

Projekt „Uczenie się przez działanie. Innowacyjny program nauczania «Poznać i zrozumieć świat» do edukacji wczesnoszkolnej” jest finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Kapitał Ludzki, działanie 3.3.4. Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

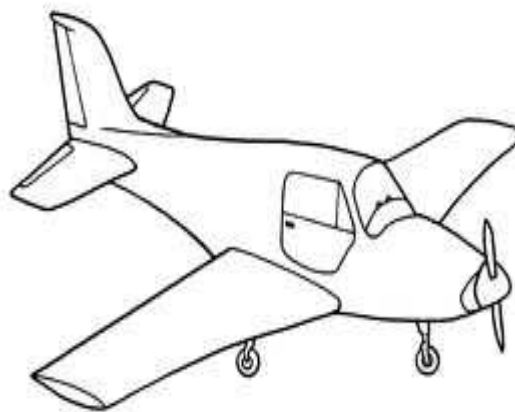
Materiały metodyczne

ZADANIA, ĆWICZENIA I ZABAWY Z AKTYWKIEM I LENIWKIEM

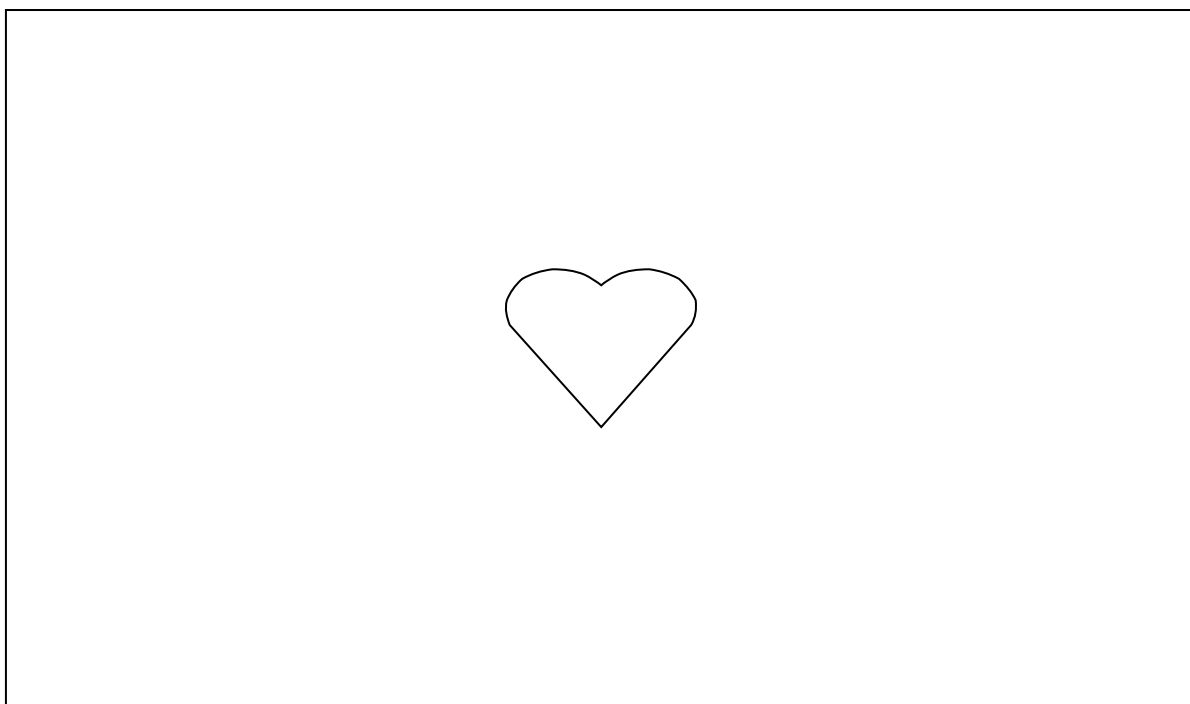
(materiały dla nauczycieli, część I)



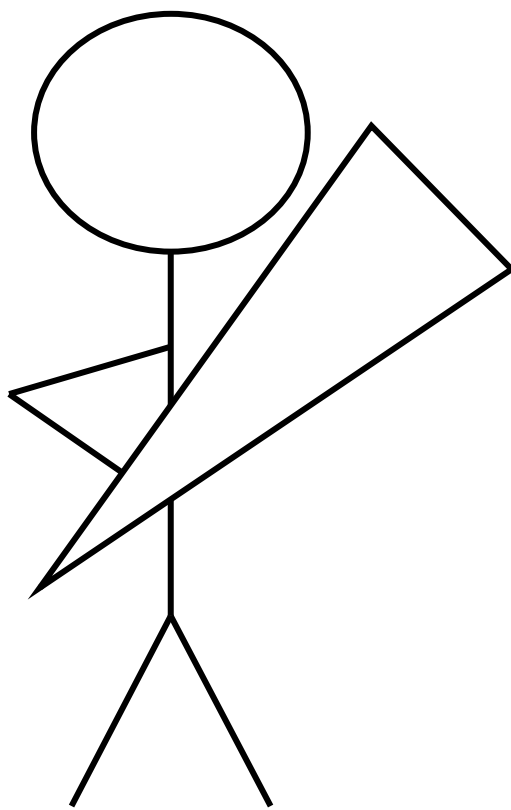
- Zaznacz ilość sylab (narysuj tyle kropek, ile sylab liczy dane słowo)



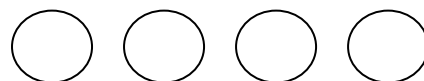
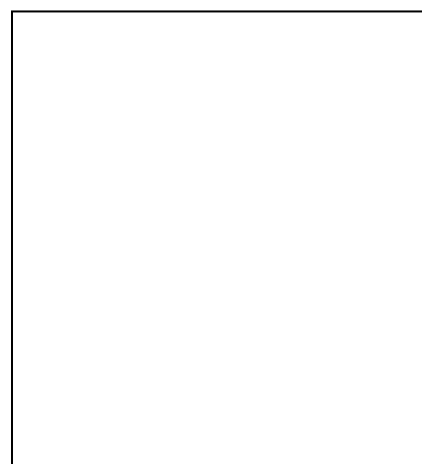
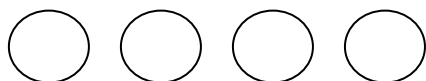
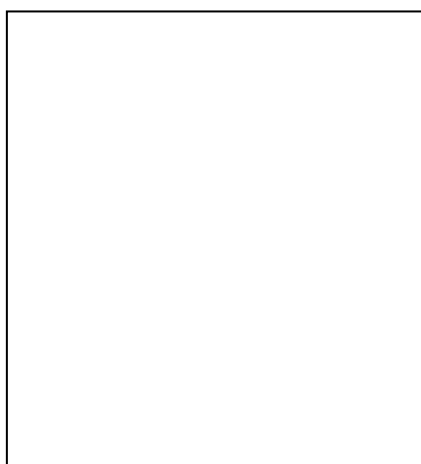
- Wykonaj rysunek zgodnie z instrukcją. (nad sercem narysuj..., po lewej stronie..., pod sercem...)



