki.

Krok 2

- Nauczyciel odczytuje sylabę/sylaby znajdujące się na bluzce. Kładzie przed dzieckiem dwie pary spodni (z identycznym napisem i nieco odmiennym), pytając, która para pasuje do bluzki. Tylko jeden napis jest poprawny (ten, który ma identyczną liczbę sylab). Dziecko wybiera pasującą do bluzki parę spodni.
- Stopniowo można modyfikować różnice między napisami i liczbę par spodni prezentowanych do wyboru.

Podsumowanie gry i informacje dla uczniów

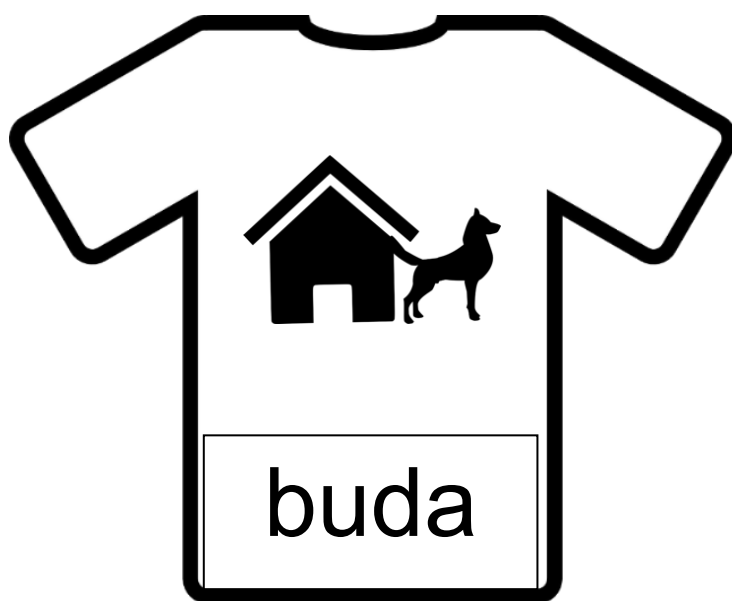
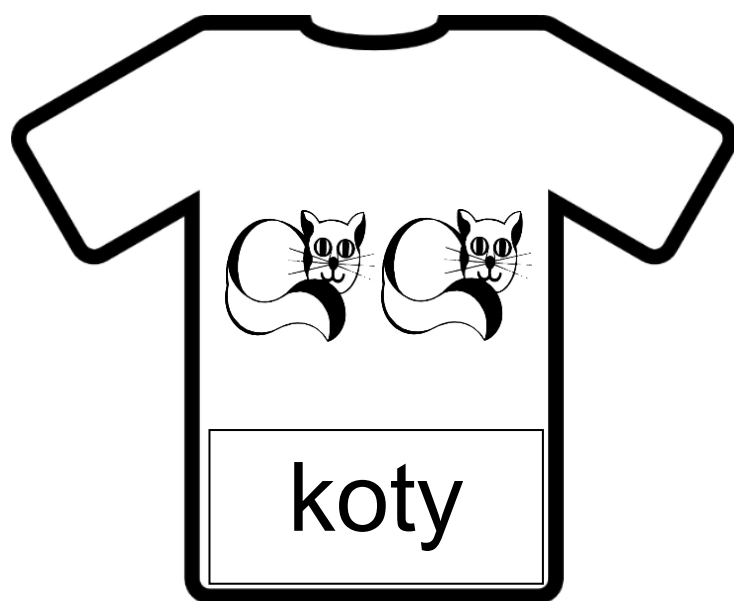
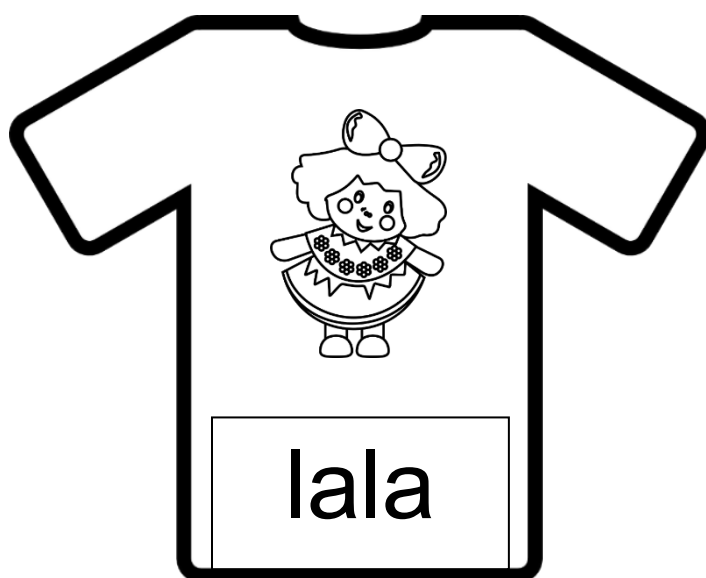
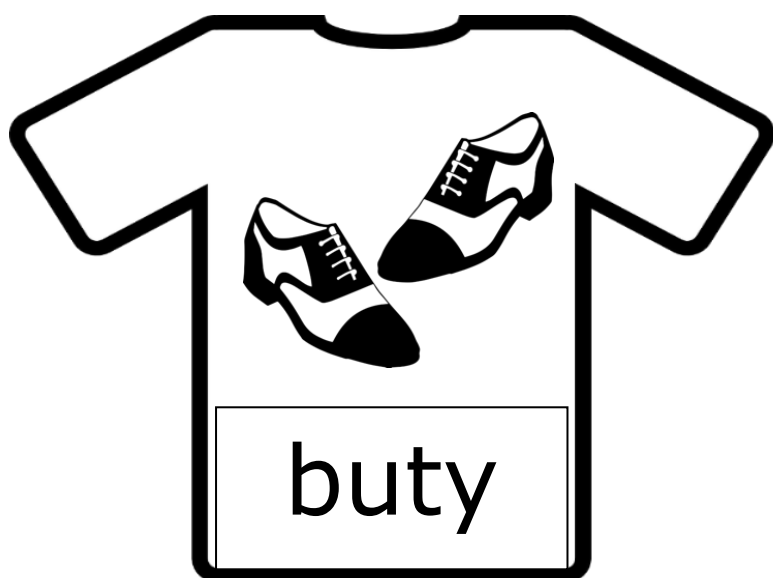
Nauczyciel podsumowuje grę i podaje informację zwrotną dla ucznia.

