



Weronika Kisiel

Dźwiękoznaaki – literaki

Wyzwalamy myślenie ruchem



Dźwiękoznaaki – literaki

Wyzwalamy myślenie ruchem



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu
ŁÓDZKIEGO

Weronika Kisiel

Dźwiękoznaaki – literaki

Wyzwalamy myślenie ruchem

SPIS TREŚCI

Wstęp	07
W poszukiwaniu głosek	10
Pierwsza głoska	11
Tak czy nie?	12
Powiedz „stop!”	13
Domek z kart	14
Kto ma więcej?	15
Literowa gimnastyka	16
Chór dźwiękoznaków	17
Literaki – trening kreślenia liter	18
Kto złapie pierwszy?	19
Waleczne słowa. Podaj jak najszybciej wyraz rozpoczynający się daną głoską	20
TIC-TAC-TOE (literowe kółko i krzyżyk)	21
Literowe BINGO	23
Wyścig liter!	24
Liter rządek – głosek porządek	25
Kim jestem?	26
Znajdź coś, co...	27
Łowienie liter	28
W poszukiwaniu liter	29
Zapamiętaj i odtwórz	30
Na ucho	31
Liczę, ile razy słyszę	32
Znajdź literę!	33
Słuchaj uważnie!	34
Kolorowe litery	35
Kalambury	36
Co na początku, co na końcu?	37
Odszukaj właściwą literę.	38
Zakodowane wyrazy	39
Memory literowo-głoskowe	40
Złap literę	41
Pokaż, co słyszysz	42
Literowe porządki	43
Skok po wiedzę	44

Czego brakuje?	46
Zaznacz pięć liter w rzędzie	47
Ile sylab, liter, głosek?	48
Sokole oko z literami	49
Sokole oko z głoskami	51
Literowe skoki	53
Do pary	54
Na powitanie	56
Palce w ruch	57
Diagram kołowy z gestami	58
Diagram kołowy z literami	59
Na plecach	60
Literowy parking	62
W kole	63
Zakończenie	64
Bibliografia	65
Załączniki	67

Wstęp

Niniejsza publikacja prezentuje autorski pomysł „narzędzi kulturowych” (za Lwem S. Wygotskim; Filipiak 2012: 23–24), wykorzystywanych w trakcie organizowania środowiska edukacyjnego według koncepcji *skutecznego zdziwienia*. Opis każdej propozycji nieprzypadkowo zyskał następującą postać:

- aktywność dziecka,
- potrzebne materiały,
- przebieg omawianej gry/zabawy.

W przyjętym podejściu zakładamy, że aktywność dziecka ma w procesie uczenia się zasadnicze znaczenie. Chodzi o rozwijanie u dzieci zdolności uczenia się, rozumianej jako wspólna aktywność ucznia i nauczyciela/rodzica. Dziecko i dorosły stają się współuczestnikami sytuacji edukacyjnej, spotkania edukacyjnego. Odwołując się do jakości ich udziałów w tym spotkaniu, należy podkreślić status uczącego się dziecka jako zaangażowanego i aktywnego uczestnika. Zadaniem dorosłego jest pozwolić dziecku na podejmowanie rzeczywistej aktywności. Dziecko świadomie podejmuje decyzje, myśli, docieka, rozwiązuje problemy, ma wpływ na przebieg procesu uczenia się (Filipiak 2012: 23–25). Interakcja dorosłego z uczącym się dzieckiem w sytuacji zabawy jest zależna od wielu czynników, m.in. wieku dziecka, jego możliwości rozwojowych, a także gotowości do wyzwiania aktywności ruchowej. Podstawowym zadaniem dorosłego jest tworzenie i organizowanie „nauczania rozwijającego” (Filipiak 2015: 116–117).

Zaproponowany uszczegółowiony opis gier i zabaw w ramach przyjętej koncepcji metodycznej decyduje, w jaki sposób dziecko rozpoznaje świat głosek (umownie nazwanych „dźwiękoznakami”) i liter (nazwanych „literakami”), jakimi drogami dochodzi do identyfikowania obrazów dźwiękowych i graficznych, jakie strategie uda mu się skonstruować w trakcie uczenia się przez działanie (Wiśniewska-Kin 2020). Ufam, że za każdym razem zaproponowane gry i zabawy będą skutecznie stymulować dzieci do identyfikowania, zestawiania i porównywania obrazów dźwiękowych z obrazami graficznymi. Zaproponowane gry i zabawy z wykorzystaniem autorskich pomocy metodycznych (zamieszczonych w formie załączników i odrębnych materiałów) projektują odmienne „role” odbiorcze dzieci.