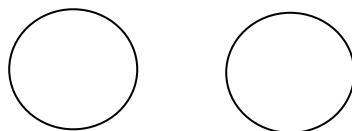
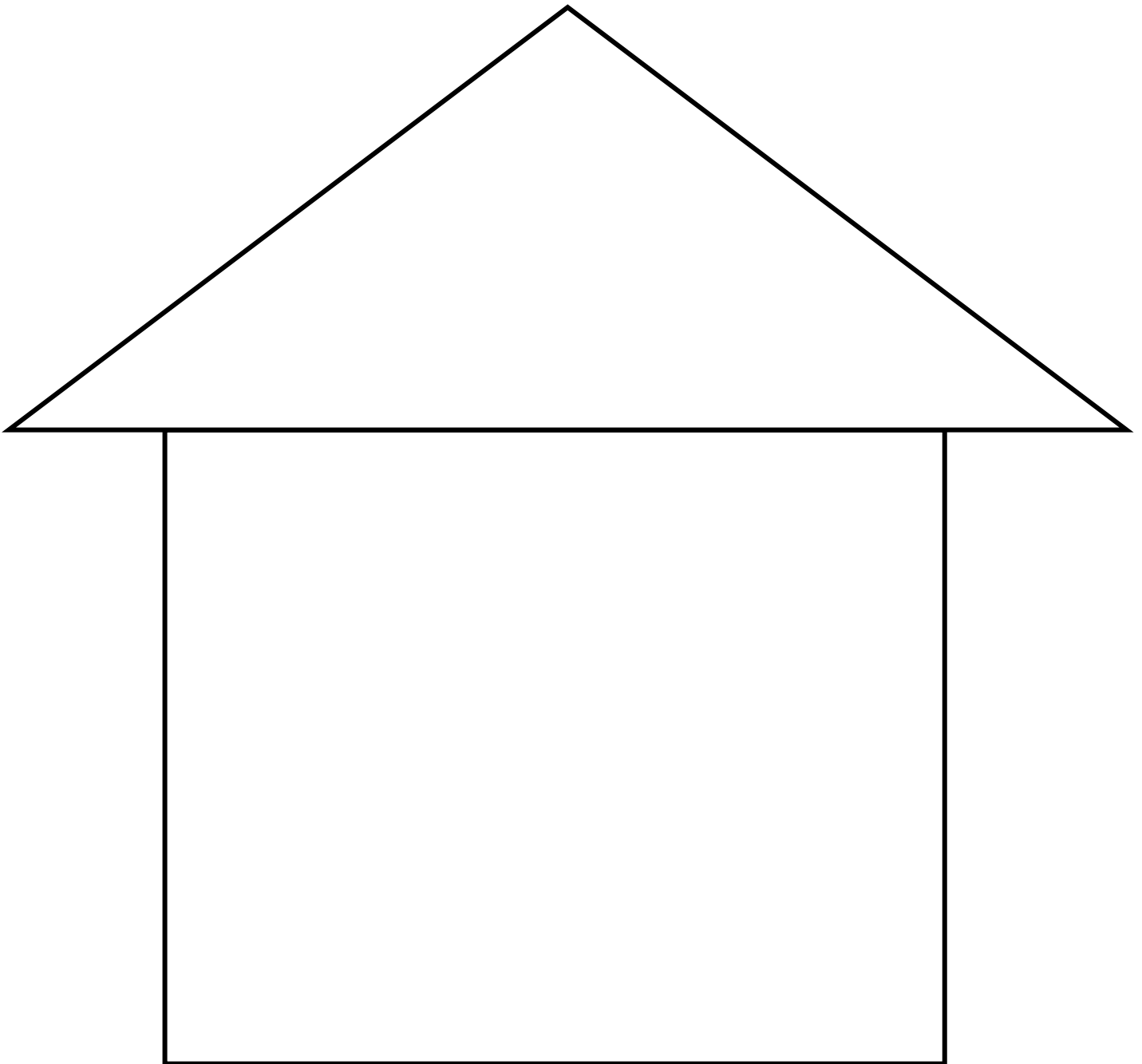
- Pokoloruj trójkąt i koło.



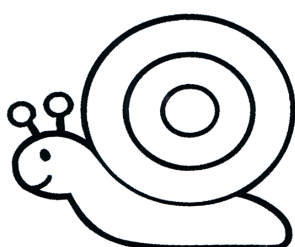
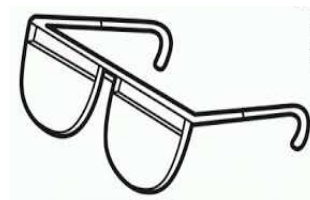
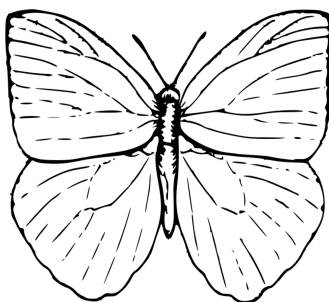
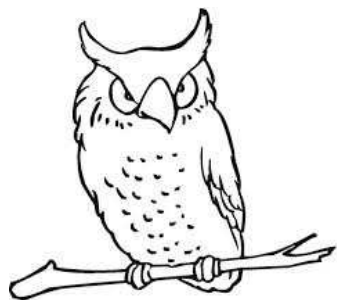
- Narysuj Leniwka i Aktywka. Zakoloruj tyle kół, ile głosek słyszysz w słowie Aktywek, Leniwek.



- Wklej odpowiednie ilustracje. W domku mieszkają tylko te, których nazwy składają się z dwóch sylab.



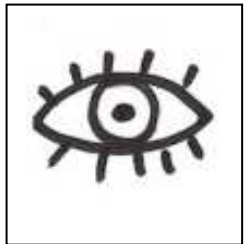
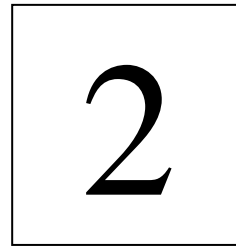
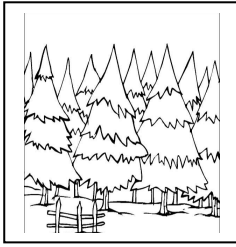
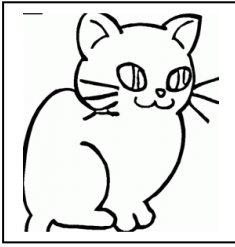
Ilustracje do domku:



- Narysuj /nad, pod.../ - instrukcja nauczyciela



- Połącz ilustracje z odpowiednią etykietką.



DOM

KOT

LAS

OKO

DWA

- Zakoloruj na żółto wszystkie litery - *a*, na zielono- *d*, na niebiesko – *b*, na czerwono- *e*, na brązowo – *c*, pomarańczowo – *i*

d

b

a

i

A

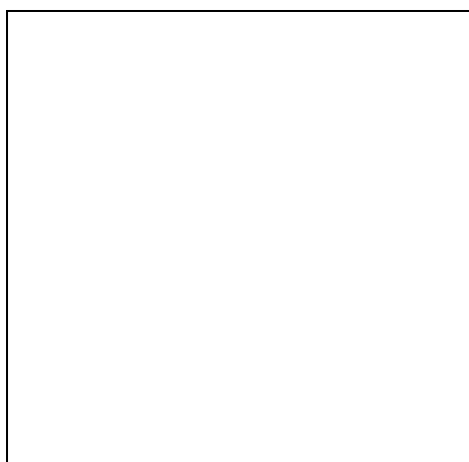
B

D

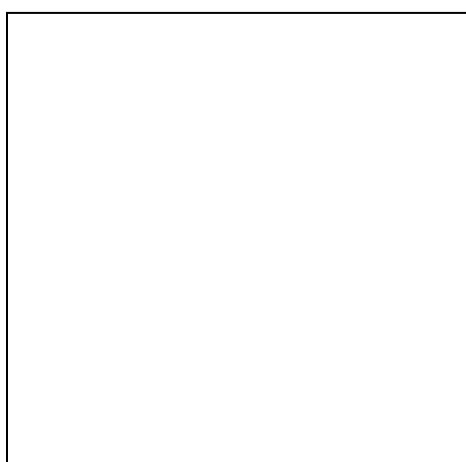
E

C

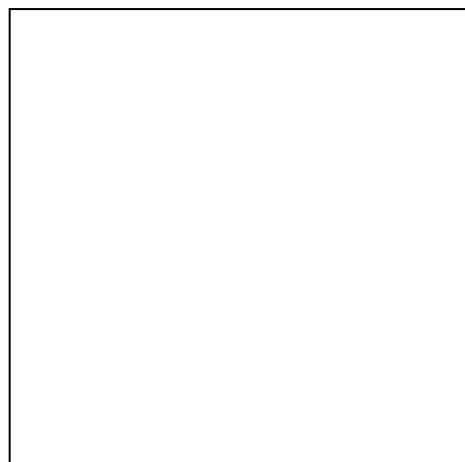
- Przeczytaj, narysuj.