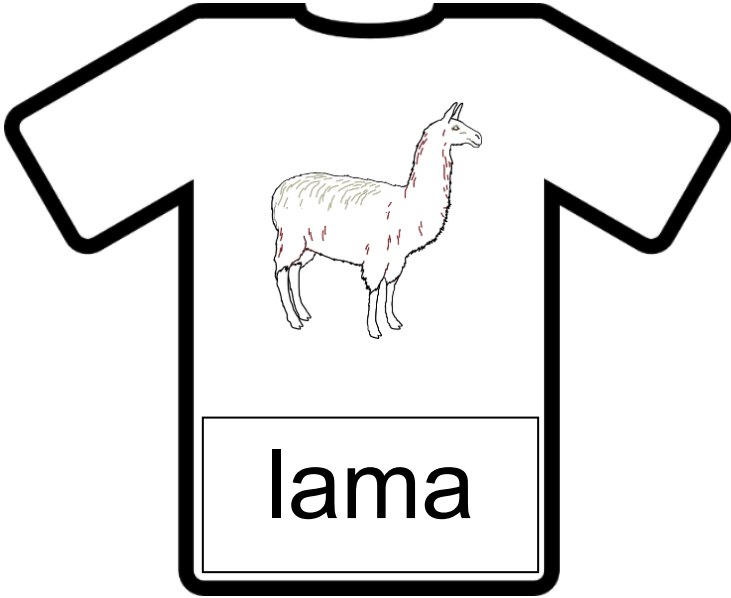
Do opracowania materiału wykorzystano zdjęcia z portalu Pixabay.com

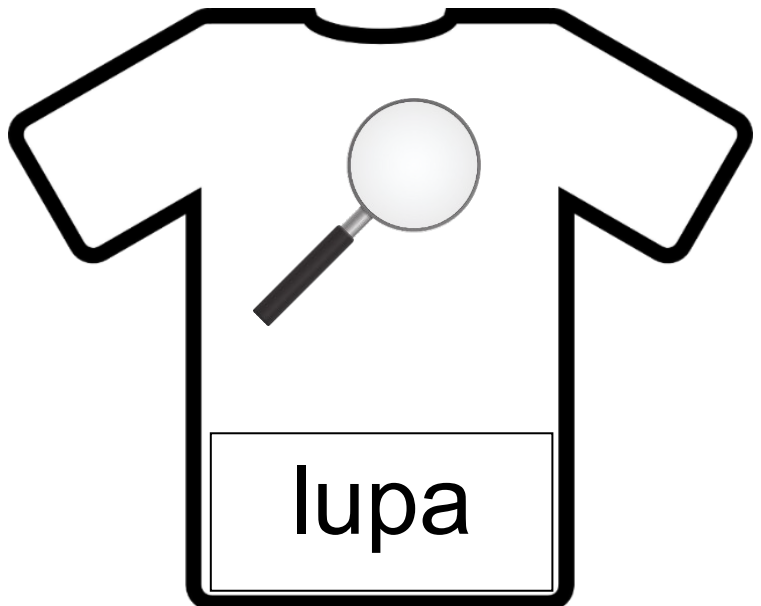
Załącznik 1. Lista wyrazów

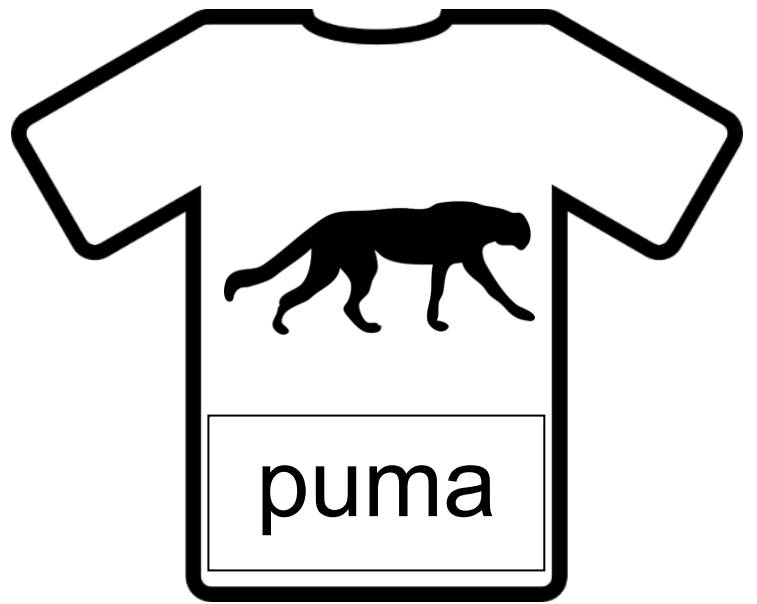
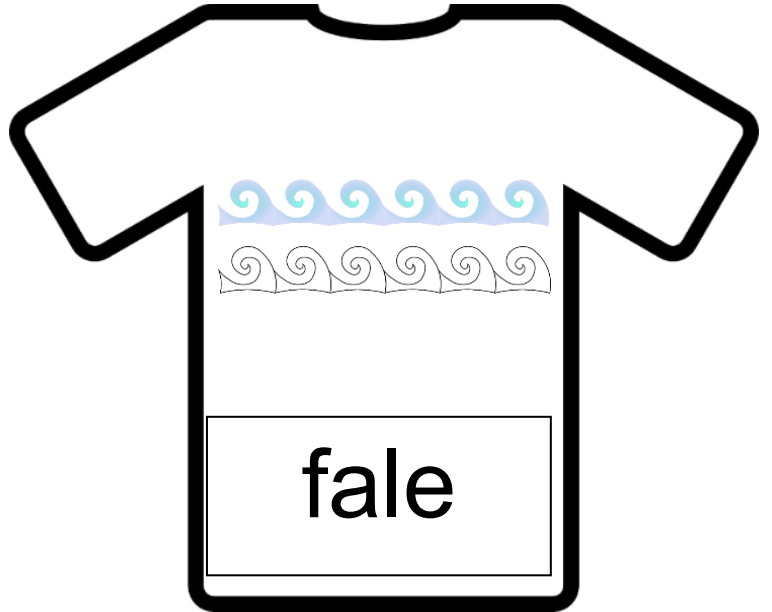
- lala
- koty
- buda
- lama
- mama
- kawa
- foka
- lody
- sowa
- mapa
- lupa
- buty
- lisy
- fale
- domy
- puma
- koce
- leki
- nosy
- soki
- zupa
- pole
- kula
- misa

