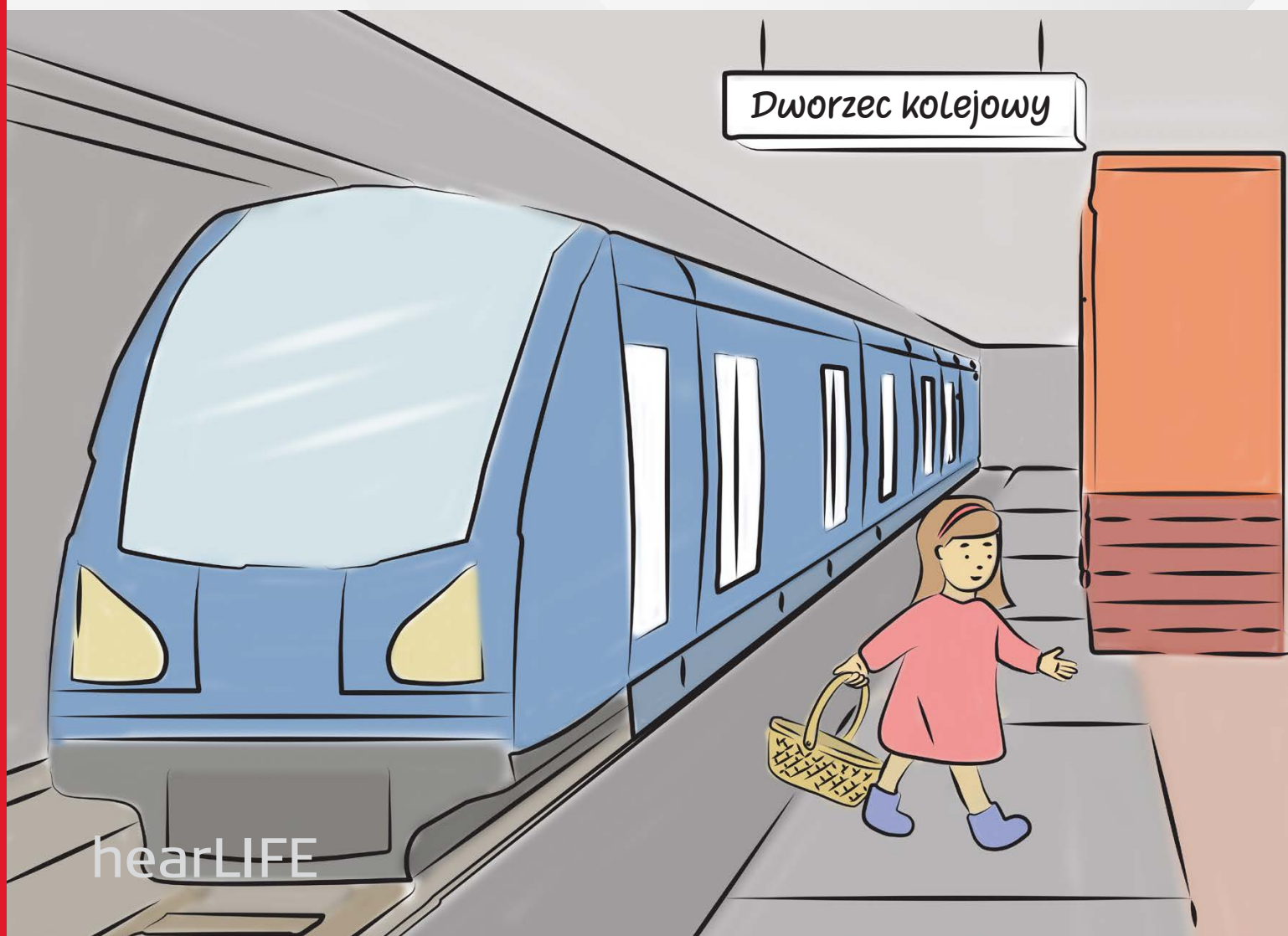


Pakiety lekcji

03 TRANSPORT



Informacje na temat schematów lekcji

Schemat lekcji

Poziom 1, Poziom 2, Poziom 3

1. Wysyłanie obrazków i gra "Na ryby"

Wskazówki dla terapeuty, materiały

2. Segregujemy i "Gra z przegrodą"

Wskazówki dla terapeuty, materiały

3. Gdzie to pasuje?

Wskazówki dla terapeuty, materiały

4. Długa droga do sklepu

Wskazówki dla terapeuty, materiały

Chcielibyśmy, aby te zestawy lekcyjne pomogły jak największej liczbie osób, zatem tematyczne pakiety lekcji można dowolnie udostępniać do zastosowań zgodnych z ich przeznaczeniem. Jednakże firma MED-EL zachowuje wszelkie prawa do niniejszych materiałów, w związku z czym zabronione jest wprowadzanie w nich zmian oraz wykorzystywanie ich do celów komercyjnych.

Informacje na temat schematów lekcji



wskazuje cele słuchowe



wskazuje cele dla języka mówionego



wskazuje cele poznawcze oraz odnoszące się do teorii umysłu

Jak wybrać poziom?

			
Poziom 1	Dziecko uczy się słuchać i zwracać uwagę na 1 <i>element</i> informacji. Język mówiony jest prezentowany dziecku w prostych, krótkich zdaniach z wykorzystaniem technik akcentowania akustycznego, aby ułatwić dziecku zwrócenie uwagi na nową informację.	Dziecko używające <i>pojedynczych słów</i> , posiada zasób słownictwa liczący do 200 wyrazów i może zacząć łączenie słów w kombinacje dwuwyrazowe.	"Poznanie" odnosi się do sposobu, w jaki się uczymy oraz zdobywamy wiedzę i zrozumienie naszego świata. "Teoria umysłu" (<i>ToM</i>) odnosi się do umiejętności myślenia, którą rozwijamy z upływem czasu, w celu objaśnienia i przewidywania zachowań własnych oraz innych osób. Niektóre umiejętności poznawcze i odnoszące się do teorii umysłu mają charakter rozwojowy; rozwijają się w miarę jak dziecko rośnie. Jednakże zależność między wieloma umiejętnościami poznawczymi, z zakresu teorii umysłu oraz językowymi jest skomplikowana. W początkowych latach życia dziecka każda z tych umiejętności w zmieniającym się stopniu wywiera wpływ na pozostałe. Starsze dziecko pracujące na poziomie 1 może już dysponować bardziej zaawansowanymi umiejętnościami poznawczymi oraz z zakresu teorii umysłu i wymaga lepszych umiejętności językowych do wyrażenia siebie. Odwrotnie, młodsze dziecko pracujące na poziomie 3 może być pod względem rozwojowym niegotowe do sprostania niektórym celom z zakresu teorii umysłu.
Poziom 2	Dziecko uczy się słuchać i zwracać uwagę na 2 <i>elementy</i> informacji. Język mówiony jest prezentowany dziecku w dłuższych zdaniach z wykorzystaniem technik akcentowania akustycznego, aby zachęcić dziecko do zwrócenia uwagi na wszystkie informacje w zdaniu.	Dziecko tworzy <i>kombinacje 2 do 3 słów</i> , posiada zasób słownictwa liczący 200 do 2000 wyrazów i zaczyna używać niektórych znaczników gramatycznych.	
Poziom 3	Dziecko uczy się słuchać i zwracać uwagę na 3 <i>elementy</i> informacji. Język mówiony jest prezentowany dziecku w zróżnicowanych, złożonych zdaniach z wykorzystaniem technik akcentowania akustycznego, dla zachęcenia dziecka do zwrócenia uwagi na elementy gramatyczne w zdaniu.	Dziecko tworzy <i>kombinacje 4 do 5 słów</i> , posiada zasób słownictwa liczący ponad 2000 wyrazów i używa wielu różnych znaczników gramatycznych.	