ryba



motyl



zegar

- Łączenie spółgłosek ze stałą samogłoską

b

c

d

f

g

h

k

l

ł

m

n

p

r

s

t

w

z

a

- Łączenie spółgłosek ze stałą samogłoską

b

c

d

f

g

h

k

l

ł

m

n

p

r

s

t

w

z

o

- Łączenie samogłosek ze stałą spółgłoską (nawet jeżeli powstałe zrosty są „śmieszne”)

a

o

e

u

i

y

ą

ę

d

- Dokładanie samogłoski do spółgłoski

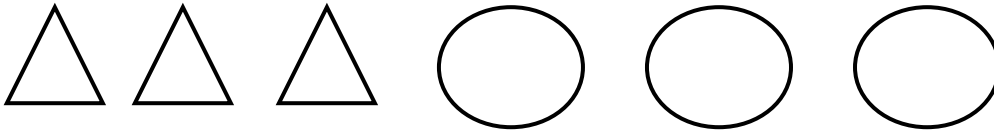
	d	b	m	t	k
a	do				
i					
u					
o					
e					
y					
ę					
ą					

Litery do wykorzystanie (rozcięcia, użycia na planszy):

a	a	a	a	a	a
i	i	i	i	i	i
u	u	u	u	u	u
o	o	o	o	o	o
e	e	e	e	e	e
y	y	y	y	y	y
ç	ç	ç	ç	ç	ç
ğ	ğ	ğ	ğ	ğ	ğ

d	d	d	d	d	d
b	b	b	b	b	b
m	m	m	m	m	m
t	t	t	t	t	t
k	k	k	k	k	k

- Kodowanie i dekodowanie schematów



1.a.

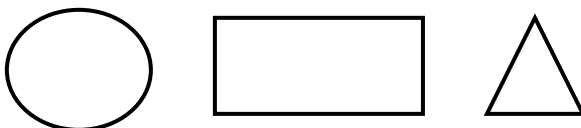
- dzieci reagują w umówiony sposób na figurę geometryczną, np. na wskazany trójkąt: tupią nogą 3 razy, na koło- klaszczą
- dodajemy inne figury geometryczne, umawiamy się z dziećmi w jaki sposób je „czytają” – kwadrat- 4 stuknięcia palcem w blat ławki, prostokąt- 4 pstryknięcia palcami...

1.b.

- czytanie schematu kolejno, zgodnie z zapisem
- czytanie schematu bez zachowanie kolejności zapisu /przeskakiwanie/

1.c.

- dziecko wykonuje umówione ruchy /np.: kłaśnięcie, 4- pstryknięcia, 3- tupnięcia/ dzieci zapisują za pomocą szyfru usłyszane „dźwięki”



1.d.

- czytanie szyfrów w grupach, jedna grupa koduje, inna grupa dekoduje /wybiera figury z przygotowanego zbioru, rysuje figury.../

1.e.

- można wprowadzać inne figury geometryczne /nawet te, których dzieci nie znają, pięcioboki.../, należy umówić się z dziećmi, w jaki sposób będą rozkodowywane /należy pamiętać, aby dzieci „czytały” figury łącząc ruch z dźwiękiem

- Kodowanie i dekodowanie piktogramów

1.a.

- reagowanie ruchem ciała na demonstrowany piktogram, próba ułożenia ciała zgodnie z ilustracją

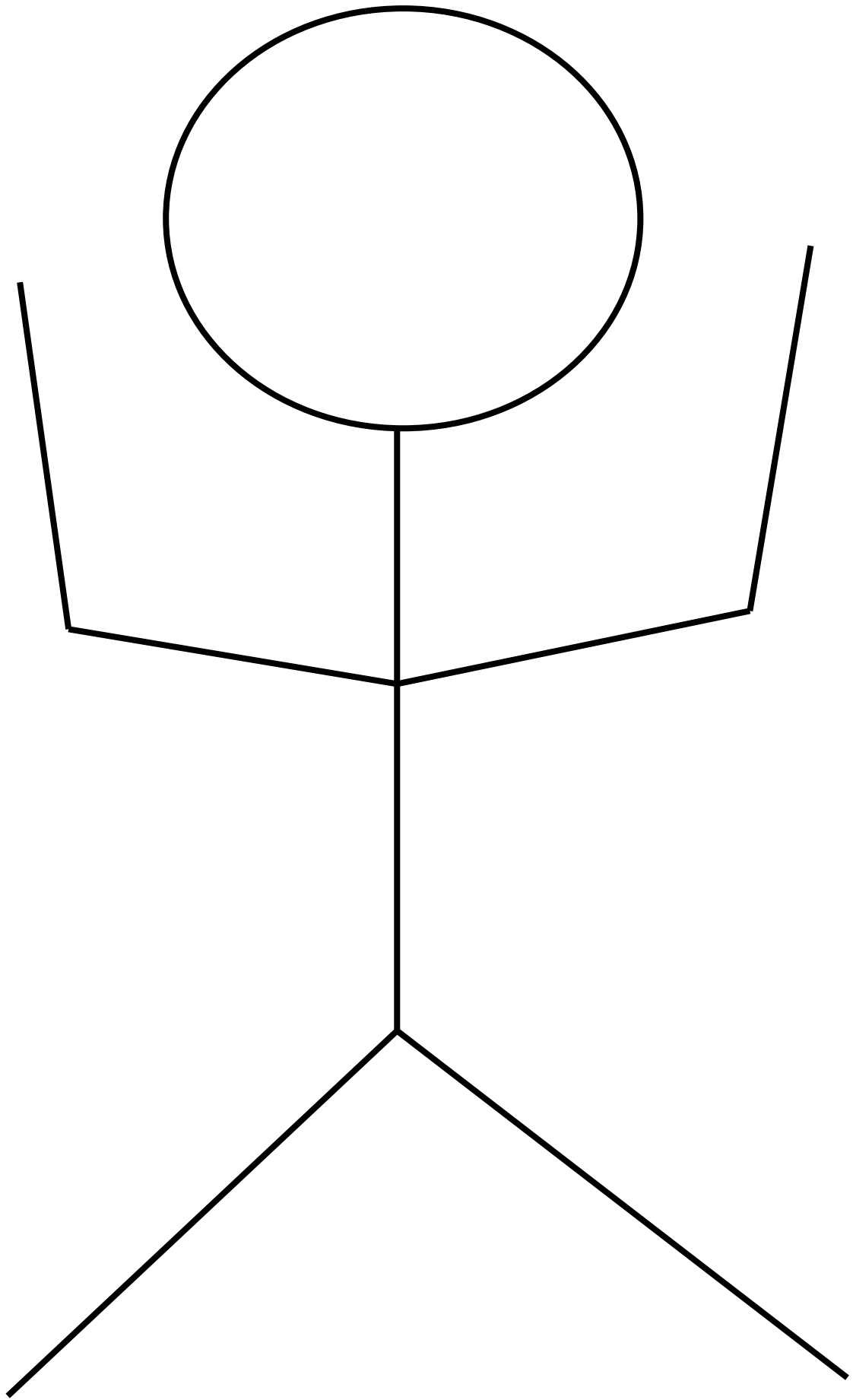
1.b.