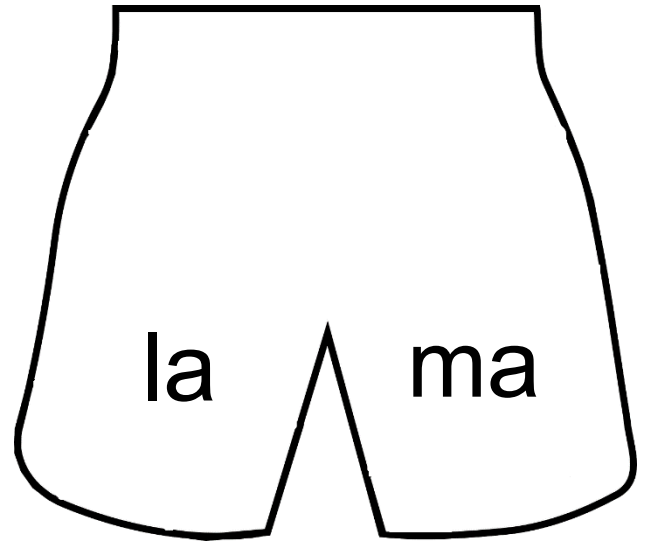
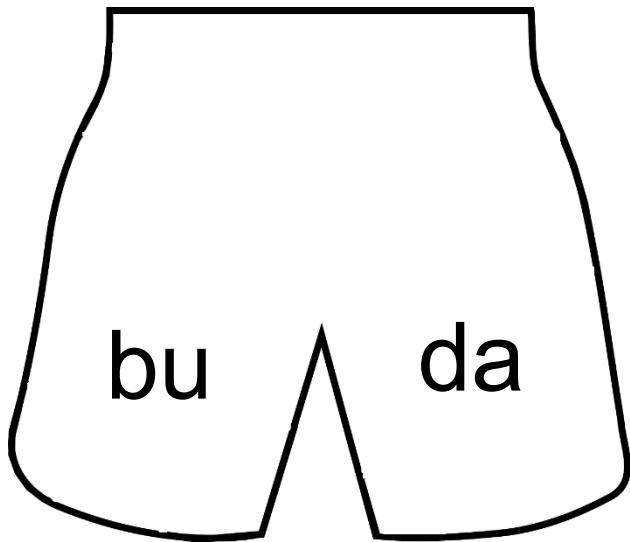
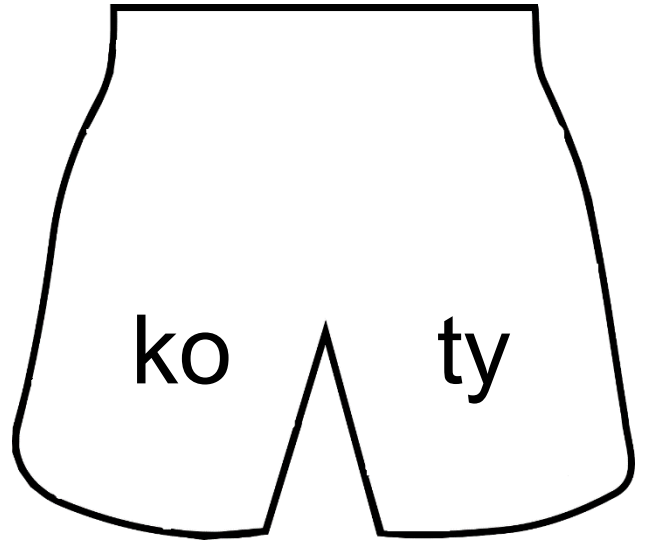
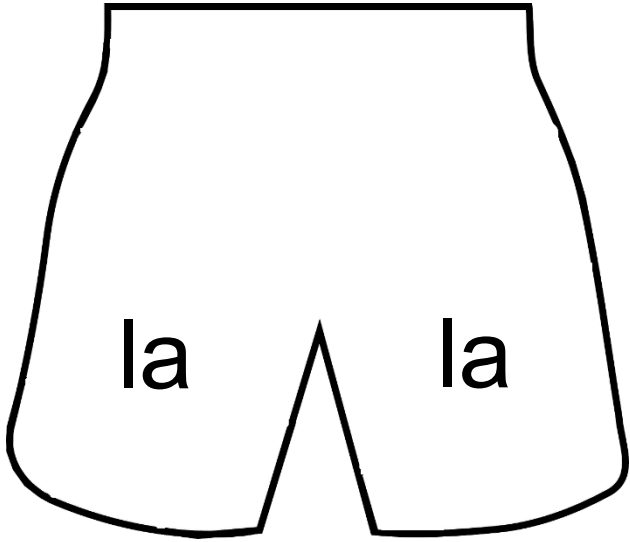
Załącznik 2. Ubrania