Temat: poziom

Tematy są prezentowane jako zagadnienia makro (szerokie tematy ogólne, np.: Zwierzęta), za którymi idzie powiązane z nim zagadnienie mikro (wąski podtemat), co pomaga dziecku w budowaniu skojarzeń pomiędzy słowami, a tym samym ułatwia zapamiętywanie słownictwa.

Dokumentuje reakcję dziecka: rozpoznawanie lub naśladowanie

Każdy schemat lekcji składa się z 4 działań

Każde działanie obejmuje materiały, które należy pobrać i wydrukować, a w formie elektronicznej zapisać w komputerze lub tablecie.

Materiały łatwo zidentyfikować po nazwie:

Temat Poziom (L) Działanie (A)

Np.: Zwierzęta L1 L2 A2

= materiały, które są potrzebne do lekcji na temat zwierząt na poziomie 1 i poziomie 2, dla działania 2

MÓJ DOM: POZIOM1 SCHEMAT LEKCJI

MED⁹EL

Data:

Nazwisko i imię: Wiek: Wiek słuchowy:

DZIAŁANIE	CELE						
6 głosek:	ucho lewe	a	u	i	sz	s	m
	ucho prawe	a	u	i	sz	s	m

			
BUDUJEMY DOM MATERIAŁY • Mój dom L1 L2 L3 A1	• Dziecko identyfikuje 1 obiekt: • części domu • Rozumie niektóre przyimki: z przodu/z tyłu	• Oznacza części domu • Używa czasowników: ciąć/kleić/zaginać	• Rozumie, że ludzie widzą różne rzeczy patrząc pod różnym kątem
KTO JEST W DOMU? MATERIAŁY • Mój dom L1 L2 L3 A2	• Dziecko zwraca uwagę na 1 obiekt: • osobę • miejsce • czasownik	• Powtarza lub oznacza 1 słowo: • osobę • miejsce • czasownik	• Rozumie "to/takie samo" i "nie to/nie takie samo"
GDZIE TO PASUJE? MATERIAŁY • Mój dom L1 L2 L3 A3	• Dziecko identyfikuje 1 obiekt: • przedmiot • miejsce	• Utrwala słownictwo w ramach jednej kategorii: rzeczy w domu/miejsca w domu.	• Rozumie związek między przedmiotem i miejscem.
MÓJ DOM MATERIAŁY • Mój dom L1 L2 L3 A4	• Dziecko zwraca uwagę na czasowniki: ciąć, zaginać, trzymać, naciskać, liczyć • Dziecko zwraca uwagę na książeczkę.	• Próbuje powtarzać jedno słowo z każdej strony.	• Przyłącza się do rozmowy o jego domu.

Temat: poziom

Nazwa działania

Co terapeuta powinien zrobić przed lekcją?

Kolejne kroki działania

Cel ze schematu lekcji: przykład umiejętności

Kluczowa strategia słuchowa lub technika użyta w celu pomocy dziecku w osiągnięciu celu.

MÓJ DOM: POZIOM 1 NOTATKI TERAPEUTY

MED^oEL

DZIAŁANIE

1. Budujemy dom

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj wszystkie materiały na niezbyt grubym papierze.

Masz zamiar zrobić dom wykorzystując kartonowe pudełko.

1. Wytnij okna, zasłony, drzwi i komin. (Zachęcaj dziecko do pomocy, gdzie to jest możliwe.)
2. Przyjrzyj się pudełku i zdecyduj, z której strony będzie przód domu.
3. Zdecyduj, czy z przodu domu będą drzwi żółte czy niebieskie i przyklej je.
4. Przyklej drugie drzwi z tyłu.
5. Przy pomocy noża introligatorskiego przetnij papier z trzech stron wokół drzwi, aby mogły się otwierać.
6. Przyklej z każdej strony okno.
7. Przy pomocy noża introligatorskiego przetnij karton pośrodku każdego okna oraz wzdłuż górnej i dolnej krawędzi, aby można było je otwierać.
8. Przyklej zasłony wewnątrz pudełka u góry każdego otworu okiennego.
9. Zmontuj komin wykonując zagięcia w kolejności 1, 2, 3 i sklej podstawę.
10. Przyklej komin do górnej strony pudełka.

MATERIAŁY

- Pudełko kartonowe
- Mój dom L1 L2 L3 A1
- Klej i nożyczki
- Nóż introligatorski



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt: części domu: drzwi, okno, zasłonę, komin.
- Rozumie niektóre przyimki: z przodu/z tyłu.

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Mów o częściach domu w trakcie wspólnego wycinania ich i ponownie podczas decydowania, którą część zrobicie najpierw, a następnie znów w trakcie przyklejania ich i na koniec jeszcze raz, gdy będziecie podziwiać gotowy dom.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Podczas mówienia staraj się wyróżnić jeden element informacji dla dziecka na poziomie 1. Wypowiedz ten element informacji nieco głośniejsze lub zrób pauzę przed mówieniem. *Hmm... Moglibyśmy umieścić te niebieskie drzwi ... z przodu.* (obróć pudełko) *Albo może moglibyśmy umieścić te niebieskie drzwi ... z tyłu.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko używa czasowników: ciąć/kleić/zaginać.
- Oznacza części domu, np.: drzwi, okno, zasłona, komin.

KLUCZOWE STRATEGIE

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Zachęcając dziecko, by przyłączyło się do budowy domu, dodaj do czasowników akcentowanie akustyczne, umieszczając w miarę możliwości czasownik w końcowej pozycji zdania, aby dziecko na poziomie 1 miało jak najlepsze możliwości zwrócenia uwagi na czasownik, próbowania i powtarzania go. *Właśnie tu, po tej linii musisz przeciąć. Posmaruj klejem, żeby przykleić.*

UŻYWAJ ALTERNATYW: Używanie słownictwa dotyczącego części domu w pytaniach wyboru dostarcza dziecku model słownictwa na chwilę przed tym, zanim dziecko spróbuje go używać. To łatwiejszy sposób niż próba przypomnienia sobie nieznanego słownictwa. *Zrobimy teraz okno czy drzwi?*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie, że ludzie widzą różne rzeczy patrząc pod różnym kątem.