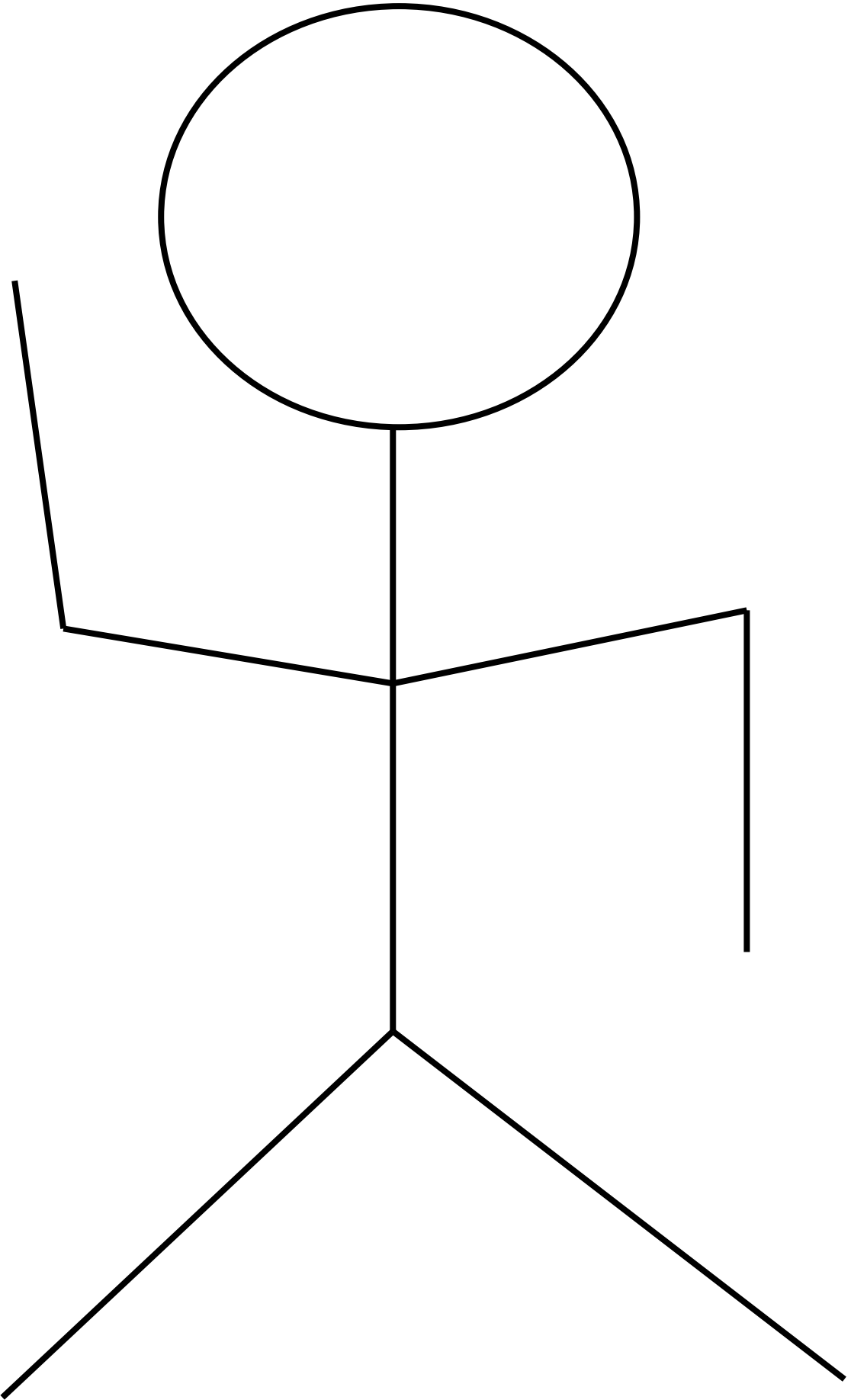
- demonstracja ułożenia ciała przez dziecko, próba namalowania odpowiedniego piktogramu

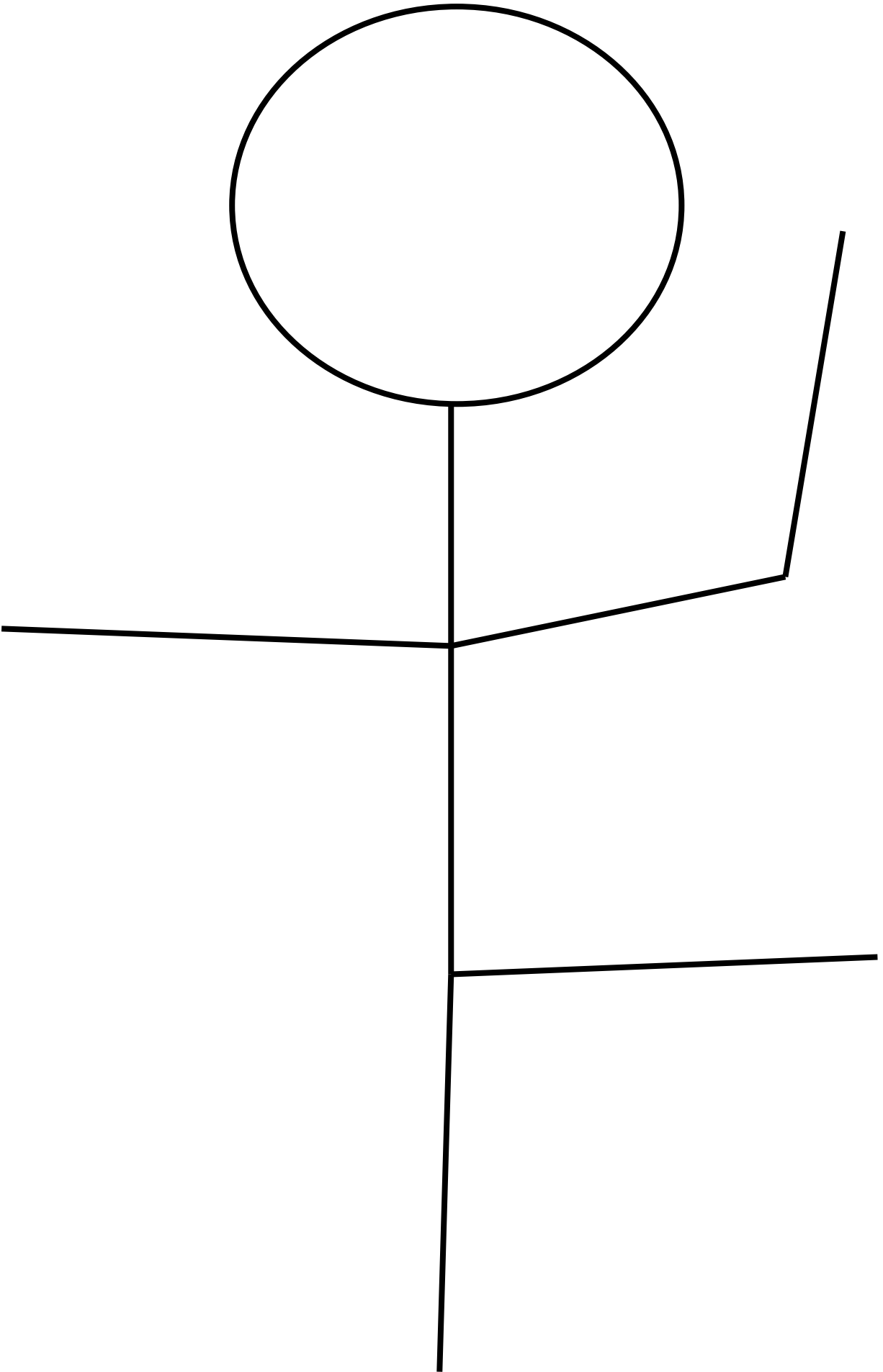
1.c.