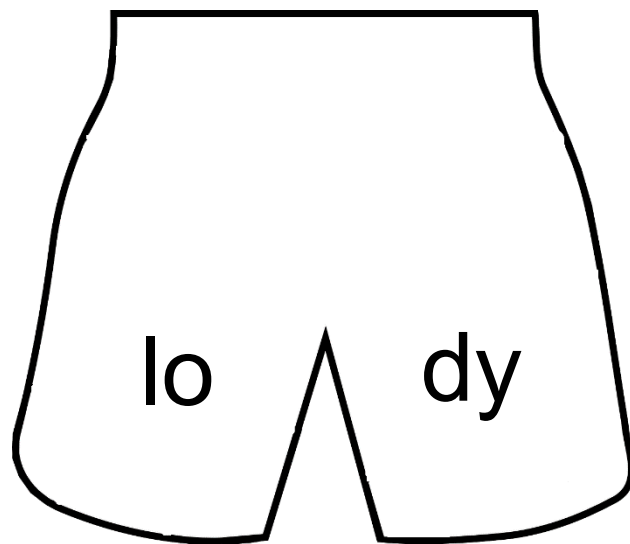
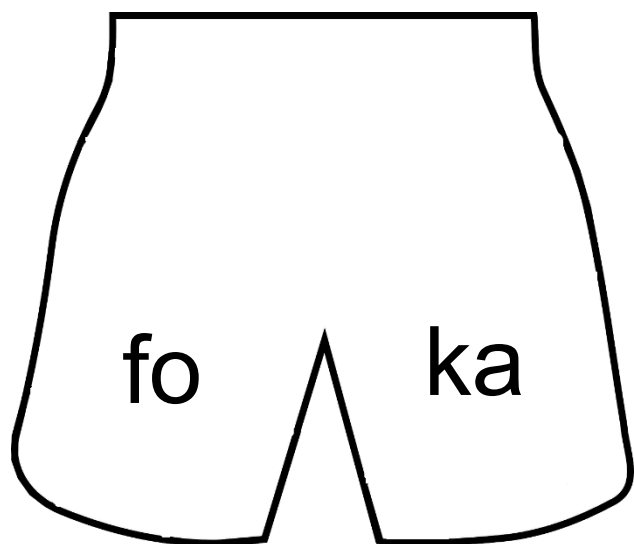
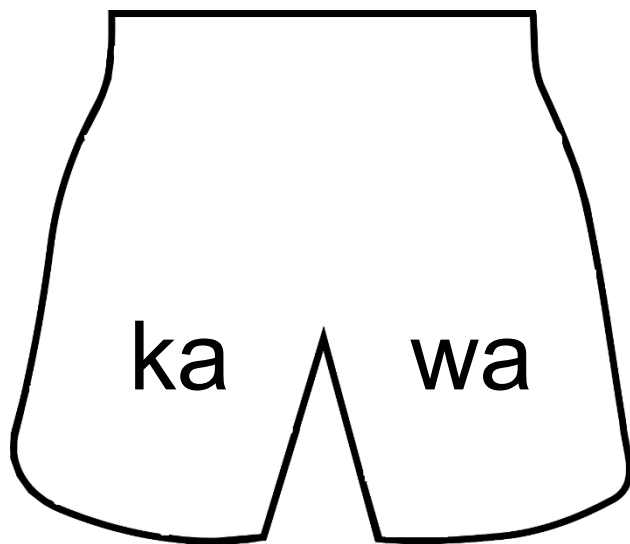
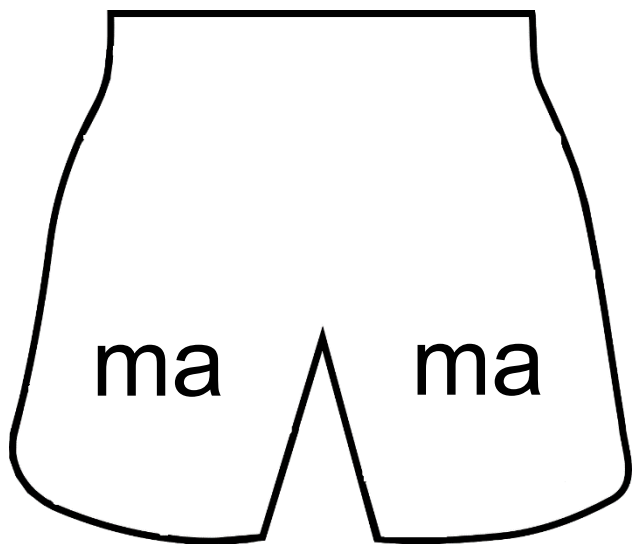


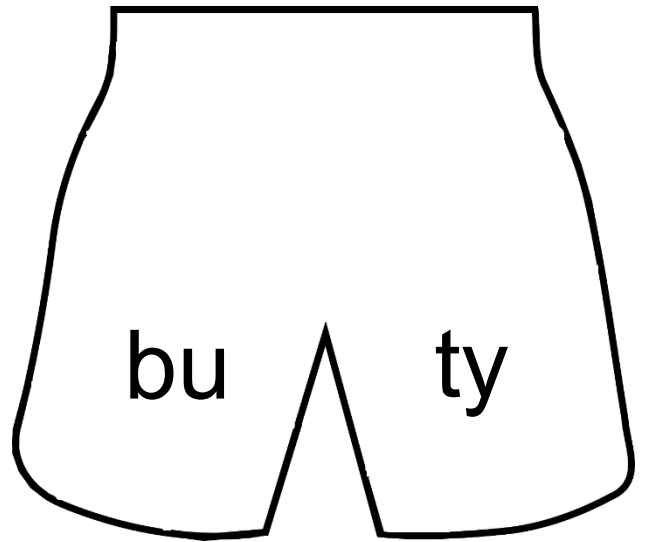
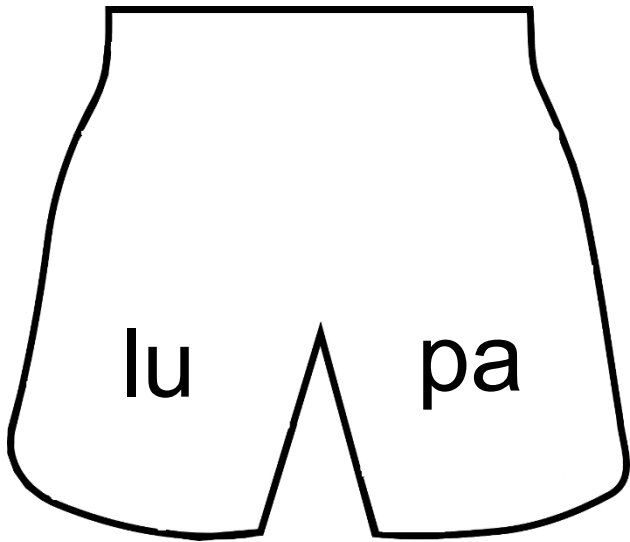
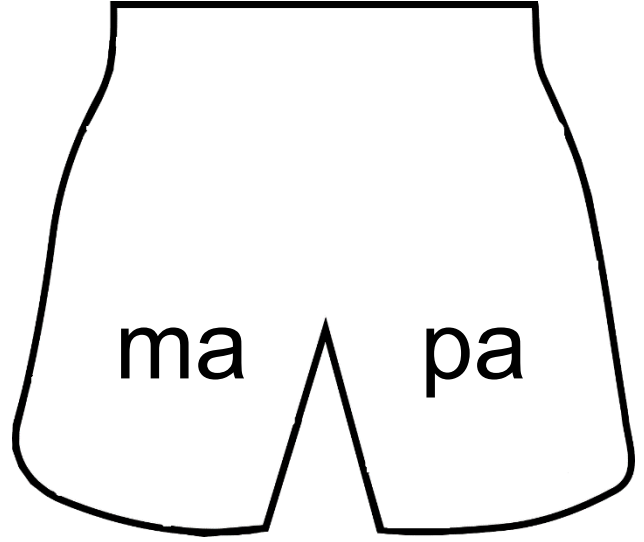
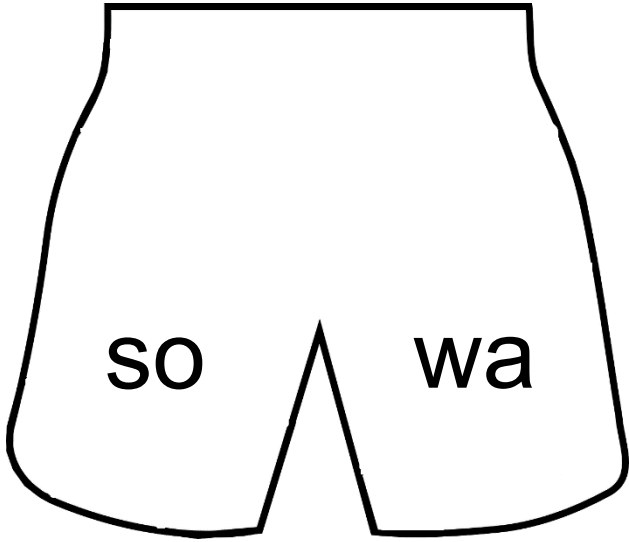