KLUCZOWA STRATEGIA

SABOTAŻ: Ustaw pudełko w taki sposób, żeby rodzic/opiekun dziecka nie mógł zobaczyć, jaki element przyklejasz. Zachęć rodzica/opiekuna do skomentowania faktu, że nie widzi, co przyklejasz. To pomoże dziecku nauczyć się, że nie każdy ma dostęp do tych samych informacji. *O, nie widzę okna. Chcę zobaczyć okno. Czy możesz pokazać mi okno? Obróć pudełko tak, żebym mogła zobaczyć okno.*

Data:

Nazwisko i imię: Wiek: Wiek słuchowy:

DZIAŁANIE	CELE						
6 głosek:	ucho lewe	a	u	i	sz	s	m
	ucho prawe	a	u	i	sz	s	m

			
WYSYŁANIE OBRAZKÓW MATERIAŁY • Transport L1 A1	• Dziecko identyfikuje 1 obiekt: · transport • Rozumie frazę "włóż to do środka"	• Dziecko oznacza obiekty związane w transportem • Mówi 'w'	• Dziecko dopasowuje obrazki • Angażuje się w wymyśloną zabawę
SEGREGUJEMY MATERIAŁY • Transport L1 A2 • Transport L1 L2 - Plansza do segregowania	• Dziecko identyfikuje 1 obiekt · nazwę kategorii · zwierzęta · transport • Rozumie: nie/tak	• Dziecko powtarza pojedyncze słowo • Używa: nie/tak	• Segreguje przez identyfikację jako przynależne do kategorii • Rozumie, że ludzie nie zawsze mają rację
GDZIE TO PASUJE? MATERIAŁY • Transport L1 L2 L3 A3	• Dziecko identyfikuje 1 obiekt: · transport · miejsca • Rozumie: inny	• Dziecko powtarza pojedyncze słowa	• Dziecko rozumie relacje między rzeczami
DŁUGA DROGA DO SKŁEPU MATERIAŁY • Transport L1 L2 L3 A4 • Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy	• Dziecko wykonuje polecenia w kontekście · weź jeden · przetnij tutaj · odwróć to na drugą stronę · przyklej	• Dziecko powtarza słowa z instrukcji	• Dziecko wybiera spośród dwóch możliwości

Data:

Nazwisko i imię: Wiek: Wiek słuchowy:

DZIAŁANIE	CELE						
6 głosek:	ucho lewe	a	u	i	sz	s	m
	ucho prawe	a	u	i	sz	s	m

			
NA RYBY MATERIAŁY • Transport L2 A1	• Dziecko identyfikuje 2 obiekty: · pojazd i pojazd	• Dziecko mówi rzeczownik i rzeczownik • Mówi "Na Ryby"	• Dziecko rozpoznaje i wyraża emocje w trakcie gry
SEGREGUJEMY MATERIAŁY • Transport L2 L3 A2 • Transport L1 L2 - Plansza do segregowania	• Dziecko słucha opisów i identyfikuje obiekt oraz kategorię	• Dziecko łączy słowa, aby stworzyć opis · cztery nogi/cztery koła · na farmie/na drodze · ma kropki/jest niebieski	• Segreguje przez identyfikację jako przynależne do kategorii
GDZIE TO PASUJE? MATERIAŁY • Transport L1 L2 L3 A3	• Dziecko wykonuje polecenie składające się z dwóch części • Zwraca uwagę na przyimki	• Dziecko łączy słowa · pojazd + jedzie + miejsce · przyimek określnik rzeczownik	• Dziecko rozumie relacje między rzeczami • Mówi o własnych doświadczeniach
DŁUGA DROGA DO SKLEPU MATERIAŁY • Transport L1 L2 L3 A4 • Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy	• Dziecko rozumie dwuczęściową sekwencję połączoną 'a potem' • Zwraca uwagę na zdanie z dwoma jednostkami informacji	• Dziecko łączy czasowniki używając 'a potem' • Łączy rzeczowniki używając 'a potem'	• Dziecko dokonuje wyboru i wyjaśnia swoją decyzję • Wyobraża sobie, jak czuje się inna osoba i mówi o tym

Data:

Nazwisko i imię: Wiek: Wiek słuchowy:

DZIAŁANIE	CELE						
6 głosek:	ucho lewe	a	u	i	sz	s	m
	ucho prawe	a	u	i	sz	s	m

			
NA RYBY MATERIAŁY • Transport L3 A1	• Dziecko identyfikuje 3 obiekty: · pojazd i pojazd i pojazd	• Dziecko pyta: Czy masz...? • Mówi rzeczownik i rzeczownik i rzeczownik	• Dziecko rozpoznaje i wyraża emocje w trakcie gry
ZABAWA Z PRZEGRODĄ MATERIAŁY • Transport L2 L3 A2 • Transport L3 A2	• Dziecko wykonuje polecenia zawierające rzeczownik i dwuczęściową frazę sytuującą	• Dziecko wydaje polecenia zawierające rzeczownik i dwuczęściową frazę sytuującą	• Dziecko rozumie pojęcia · pierwszy/ostatni · niepasujący element · wszystkie z wyjątkiem jednego · rząd/kolumna
GDZIE TO PASUJE? MATERIAŁY • Transport L1 L2 L3 A3	• Dziecko słucha zdania i odpowiada na pytania z nim związane	• Dziecko używa czasowników w trzeciej osobie: idzie, kieruje, żegluje • Używa: w/na/przez w zdaniach	• Dziecko mówi o własnych doświadczeniach • Mówi o zdarzeniach hipotetycznych
DŁUGA DROGA DO SKLEPU MATERIAŁY • Transport L1 L2 L3 A4 • Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy	• Dziecko pamięta zdanie zawierające 3 jednostki informacji • Pamięta zdanie trzyczęściowe	• Dziecko używa zaimka: ona • Używa czasów · czas przyszły · czas przeszły	• Dziecko dokonuje wyboru i wyjaśnia swoją decyzję • Wyobraża sobie, jak czuje się inna osoba i mówi o tym

DZIAŁANIE

1. Wysyłanie obrazków

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze, wytnij obrazki i odłóż jeden plik na bok.
Wytnij z każdej strony pudełka po 2 podłużne otwory do wrzucania kart z obrazkami (łącznie będzie zatem 8 otworów).

MATERIAŁY

- Transport L1 A1
- Pudełko
- Nóż introligatorski lub nożyczki, klej

Macie zamiar zbudować razem skrzynkę pocztową i bawić się w wysyłanie obrazków.