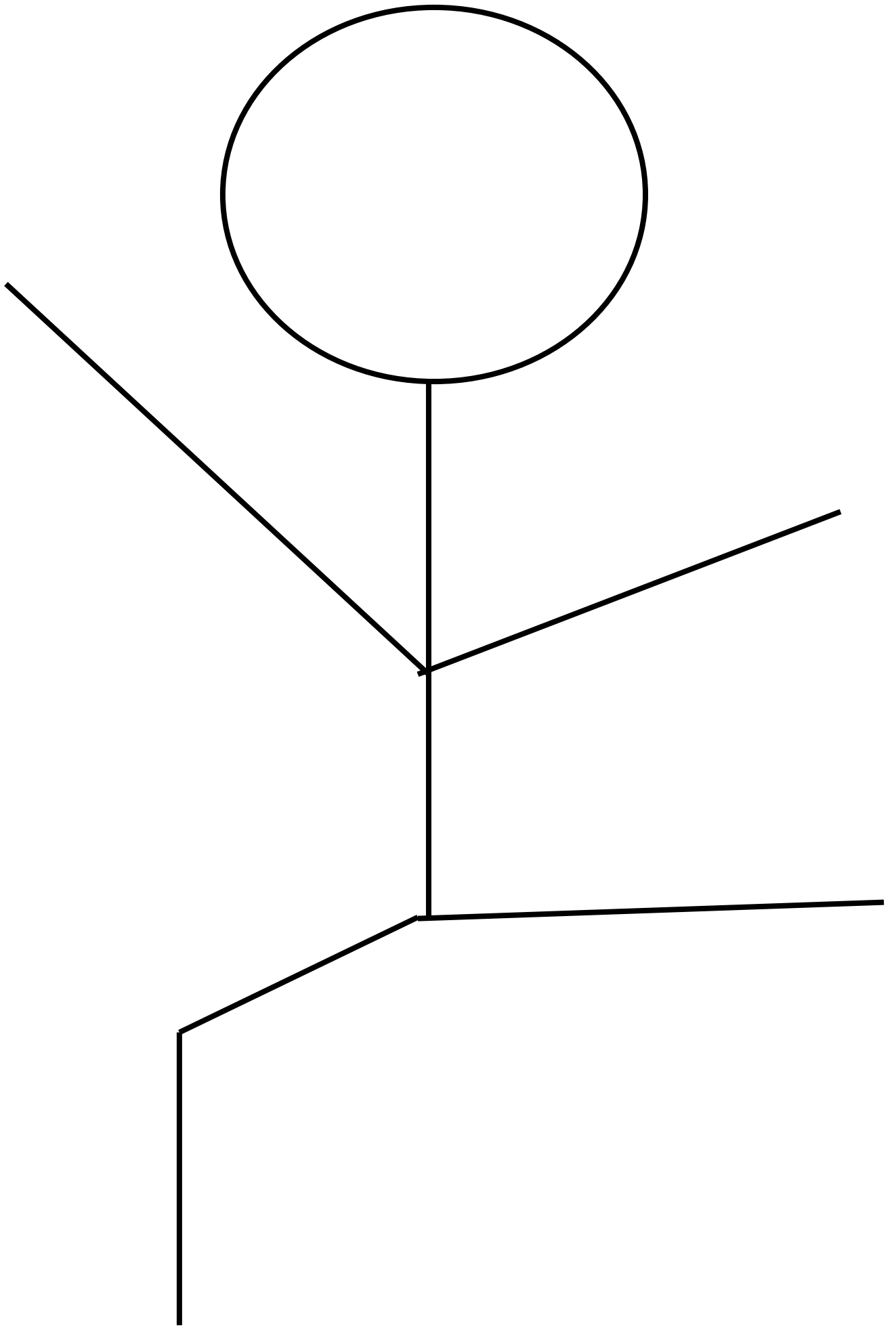
- sprawdzenie prawidłowości „zapisu”

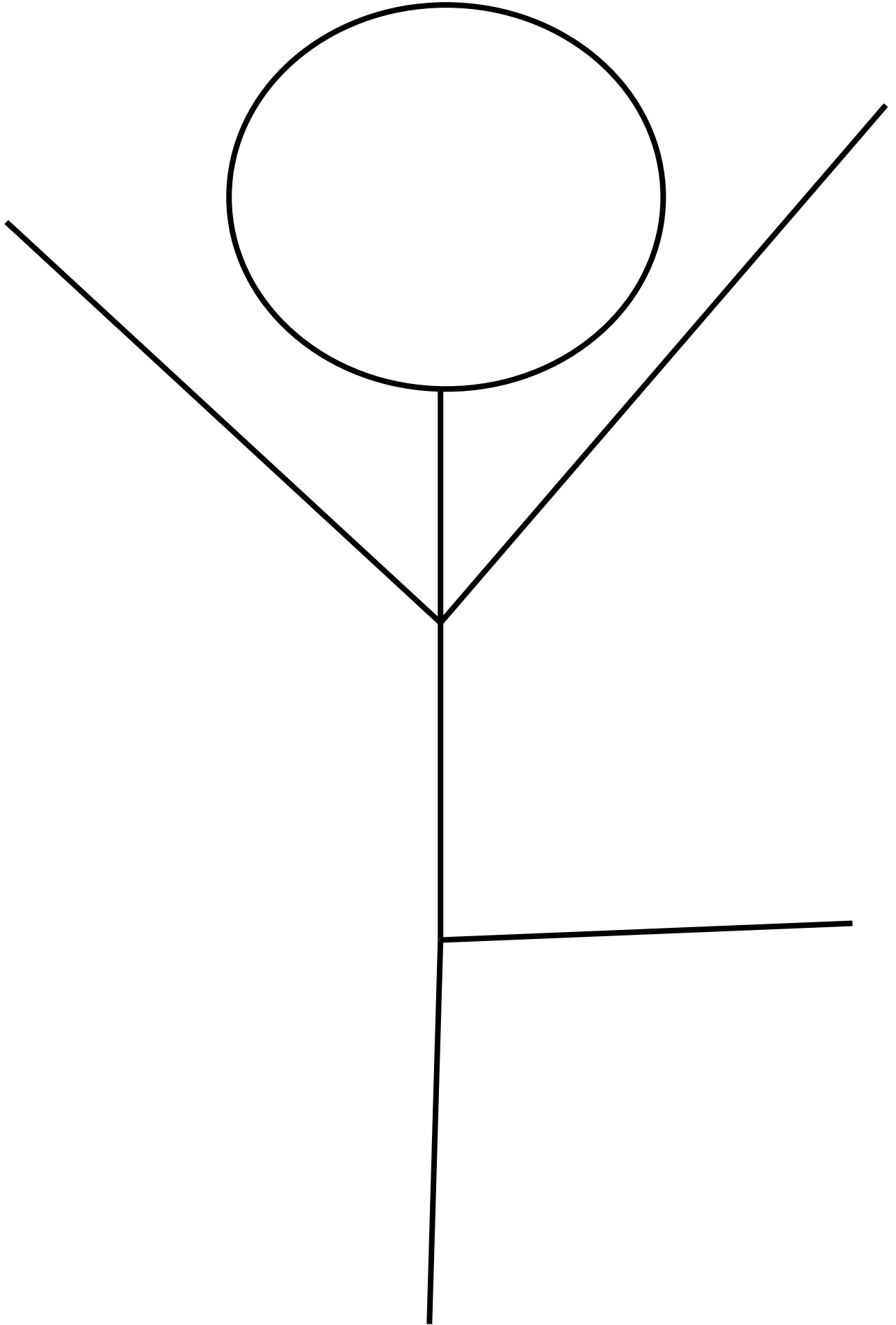
Piktogramy:











- Układanie pociągu

1.a.