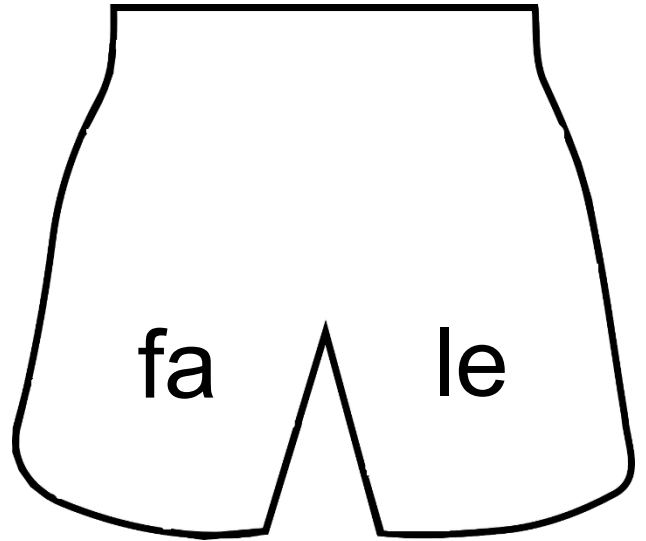
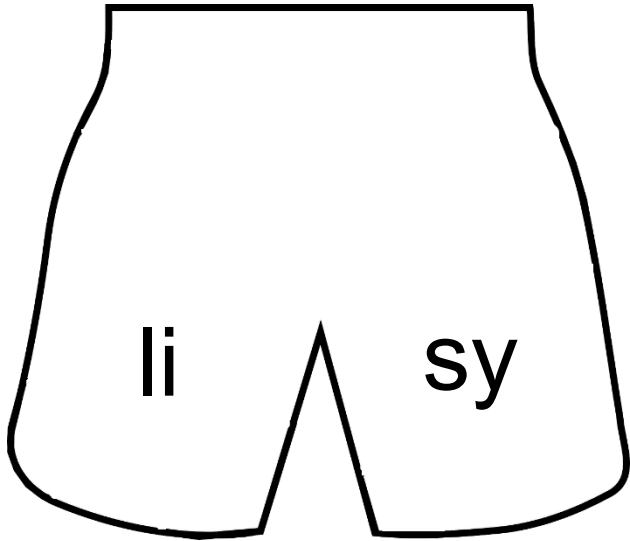
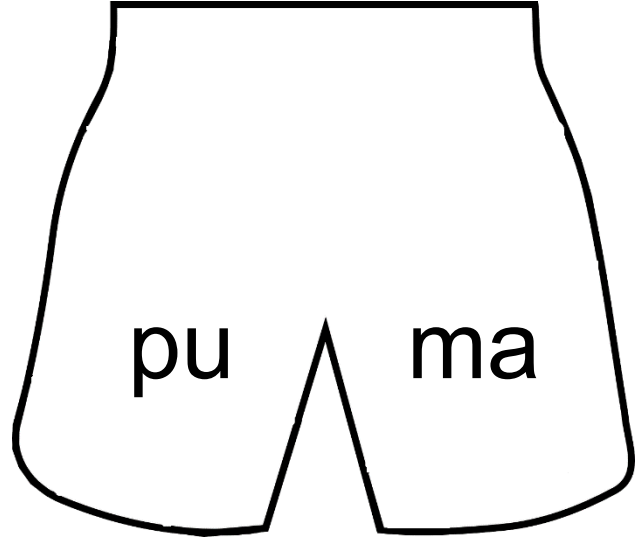
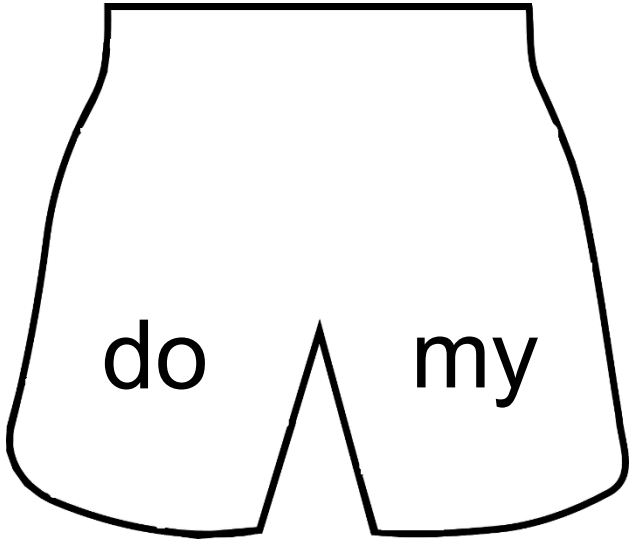