1. Pobieraj po jednej karcie, opowiedz o każdej z nich, odwróć na drugą stronę, nanieś klej i przyklej każdą kartę do pudełka tuż pod otworem do wrzucania.
2. Potasuj drugi zestaw kart i weź jedną kartę z pliku. Opowiedz o niej nie pokazując obrazka dziecku. Obracaj pudełko zachęcając dziecko do znalezienia obrazka pasującego do opisu.
3. Jeżeli dziecko nie może znaleźć dodaj dźwięk, a następnie – jeśli trzeba – pozwól dziecku zerknąć na kartę i podaj ponownie nazwę pojazdu. (SŁUCHAJ PATRZ SŁUCHAJ).
4. Sprawdźcie, czy karta pasuje i wrzućcie ją do skrzynki pocztowej.
5. Przy pobieraniu kart zamieniajcie się rolami.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozpoznaje 1 obiekt, jest w stanie zidentyfikować 1 element informacji:
 - Początkujący słuchacz, np.: *Oo ooo oo. To pociąg.*
 - Rzeczownik, np.: *Mam samochód.*
 - Rozumie frazę, np.: *włóż to do środka.*

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Ukrycie obrazka podczas opowiadania o nim pomaga dziecku skupić się na informacji słuchowej bez informacji wzrokowej (obrazka lub gestu), która konkurowałaby w mózgu dziecka o uwagę.

"HACZYKI SŁUCHOWE": Używanie dźwięków imitujących pomaga początkującemu słuchaczowi skupić uwagę w celu budowania umiejętności poznawczych. Dźwięk należy podać na początku krótkiego zdania, a rzeczownik umieścić na końcu, aby dziecko mogło skojarzyć informacje i wyrobić sobie umiejętności rozpoznawania. *Brrrumm, to jest samochód.*

MÓW, MÓW, MÓW: Chociaż dzieci na poziomie pierwszym dopiero zaczynają używać pojedynczych słów, słuchanie krótkich fraz i zdań przynosi pożytek. Dodawanie kilku nowych słów do wszystkiego co robisz pomaga dziecku w rozumieniu słów oznaczających czynności. *Włóż to do środka. Obróć to.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko oznacza obiekty związane w transporcie.
- Mówi 'w'.

KLUCZOWE STRATEGIE

CZEKAJ, CZEKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Obracaj pudełko w celu znalezienia pasującego obrazka, a jeżeli dziecko jeszcze nie oznacza spontanicznie obrazków, podaj nazwę pojazdu i poczekaj delikatnie zastaniając ręką otwór do wrzucania. Gdy zaczniesz wokalizować, odśłoń otwór, żeby dziecko mogło wrzucić kartkę.

MÓJ GŁOS MA ZNACZENIE: Na początku próby wypowiedzenia przez dziecko nazw pojazdów mogą nie być całkiem udane. Poprawa nastąpi wraz z coraz lepszym słyszeniem przez dziecko własnej mowy i dopasowywaniem jej do twojej. Nagradzaj i wzmacniaj każdą próbę przez natychmiastowe wrzucenie/wysłanie karty.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko dopasowuje obrazki.
- Angażuje się w wymyśloną zabawę.

KLUCZOWA STRATEGIA

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Stosuj metodę najpierw słuchania przez dziecko, by zaangażować je w wymyśloną zabawę. *Chodź, pojeździmy samochodem. Zobacz jak ja jadę samochodem. Dalej, ty też wsiadaj do samochodu..* Następnie poprowadź swój wymyślony samochód wokół pomieszczenia.

DZIAŁANIE

1. Na ryby

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze; po 2 na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze.

Wytnij obrazki.

MATERIAŁY

• Transport L2 A1

Macie zamiar zagrać w "Na Ryby".

1. Zanim zaczniecie grać przyjrzyjcie się kartom i opowiedzcie wspólnie o nich. Każda karta z czerwonym brzegiem jest inna. Każda 'czerwona' karta ma pasującą do niej kartę z niebieskim brzegiem. Celem gry jest zebranie pasujących do siebie par.
2. Potasuj dokładnie karty i rozdaj po 5 kart dla każdego z graczy. Pozostałe karty ułóż na stole obrazkami do dołu jako plik do pobierania.
3. Każdy z graczy sprawdza swoje karty, znajduje pary i odkłada je na stół.
4. Rozpocznij grę przez wybranie jednej ze swoich kart i spytaj dziecko: *Czy masz... (pojazd) i ... (pojazd)?*
5. Jeżeli dziecko ma taką kartę w ręce to oddaje ją, a ty odkładasz zebraną w ten sposób parę na stół. Jeżeli dziecko nie ma takiej karty, to mówi: nie mam, idź "Na Ryby". Wtedy musisz pobrać kartę z pliku na stole. Jeżeli pobrana karta pasuje do tej, którą masz w ręce, odkładasz parę na stół.
6. Wtedy dziecko prosi następną osobę (rodzica/opiekuna) o jedną z kart i gra toczy się dalej z udziałem kolejnych graczy, aż w pliku do pobierania nie pozostanie już żadna karta.
7. Gdy karty w pliku się skończą gracze mogą prosić o kartę każdego, kogo zechcą.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 2 obiekty:
 - pojazd i pojazd, np.: pociąg i statek.

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Ukrycie obrazka podczas opowiadania o nim pomaga dziecku skupić się na informacji słuchowej. Jeżeli dziecko właśnie przechodzi do poziomu 2, może zwracać uwagę tylko na drugi pojazd. Wymień 2 pojazdy, a potem pozwól dziecku na szybkie zerknięcie i ponownie nazwij te dwa pojazdy. Jest to metoda "Słuchaj-Patrz-Słuchaj" lub tzw. "kanapka słuchowa".



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi "rzeczownik i rzeczownik", np.: pociąg i statek.
- Mówi: Idź "Na Ryby".

KLUCZOWE STRATEGIE

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Zachęć dziecko do wybrania karty i poproś jego rodzica/opiekuna, aby o niej opowiedział. Rodzic/opiekun może podać nazwy pojazdów, ale opuścić spójnik 'i'. Użyj akcentowania akustycznego przez natychmiastowe powtórzenie tego co powiedział rodzic/opiekun i dołączenie brakującego słowa. *Pociąg i statek*.

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Gdy przyjdzie kolej na dziecko, aby powiedziało idź "Na Ryby", podaj model językowy, żeby dziecko mogło go powtórzyć. *Musisz powiedzieć mamie: idź "Na Ryby"*. Technika ta pozwala dziecku usłyszeć wymaganą frazę tuż przed próbą wypowiedzenia jej oraz umożliwia mu porównanie tego co mówi z modelem podanym przez ciebie.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozpoznaje i wyraża emocje w trakcie gry.

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Opowiadaj o swoich odczuciach w miarę postępu gry, aby pomóc dziecku w zrozumieniu celu gry oraz w rozpoznawaniu i określaniu typowych odczuć występujących u niego. *Ojej! Nie mam pary. Mam nadzieję, że niedługo będę miała. O tak! Ty to masz szczęście. Jeszcze jedna para.*

DZIAŁANIE

1. Na ryby

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze; po 2 na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze.

Wytnij karty.

MATERIAŁY

• Transport L3 A1

Macie zamiar zagrać w "Na Ryby".