- układanie ilustracji, nauczyciel wypowiada pierwszą głoskę nazwy przygotowanych ilustracji, mówi wolno, dokładnie wybrzmiewając głoski, uczniowie układają ilustracje /np.: *m, p, o*/

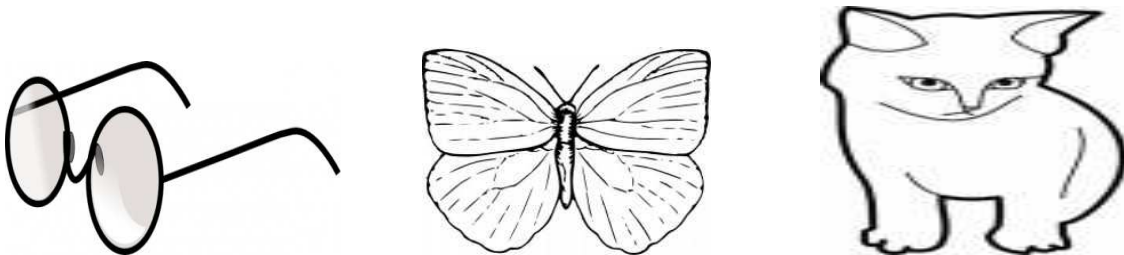


WAŻNE!

Dzieci mają do dyspozycji więcej ilustracji, tak, aby wyszukały tylko te potrzebne

1.b.

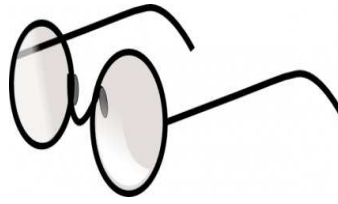
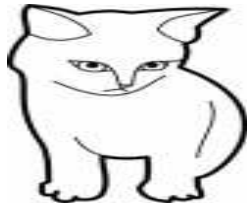
- zamiana ról, dziecko wybrzmiewa pierwsze głoski, dzieci układają wagoniki pociągu /np.: *o, m, k*/



1.c.

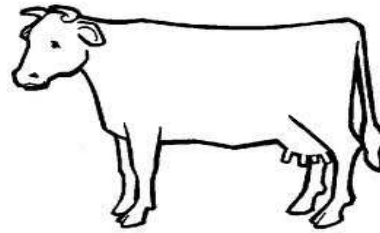
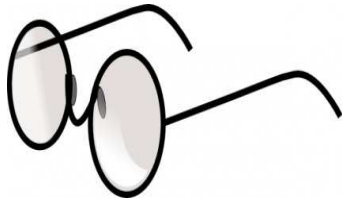
- dodanie elementu literowego /traktowanego jako kształt/, nauczyciel wybrzmiewa pierwsze głoski, zamiast nazwy litery podaje komunikat – litera /np.: *litera, k, o, litera*/

K



1.d.

- wybrzmiewanie pierwszych sylab nazwy danej ilustracji, układanie przez dzieci wagoników /np.: o, so, kro/

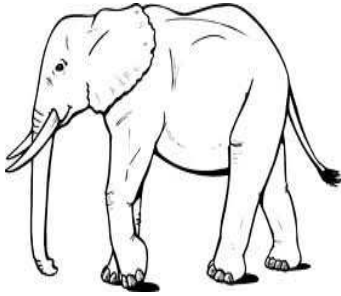


- zmiana ról, dziecko wybrzmiewa sylaby początkowe, dzieci układają ilustracje, pamiętać musimy o tym, aby dzieci miały przed sobą większą ilość ilustracji, aby zmusić je do wyboru i prawidłowego wybrzmiewania sylab

- Układanie słów z głosek

1.a.

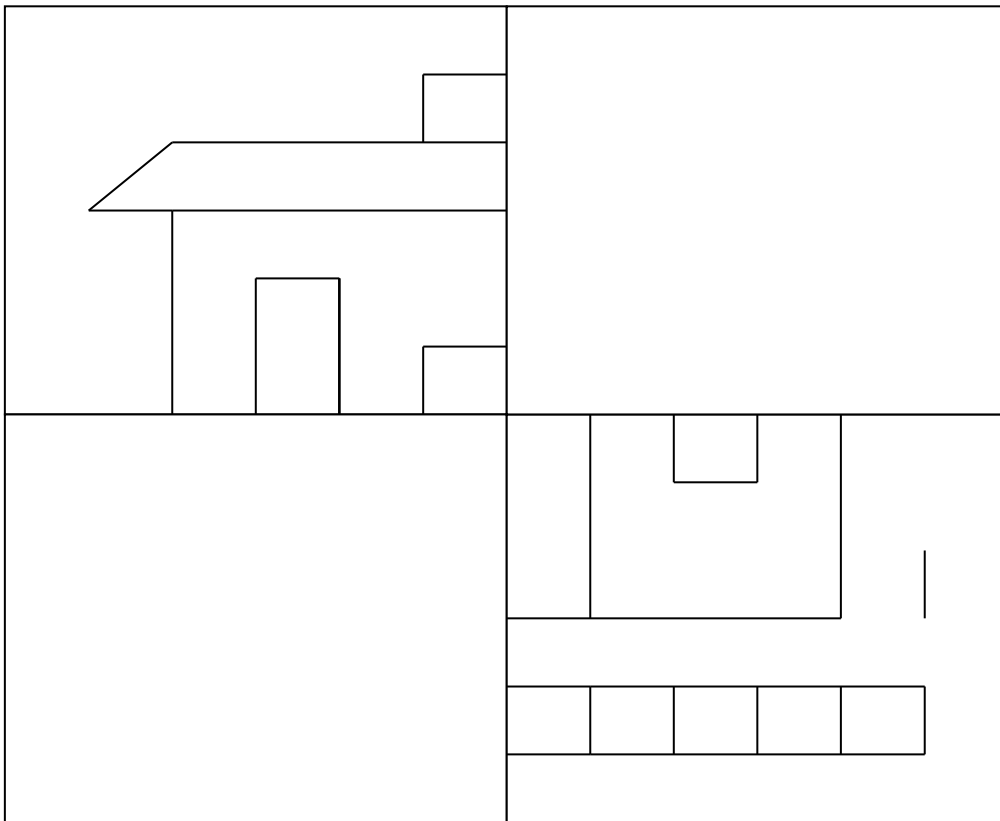
- układanie słów z pierwszych głosek ilustracji /np.: sowa/



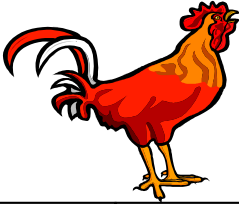

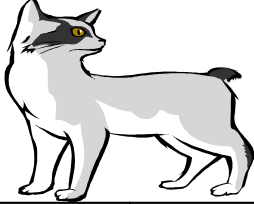
1.b.

- układanie sylab otwartych, zamkniętych z wykorzystaniem ilustracji

- Dopełnianie obrazka brakującymi elementami.