Kolejność realizacji przedstawionych gier i zabaw jest dowolna i nie trzeba wykorzystywać wszystkich propozycji. Ważne jest to, że każda zabawa jest proponowana w zróżnicowanych

pod względem trudności wariantach. Indywidualizacja, tak pionowa, jak i pozioma, umożliwia równoczesne stymulowanie zróżnicowanej aktywności dzieci (zarówno tych, które znają większość liter, jak i tych, które rozpoczynają swoją przygodę z czytaniem i pisanem).

Opisane propozycje są przeznaczone do pracy z dziećmi w wieku przedszkolnym i młodszym szkolnym. Z powodzeniem można je wykorzystywać podczas zajęć kompensacyjnych i indywidualnych oraz podczas pracy z całą grupą. Zgromadzone materiały są skierowane do nauczycieli i wszystkich dorosłych wspierających dzieci w rozwijaniu umiejętności czytania i pisanie.

Załączniki na końcu pracy to materiał do powielania, który przyda się do realizacji niektórych propozycji. Może być także źródłem inspiracji i zostać wykorzystany do innych, nieprzedstawionych tutaj aktywności. Niniejsze opracowanie to jedynie zbiór propozycji. Zachęcam do ich modyfikowania oraz dostosowywania do własnych potrzeb i możliwości.



W poszukiwaniu głosek

Aktywność dziecka:

- Wskazuje miejsce w wyrazie, w którym słyszy daną głoskę.
- Nazywa to, co widzi na ilustracji.
- Uważnie słucha wypowiedzianych przez nauczyciela wyrazów.

Potrzebne materiały:

- trzy pojemniki (miseczki, talerzyki lub papierowe kubeczki),
- schematy wskazujące miejsce głoski w wyrazie (nagłos, śródgłos, wygłos) – załącznik nr 10; schematy powinny zostać uzupełnione przez nauczyciela literami oznaczającymi ćwiczoną głoskę,
- materiał wyrazowy lub obrazkowy z daną głoską w trzech pozycjach,
- fasolki lub żetony.

Przebieg gry/zabawy:

Wersja 1.: Na stoliku lub podłodze znajdują się pojemniki, przed którymi leżą schematy wskazujące miejsce występowania ćwiczonej głoski (nagłos, śródgłos, wygłos). Nauczyciel odczytuje wyraz z przygotowanej wcześniej listy i pyta, gdzie w tym wyrazie słychać daną głoskę. Dziecko analizuje wyraz i po podjęciu decyzji wrzuca swoją fasolkę/żeton do odpowiedniego pojemnika.

Wersja 2.: Analizowanie miejsca położenia danej głoski w wyrazie może się odbywać również przy wykorzystaniu materiału obrazkowego. Tym razem zadaniem dziecka jest, po wylosowaniu ilustracji, podanie całego wyrazu (nazwanie tego, co widzi na ilustracji) i określenie, gdzie znajduje się w nim ćwiczona głoska.

Punktacja: Ta propozycja może mieć również postać gry. Wtedy za każde poprawne wykonanie zadania dziecko otrzymuje punkt.

Pierwsza głoska

Aktywność dziecka:

- Wyodrębnia pierwszą głoskę w wyrazie.
- Wiąże głoski z literami.
- Uzupełnia wyraz brakującą głoską.

Potrzebne materiały:

- papierowe kubeczki lub talerzyki,
- litery z alfabetu demonstracyjnego (liczba i dobór liter zależą od zaawansowania grupy),
- fasolki/żetony,
- lista wyrazowa (opcjonalnie).

Przebieg gry/zabawy:

Wersja 1.: Na stoliku lub podłodze stoją kubeczki/talerzyki oznaczone literami (z alfabetu demonstracyjnego). Wykorzystajcie tyle liter, ile znają dzieci, lub skupcie się na tych, których rozpoznawanie chcecie doskonalić. Nauczyciel podaje wyraz, np.: „album”. Zadaniem dziecka jest podanie pierwszej głoski w tym wyrazie oraz wrzucenie fasolki/żetonu do kubeczka z literą oznaczającą tę głoskę.

Wersja 2.: Stanowisko pracy jest przygotowane tak jak w wersji 1. Nauczyciel podaje wyraz bez pierwszej głoski, np.: „...lbum”, a zadaniem dziecka jest podanie całego wyrazu, w tym przypadku: „album”, i wrzucenie fasolki/żetonu do pojemnika z literą oznaczającą tę głoskę.

Punktacja: Powyższa propozycja może mieć również postać gry. Warto podzielić grupę na drużyny, a za każde poprawne wykonanie zadania przyznawać drużynie punkt.