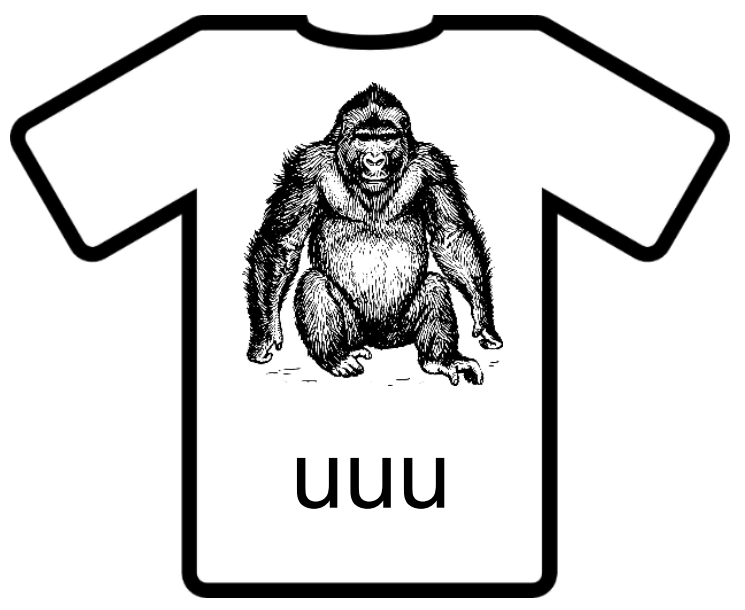
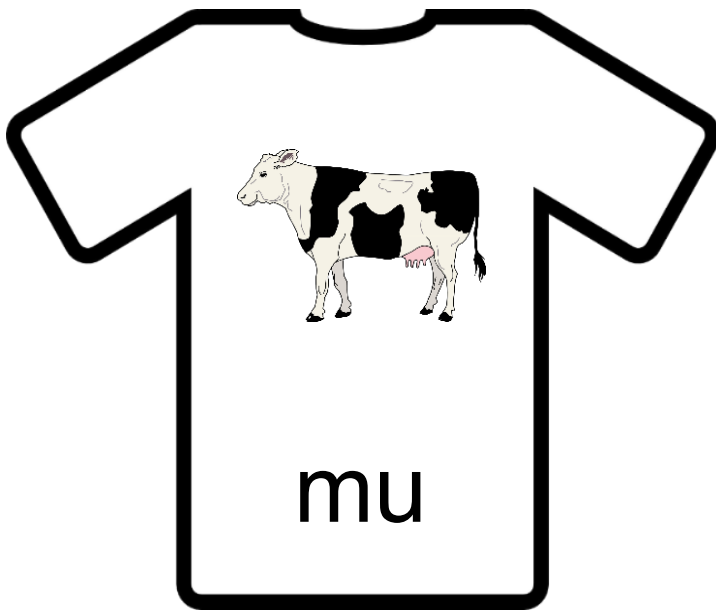
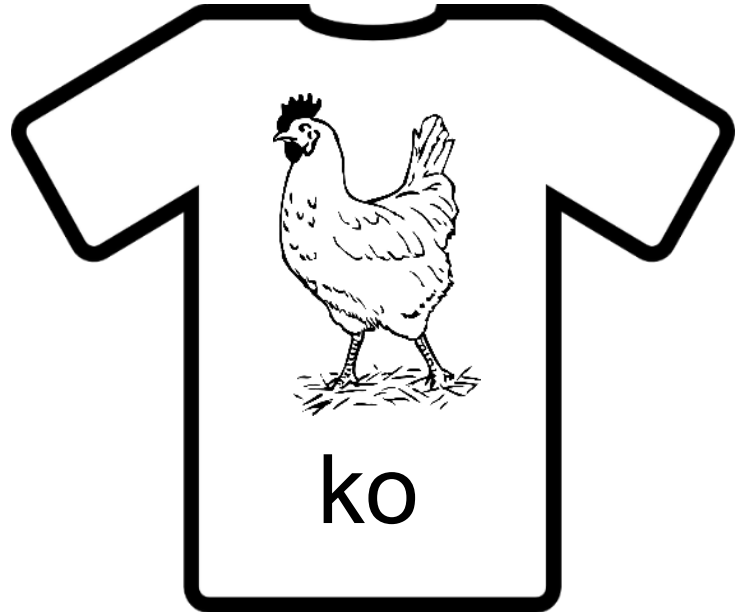
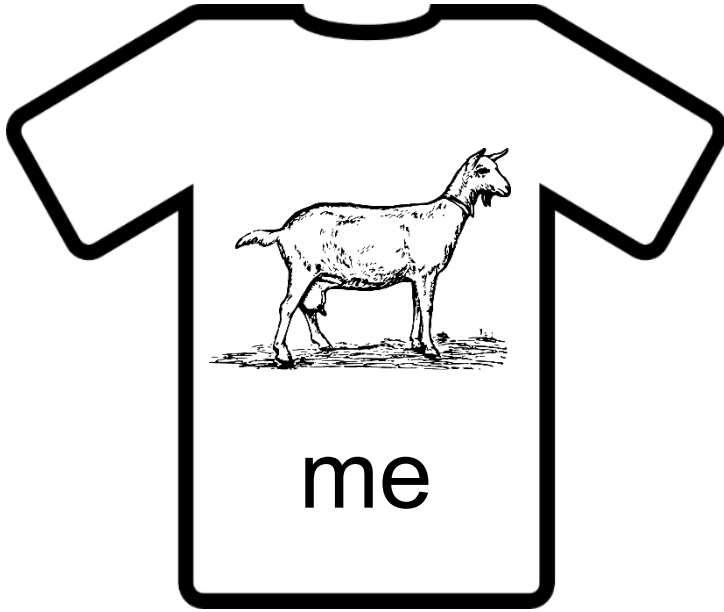