- Uzupełnianie loteryjek obrazkowo-sylabowych.

					
ko		fo		ko	

tek

gut

tel

- Alfabet dla dzieci:

A

A

A

A

A

A

B

B

B

B

B

B

C

C

C

C

C

C

D

D

D

D

D

D

E

E

E

E

E

E

F

F

F

F

F

F

G

G

G

G

G

G

H	H	H	H	H	H
----------	----------	----------	----------	----------	----------

I	I	I	I	I	I
----------	----------	----------	----------	----------	----------

J	J	J	J	J	J
----------	----------	----------	----------	----------	----------

K	K	K	K	K	K
----------	----------	----------	----------	----------	----------

L	L	L	L	L	L
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Ł	Ł	Ł	Ł	Ł	Ł
----------	----------	----------	----------	----------	----------

M	M	M	M	M	M
----------	----------	----------	----------	----------	----------

N	N	N	N	N	N
----------	----------	----------	----------	----------	----------

O	O	O	O	O	O
----------	----------	----------	----------	----------	----------

P	P	P	P	P	P
----------	----------	----------	----------	----------	----------

R	R	R	R	R	R
----------	----------	----------	----------	----------	----------

S	S	S	S	S	S
----------	----------	----------	----------	----------	----------

T	T	T	T	T	T
----------	----------	----------	----------	----------	----------

U	U	U	U	U	U
----------	----------	----------	----------	----------	----------

Ó	Ó	Ó	Ó	Ó	Ó
---	---	---	---	---	---

W	W	W	W	W	W
---	---	---	---	---	---

Y	Y	Y	Y	Y	Y
---	---	---	---	---	---

Z	Z	Z	Z	Z	Z
---	---	---	---	---	---

Ż	Ż	Ż	Ż	Ż	Ż
---	---	---	---	---	---

ź	ź	ź	ź	ź	ź
---	---	---	---	---	---

- Litery do tworzenia sylab i wyrazów: ma, ta, tam, mam, mama...

m	m	m	m	m	m	m
---	---	---	---	---	---	---

a	a	a	a	a	a	a
---	---	---	---	---	---	---

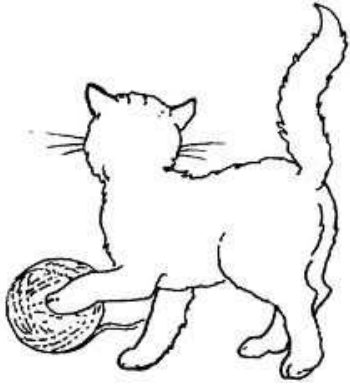
t	t	t	t	t	t	t
---	---	---	---	---	---	---

m	m	m	m	m	m	m
---	---	---	---	---	---	---

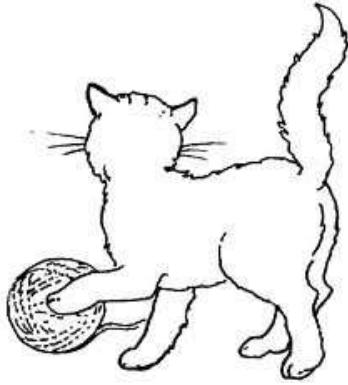
a	a	a	a	a	a	a
---	---	---	---	---	---	---

t	t	t	t	t	t	t
---	---	---	---	---	---	---

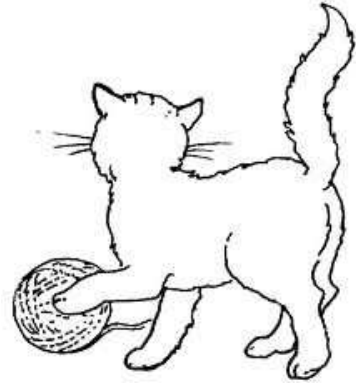
- Pomoce do wprowadzenia litery –K–



--	--	--



--	--	--



--	--	--

O	K	T	M
---	---	---	---

O	K	T	M
---	---	---	---

O	K	T	M
---	---	---	---

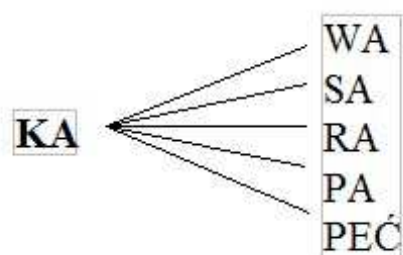
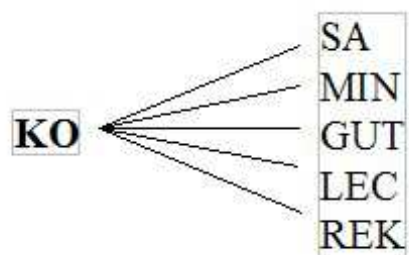
O	K	T	M
---	---	---	---

k *a*
e
i
o
u
y

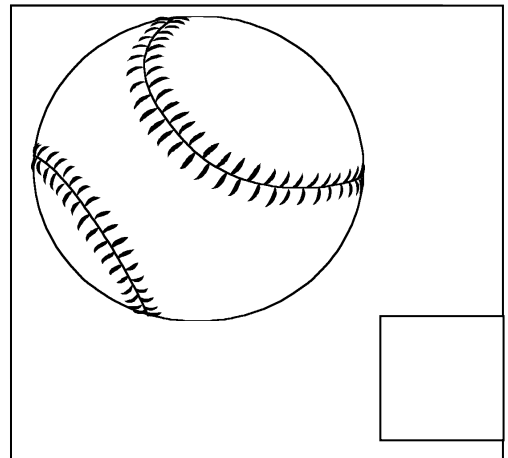
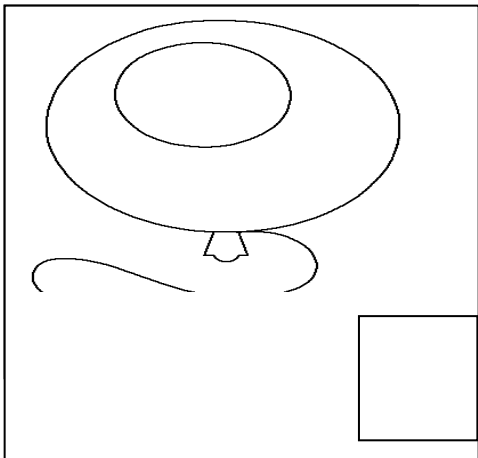
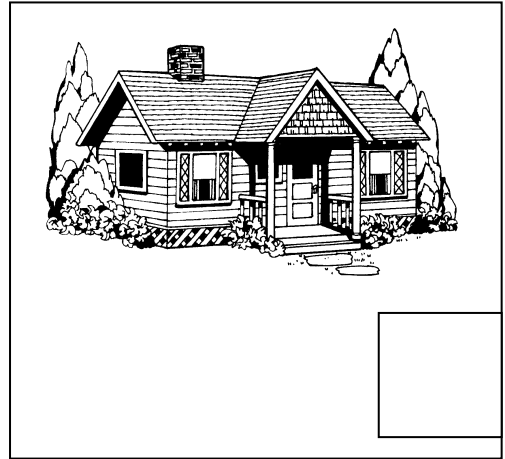
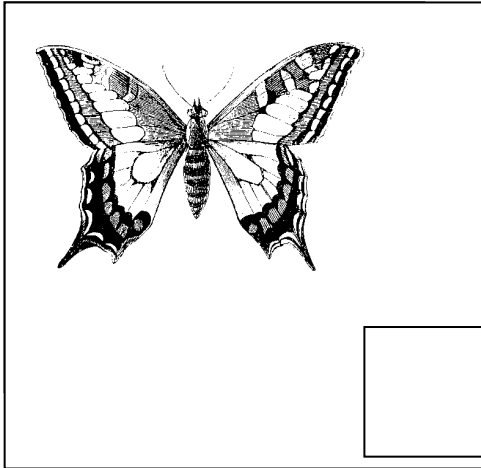
a *k*
e
i
o
u
y