1. Zanim zaczniecie grać, przyjrzyjcie się kartom i opowiedzcie wspólnie o nich. Każda karta z czerwonym brzegiem jest inna. Każda 'czerwona' karta ma pasującą do niej kartę z niebieskim brzegiem. Celem gry jest zebranie pasujących do siebie par.
2. Potasuj dokładnie karty i rozdaj po 5 kart dla każdego z graczy. Pozostałe karty ułóż na stole obrazkami do dołu jako plik do pobierania.
3. Każdy z graczy sprawdza swoje karty, znajduje pary i odkłada je na stół.
4. Rozpocznij grę przez wybranie jednej ze swoich kart i spytaj dziecko: *Czy masz... (pojazd) i ... (pojazd) i ... (pojazd)?*
5. Jeżeli dziecko ma taką kartę w ręce to oddaje ją, a ty odkładasz zebraną w ten sposób parę na stół. Jeżeli dziecko nie ma takiej karty, to mówi: nie mam, idź "Na Ryby". Wtedy musisz pobrać kartę z pliku na stole. Jeżeli pobrana karta pasuje do tej, którą masz w ręce, odkładasz parę na stół.
6. Wtedy dziecko prosi następną osobę (rodzica/opiekuna) o jedną z kart i gra toczy się dalej z udziałem kolejnych graczy, aż w pliku do pobierania nie pozostanie już żadna karta.
7. Gdy karty w pliku się skończą gracze mogą prosić o konkretną kartę każdego, kogo zechcą.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 3 obiekty na podstawie słuchania:
 - pojazd i pojazd i pojazd, np.: pociąg, autobus i samolot.

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Ukrycie obrazka podczas opowiadania o nim pomaga dziecku skupić się na informacji słuchowej. Jeżeli dziecko właśnie przeszło na poziom 3, to może powtórzyć 2 z trzech pojazdów. Wymień 3 pojazdy stosując akcentowanie akustyczne dla pojazdu pominiętego: *Pociąg, autobus i samolot*, potem pozwól dziecku na szybkie zerknięcie, wskazując pierwszy pojazd, a następnie ponownie nazwij wszystkie 3 pojazdy. Jest to metoda "Słuchaj-Patrz-Słuchaj" lub tzw. "kanapka słuchowa".



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko pyta: Czy masz...?
- Mówi rzeczownik, rzeczownik i rzeczownik, np.: pociąg, autobus i samolot.

KLUCZOWE STRATEGIE

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Zachęć dziecko do wybrania karty i poproś jego rodzica/opiekuna, aby o niej opowiedział. Rodzic/opiekun może podać nazwy pojazdów, ale opuścić określnik 'a' lub partykułę pytajną 'czy'. Użyj akcentowania akustycznego przez natychmiastowe powtórzenie tego, co powiedział rodzic/opiekun i dołączenie brakującego słowa. *Czy masz pociąg, autobus i samolot?*

CZKAJ, CZKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Zachęć rodzica, by poczekał po rozszerzonym modelu językowym, żeby dać dziecku czas na jeszcze jedną próbę wypowiedzenia bardziej kompletnego zdania.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozpoznaje i wyraża emocje w trakcie gry.

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Opowiadaj o swoich odczuciach w miarę postępu gry, aby pomóc dziecku w zrozumieniu celu gry oraz w rozpoznawaniu i określaniu typowych odczuć występujących u niego. *Ojej! Nie mam jeszcze ani jednej pary. Mam nadzieję, że niedługo będę miała. O tak! Ty to masz szczęście. Jeszcze jedna para.*

1. Wysyłanie obrazków

autobus



Transport

samochód



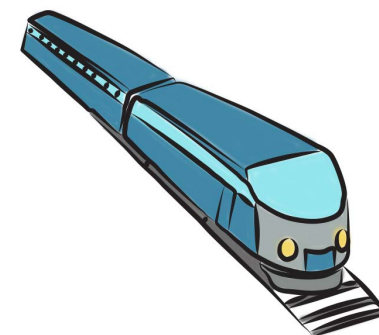
Transport

skuter



Transport

pociąg



Transport

helikopter



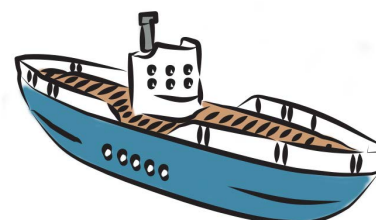
Transport

samolot



Transport

statek



Transport

wóz strażacki



Transport

1. Wysyłanie obrazków

autobus



Transport

samochód



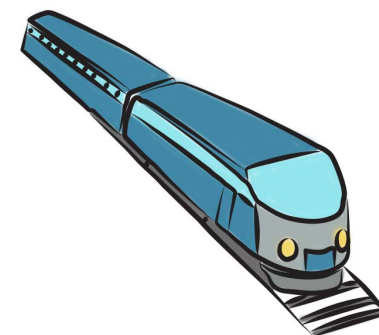
Transport

skuter



Transport

pociąg



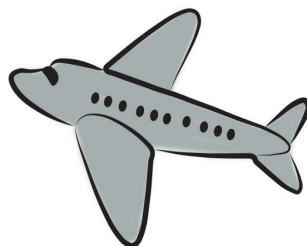
Transport

helikopter



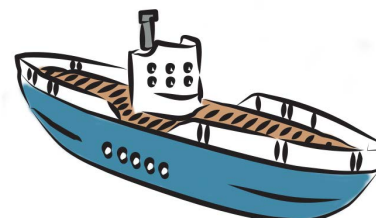
Transport

samolot



Transport

statek



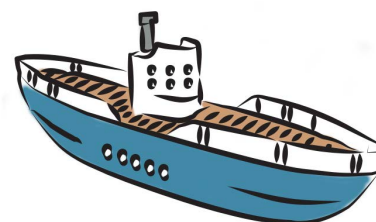
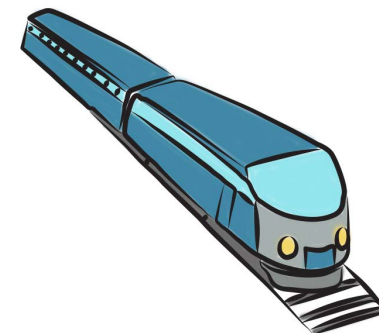
Transport

wóz strażacki

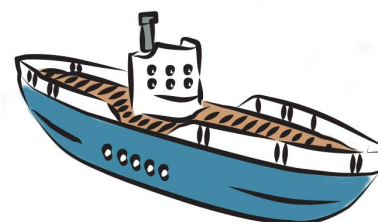
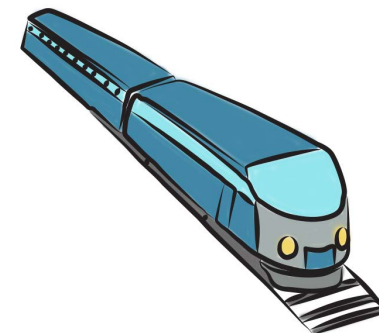