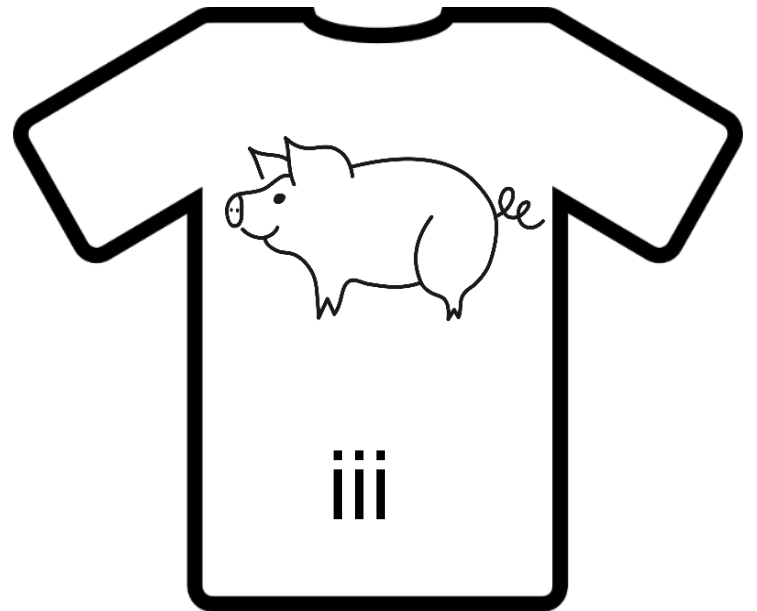
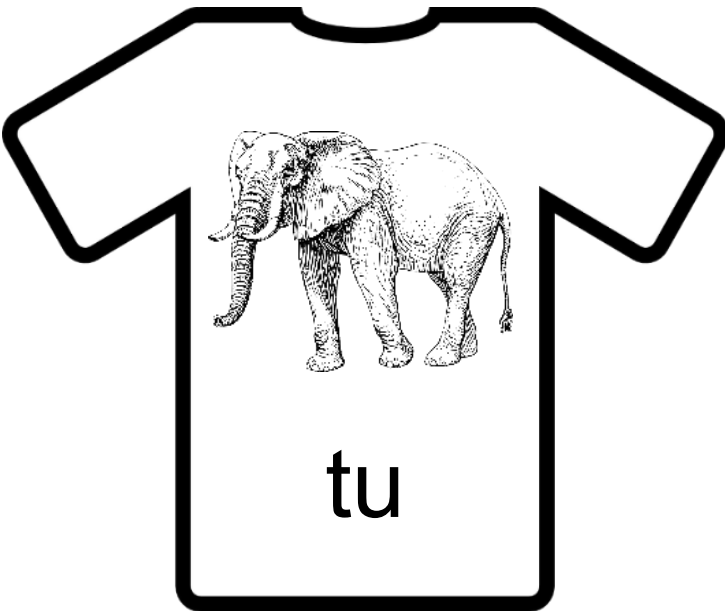
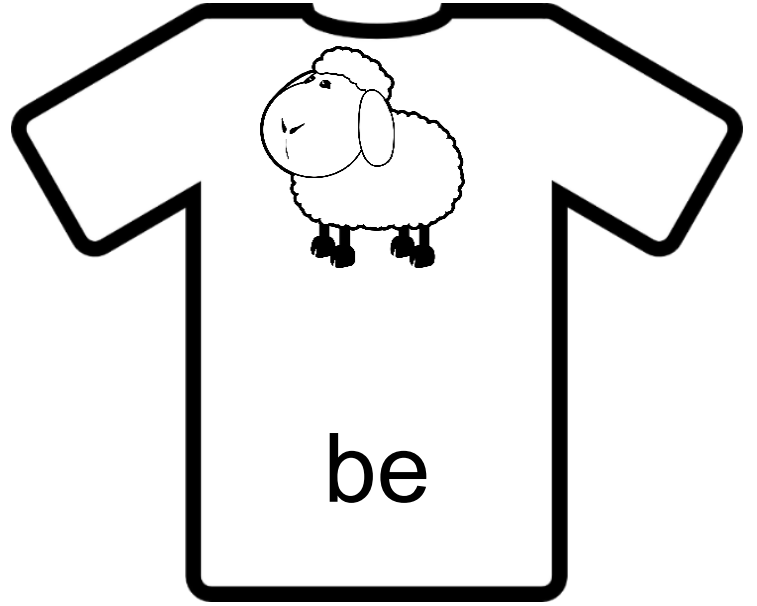
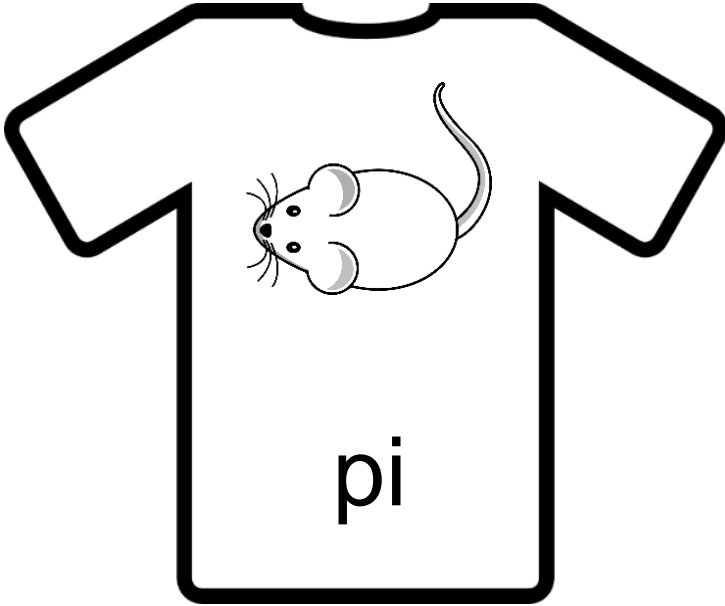