k *a*
e
i
o
u
y

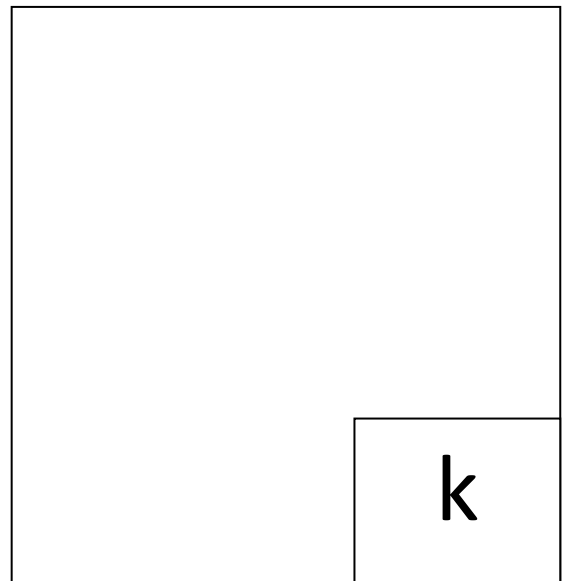
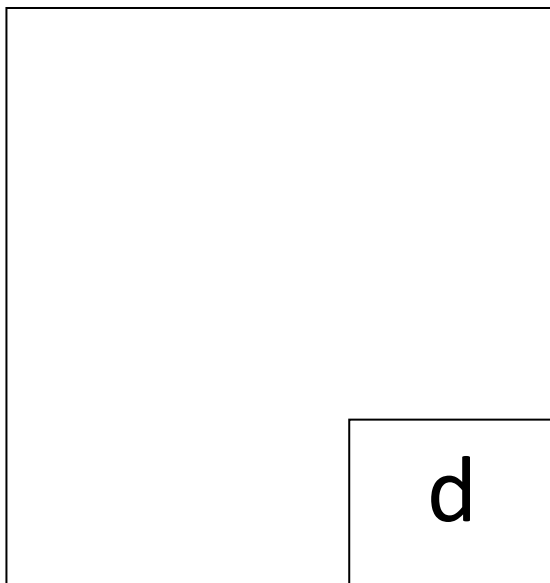
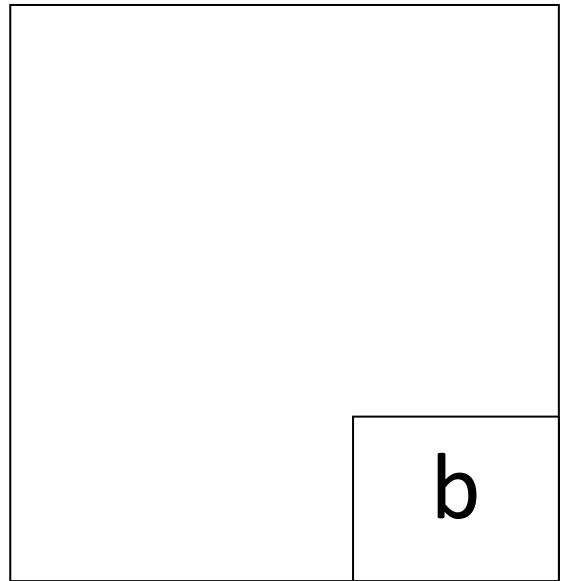
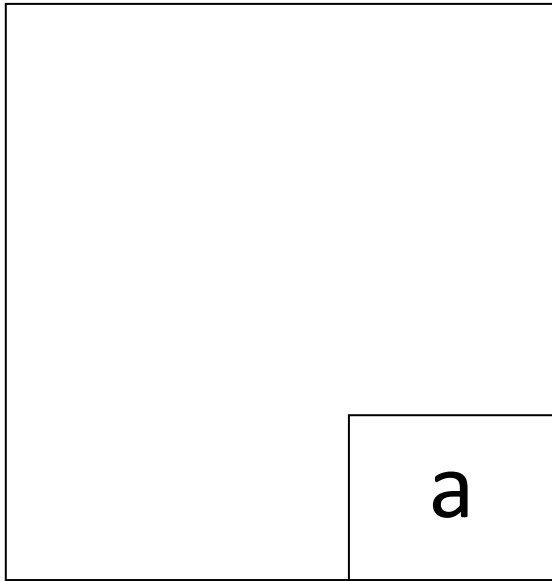
a *k*
e
i
o
u
y



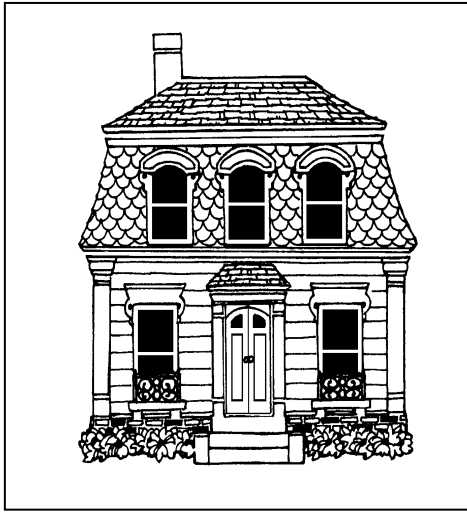
- Napisz odpowiednią literę.



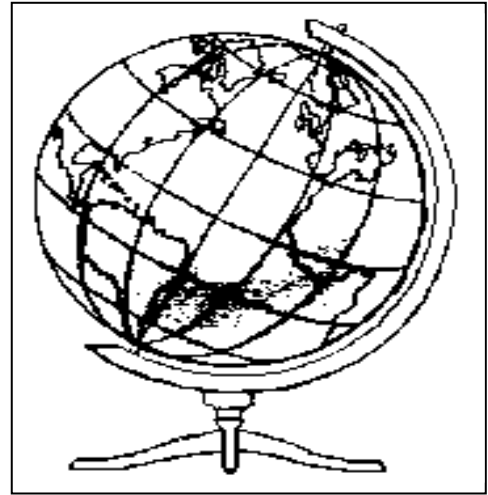
- Narysuj przedmiot, którego nazwa rozpoczyna się od zapisanej w dolnym rogu litery.



- Ze zbioru liter wybierz te, których brakuje w podpisach ilustracji.



___ om



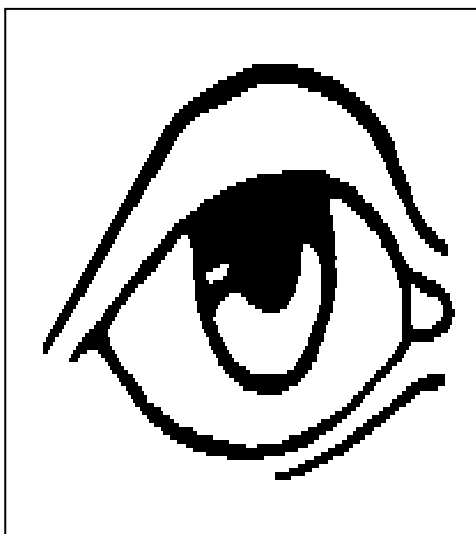
___lobus

p

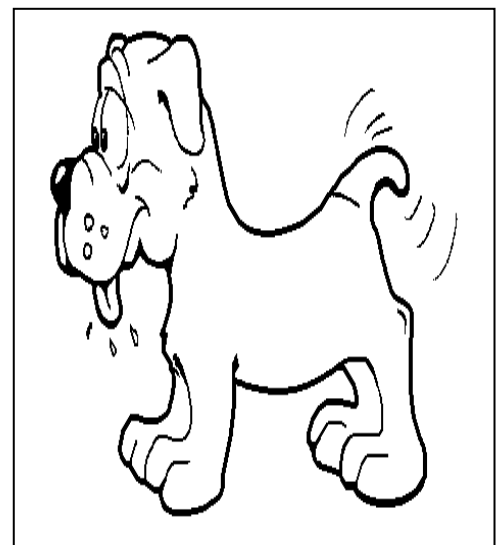
d

g

k



o___o



___ies

- Ułóż kartoniki z literami w kolejności usłyszanych głosek (dz. rozcinają kartoniki, n-l mówi głoski, dz. wyszukują odpowiedniej litery)

b	p	d	t	w	f
---	---	---	---	---	---

- Utwórz z liter usłyszane sylaby (n-l mówi sylaby, dz. dokładają brakującą literę)

no → o

po → o

od → o

ob → o

- Wyszukaj w zbiorze sylab tę, którą słyszysz.

po

ko

do

lo

mo

- Zakreśl sylabę zapisaną po lewej stronie w zlepkach liter po prawej.

ma → oma

du → dud

li → kili