Transport

1. Wysyłanie obrazków



1. Wysyłanie obrazków



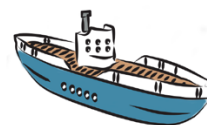
1. Na ryby



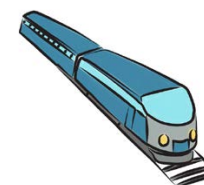
Transport



Transport



Transport



Transport



Transport



Transport



Transport



Transport

1. Na ryby



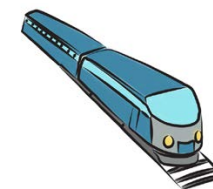
Transport



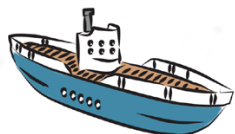
Transport



Transport



Transport



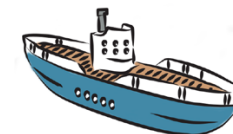
Transport



Transport



Transport



Transport

1. Na ryby



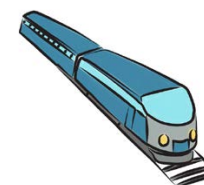
Transport



Transport



Transport



Transport



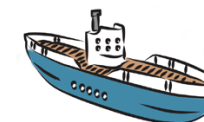
Transport



Transport



Transport



Transport

1. Na ryby



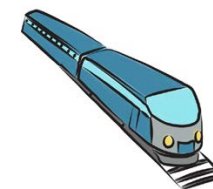
Transport



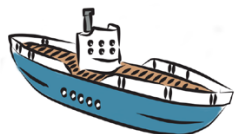
Transport



Transport



Transport



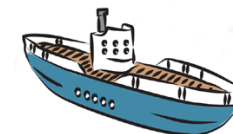
Transport



Transport

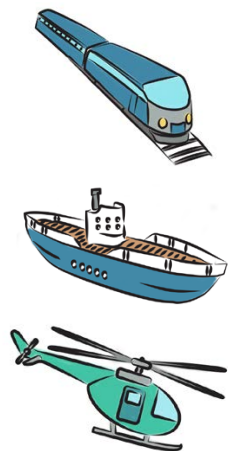


Transport



Transport

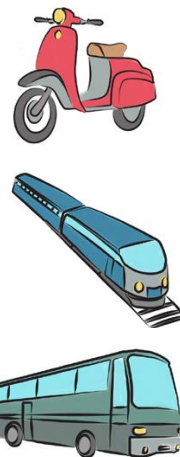
1. Na ryby



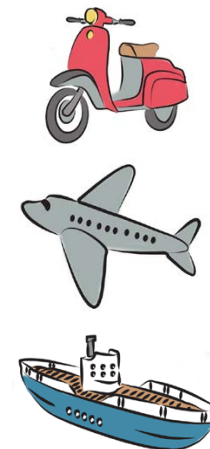
Transport



Transport



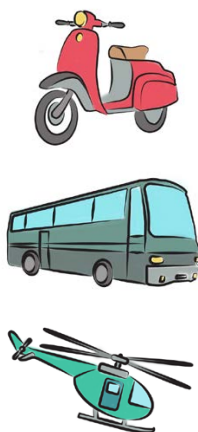
Transport



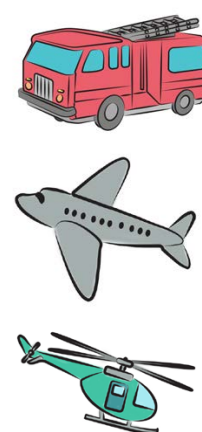
Transport



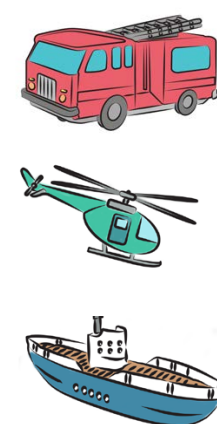
Transport



Transport



Transport



Transport

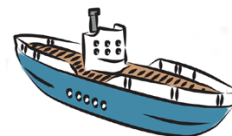
1. Na ryby



Transport



Transport



Transport



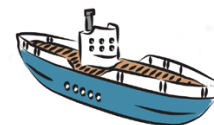
Transport



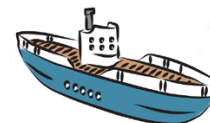
Transport



Transport

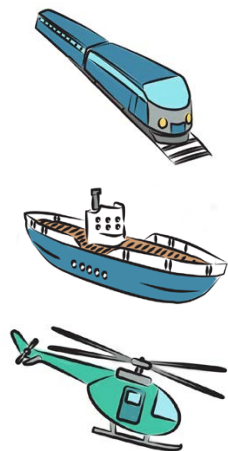


Transport



Transport

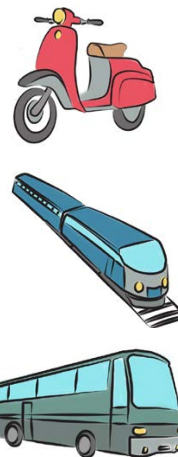
1. Na ryby



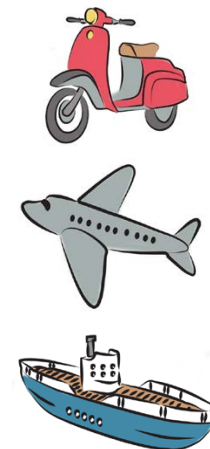
Transport



Transport



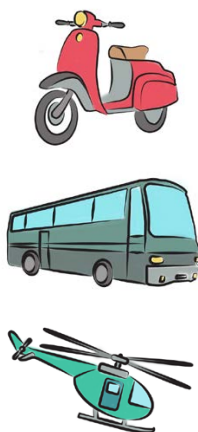
Transport



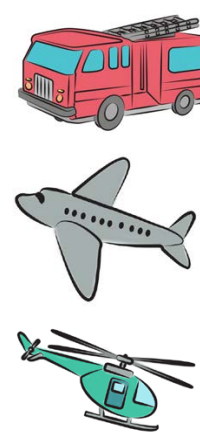
Transport



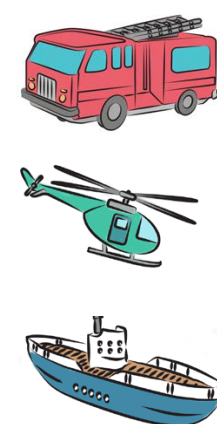
Transport



Transport



Transport



Transport

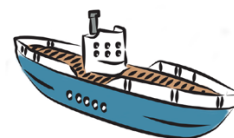
1. Na ryby



Transport



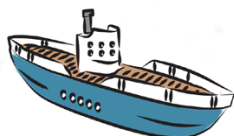
Transport



Transport



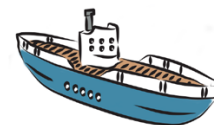
Transport



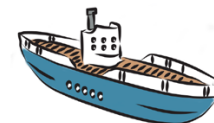
Transport



Transport



Transport



Transport

DZIAŁANIE

2. Segregujemy

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na niezbyt grubym papierze.
Wytnij zwierzęta i pojazdy.

Macie zamiar posegregować obrazki na kategorie.