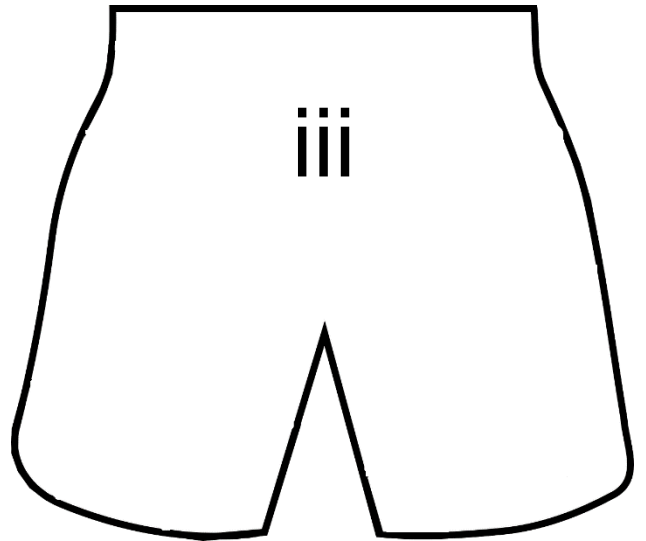


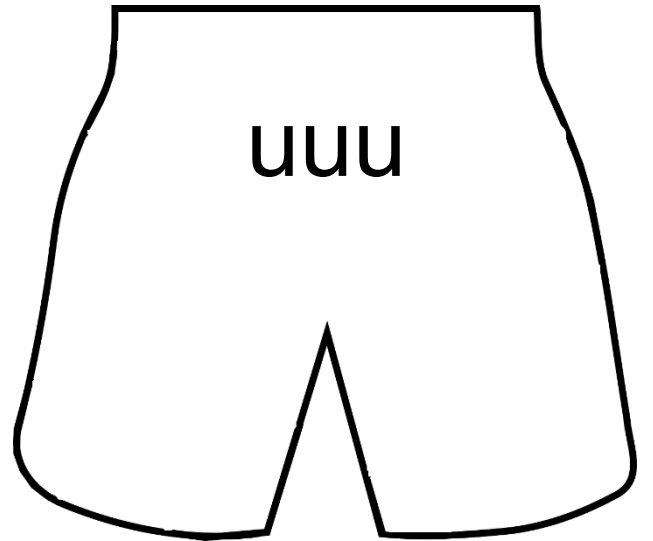
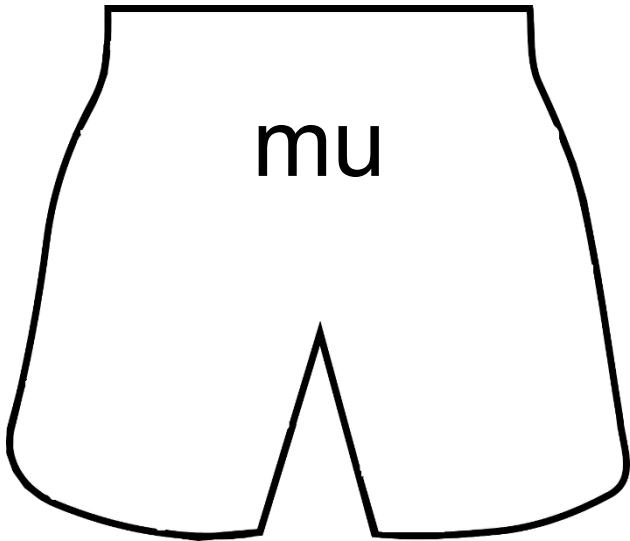
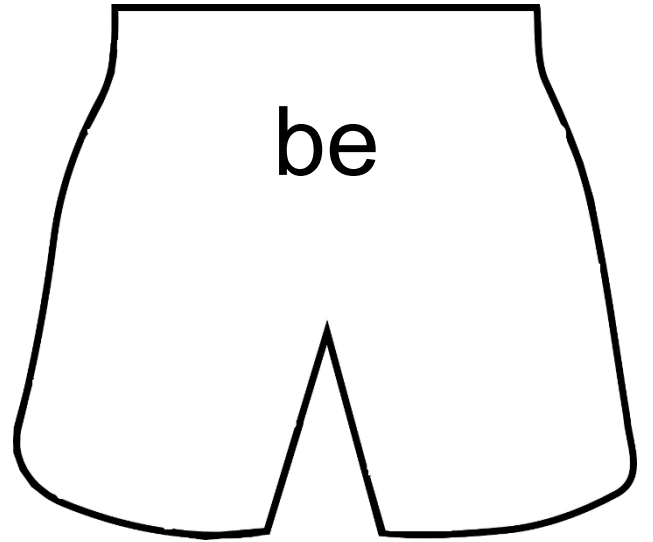
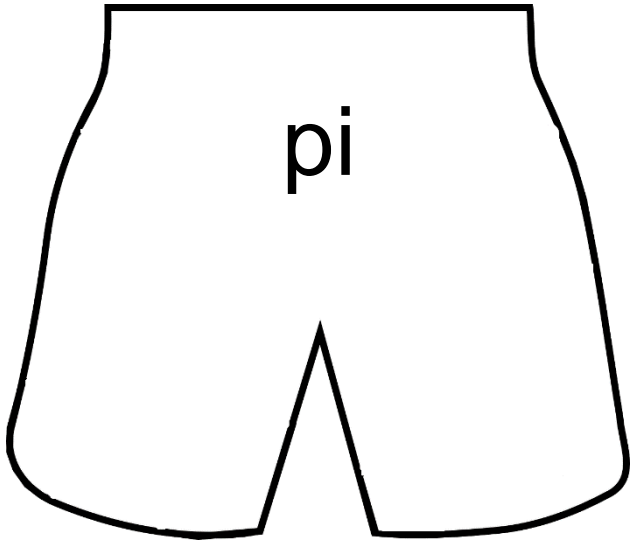


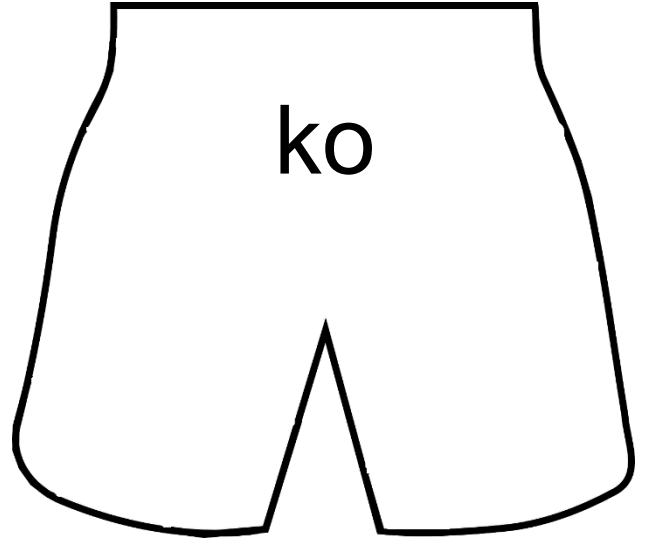
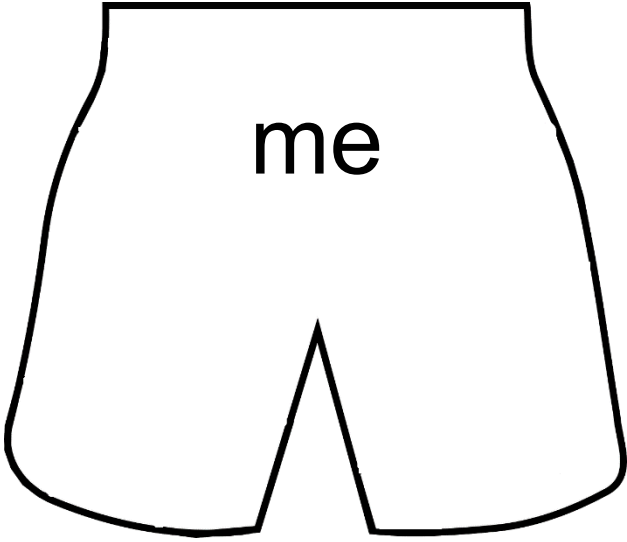












Załącznik 3. Pralka