1. Wyjaśnij, że musicie poukładać obrazki według grup.
2. Opowiedz jak nazywają się grupy: zwierzęta i transport.
3. Potasuj karty z obrazkami i ułóż w stosie obrazkami do dołu.
4. Pobierz jedną kartę i nie pokazując obrazka dziecku nazwij ją.
5. Zachęć dziecko do powtórzenia słowa i zdecydowania, gdzie umieścić obrazek na planszy.
6. Każdy kolejno pobiera kartę z obrazkiem.

MATERIAŁY

- Transport L1 A2
- Transport L1 L2 A2 - Plansza do segregowania



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt:
 - nazwa kategorii, np.: zwierzęta/transport
 - zwierzęta, np.: pies
 - transport, np.: pociąg
- Rozumie nie/tak.

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Dziecko na poziomie 1 dopiero zaczyna uczyć się słów, które potrzebne są do rozumienia jego świata. Łatwiej mu będzie zapamiętać i przypomnieć sobie słowa, jeżeli pomożemy mu zbudować skojarzenia lub związki między słowami. *Mam **samochód**. Musimy umieścić go w grupie **transport**.*

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Dodaj dramatyczną intonację do **Tak** oraz **Och, nie**, co pomoże dziecku skorzystać ze wskazówek suprasegmentalnych w postaci wysokości dźwięku i czasu trwania, aby mogło zrozumieć różnicę w znaczeniu tych słów.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko powtarza pojedyncze słowa, np.: zwierzę, samochód.
- Używa: nie/tak.

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: W pytaniach wyboru podawaj model językowy dla nazw kategorii. Przenosząc obrazek na planszę do segregowania podaj nazwy kategorii, ale prawidłową kategorię podaj jako drugą czyli tę, którą dziecko najprawdopodobniej powtórzy. *Mam **samochód**... Czy mam go umieścić w grupie 'zwierzęta' czy '**transport**'?* Zastosuj tę samą metodę, aby zachęcić dziecko do odpowiedzi nie lub tak, np.: *Musimy umieścić go w grupie **transport**... Jak sądzisz... Nie czy **tak**?*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko segreguje przez identyfikację jako przynależne do kategorii.
- Rozumie, że ludzie nie zawsze mają rację.

KLUCZOWA STRATEGIA

SABOTAŻ: Gdy dziecko zrozumie zasadę zabawy i będzie w stanie prawidłowo segregować obrazki, możesz użyć sabotażu przez nieprawidłowy wybór grupy. Dziecko może spontanicznie skorygować błąd, może być też konieczna interwencja rodzica/opiekuna. *Hej! To **nie** jest zwierzę. **Pociąg** musi iść do grupy **transport**.*

DZIAŁANIE

2. Segregujemy

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze.

Macie zamiar zagrać w "Zgadnij, co mam?", a następnie posegregować obrazki na planszy.

1. Wyjaśnij dziecku, że musi odgadnąć, jaką masz kartę.
2. Podawaj dziecku wskazówki w następującej kolejności:
 - nazwa grupy, np.: *To jest zwierzę / To jest pojazd (lub: rodzaj transportu)*
 - gdzie można to zobaczyć
 - opis wyglądu.
3. Gdy dziecko odgadnie, co jest na obrazku, może go przykleić do planszy.
4. Każdy kolejno pobiera kartę z obrazkiem.

MATERIAŁY

- Transport L2 L3 A2
- Transport L1 L2 A2 - Plansza do segregowania
- Nożyczki i klej



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko słucha opisów i identyfikuje obiekt.

KLUCZOWE STRATEGIE

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Używaj akcentowania akustycznego, aby ułatwić dziecku zwrócenie uwagi na wszystkie ważne informacje we wskazówkach. Na końcu każdej wskazówki rób pauzę, najważniejsze informacje podawaj na końcu każdego zdania, a przy pomocy zmiany intonacji przyciągaj i utrzymuj uwagę dziecka.

MÓW, MÓW, MÓW: Dziecku będzie łatwiej zapamiętać i przypomnieć sobie słowa, jeżeli zbudujemy skojarzenia lub związki między słowami. *Służy do transportu. Jeździmy nim po drogach. Może mama jeździ nim do sklepu. Ten jest czerwony.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko łączy słowa, aby stworzyć opis:
 - cztery nogi/ cztery koła
 - na farmie/na drodze
 - ma kropki/jest niebieski.

KLUCZOWE STRATEGIE

"HACZYKI SŁUCHOWE": Gdy na dziecko przyjdzie kolej dawania wskazówek, potrzebny będzie duży "haczyk słuchowy". *POCZEKAJ! Nie mów mamie, co to jest. Mama musi zgadnąć. Dajmy jej wskazówkę. To jest zwierzę... Mieszka na drzewie... Ma puszysty ogon..*

PODEJDŹ BLIŻEJ DO MNIE: Siedzenie blisko dziecka podczas podawania mu modelu językowego ułatwia dwie rzeczy w tym działaniu. Po pierwsze zapewnia dziecku możliwie najlepszy dostęp do informacji słuchowej, a po drugie możesz po cichu podpowiedzieć dziecku, co ma powiedzieć do rodzica/opiekuna, przez co dziecko wczuwa się w rolę nauczyciela.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko segreguje elementy identyfikując je jako przynależne do kategorii.
- Rozumie, że ludzie nie zawsze mają rację.

KLUCZOWA STRATEGIA

SABOTAŻ: Gdy dziecko zrozumie zasadę zabawy i będzie w stanie prawidłowo segregować obrazki, możesz użyć sabotażu przez nieprawidłowy wybór grupy. Dziecko może spontanicznie skorygować błąd, może być też konieczna interwencja rodzica/opiekuna. *Hej! To nie jest zwierzę. Pociąg musi iść do grupy transportu.*

DZIAŁANIE

2. Zabawa z przegrodą

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj 2 egzemplarze materiału Transport L3 A2 na grubym papierze i daj po jednym każdemu z graczy. To jest plansza.

Wydrukuj 2 egzemplarze materiału Transport L2 L3 A2 na grubym papierze, wytnij obrazki i daj po jednym komplecie każdemu z graczy.

Umieść przegrodę pomiędzy graczami, aby nie widzieli planszy drugiego gracza.

Macie zamiar zagrać w "Ułóż tak jak ja".

1. Wy tłumacz dziecku, że bez patrzenia na planszę drugiego gracza musi – podobnie jak jego rodzic/opiekun – wypełnić kratki na planszy obrazkami, układając je tak samo jak drugi gracz.
2. Każdy z graczy układa swoje karty w wachlarz obok przegrody.
3. Pierwszy gracz wybiera kartę i mówi, gdzie ją należy położyć (np.: *Położ pociąg na środku dolnego rzędu.*)
4. Drugi gracz powtarza polecenie i umieszcza kartę na planszy.
5. Każdy gracz kolejno wybiera kartę i podaje polecenie.
6. Gdy wszystkie kratki na planszy zostaną wypełnione, należy usunąć przegrodę i porównać obie plansze.

MATERIAŁY

- Transport L2 L3 A2
- Transport L3 A2
- Przegroda (prospekt lub książka, albo tablica do ustawienia pomiędzy graczami)
- Nożyczki



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko wykonuje polecenia zawierające rzeczownik i dwuczęściową frazę sytuującą, np.: Położ pociąg na środku dolnego rzędu.

KLUCZOWE STRATEGIE

BUDUJ PAMIĘĆ SŁUCHOWĄ: Aby pomóc dziecku w zarejestrowaniu wszystkich informacji zawartych w poleceniu, rób pauzę na końcu każdej części polecenia i dodaj akcent oraz zmiany intonacji, żeby zwrócić uwagę dziecka na istotne elementy. Jeżeli dziecko opuści część polecenia, podaj wskazówkę lub podpowiedź, a potem powtórz całe polecenie. *To jest zwierzę i ma być w dolnym rzędzie. Posłuchaj jeszcze raz: Położ **mysz** jako pierwszą w dolnym rzędzie.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko wydaje polecenia zawierające rzeczownik i dwuczęściową frazę sytuującą, np.: Położ pociąg na środku dolnego rzędu.

KLUCZOWE STRATEGIE

"HACZYKI SŁUCHOWE": Gdy na dziecko przyjdzie kolej dawania wskazówek, potrzebny będzie duży "haczyk słuchowy". **POCZEKAJ!** Nie pokazuj tacie, co to jest. Musi posłuchać. Powiedz mu, co ma odnaleźć, a potem powiedz mu, gdzie ma to położyć.

UŻYWAJ ALTERNATYW: Nauczenie się wydawania poleceń zawierających 3 elementy informacji jest trudne, ponieważ wymaga zapamiętania mnóstwa rzeczy, a do tego pewnie nowych słów, żeby opisać, gdzie ma leżeć obrazek. Podaj dziecku model językowy jako sugestię. *Możesz powiedzieć: Położ **tóń** jako ostatnią w górnym rzędzie, a może: Położ **tóń** jako pierwszą w górnym rzędzie.*



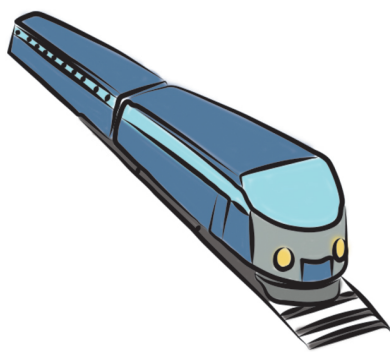
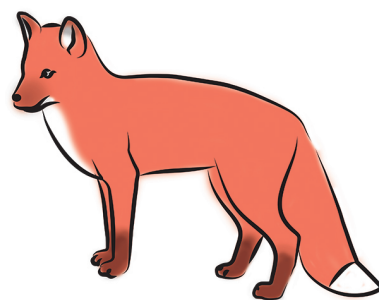
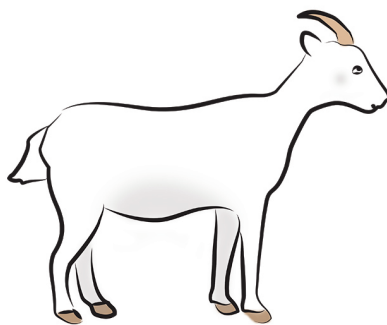
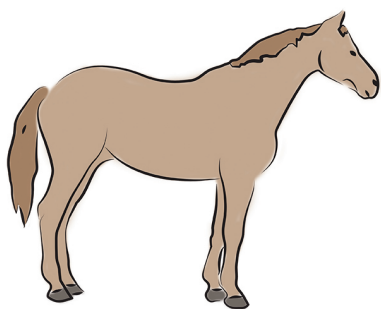
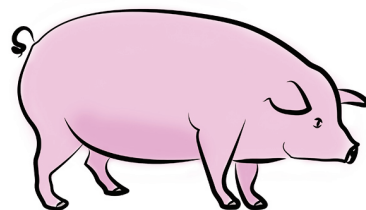
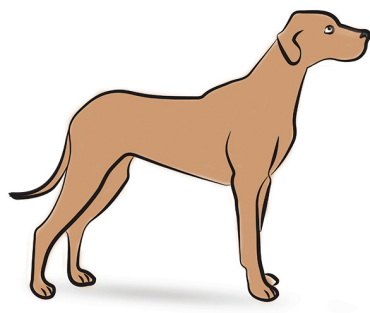
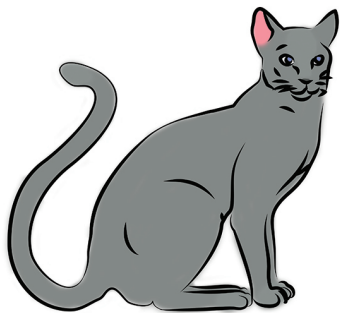
SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie pojęcia:
 - pierwszy/ostatni, niepasujący do innych, wszystkie z wyjątkiem jednego, rząd/kolumna.

KLUCZOWA STRATEGIA

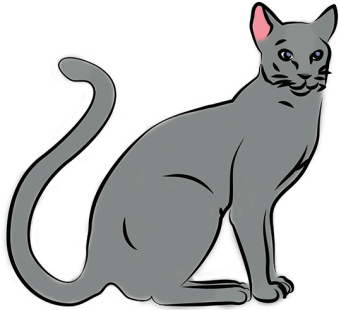
MÓW, MÓW, MÓW: Podaj swoje spostrzeżenia na temat miejsc obrazków lub ich układu w miarę wypełniania planszy, aby dziecko łatwiej zrozumiało następujące pojęcia: *Hej, popatrz, **wszystkie** obrazki w pierwszej kolumnie to zwierzęta. **Wszystkie** obrazki z **wyjątkiem** jednego to pojazdy. Czy widzisz obrazek **niepasujący** do innych?*

2. Segregujemy

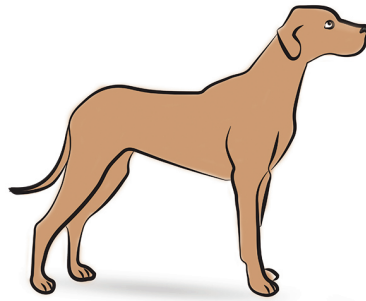


2. Segregujemy

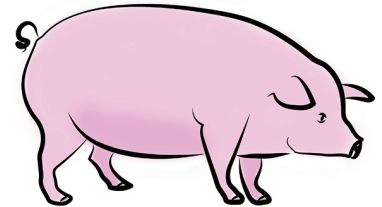
kot



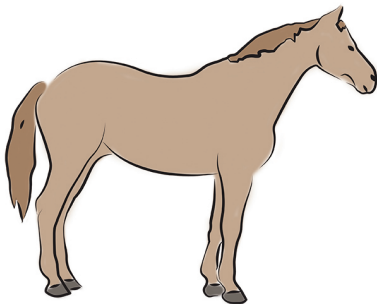
pies



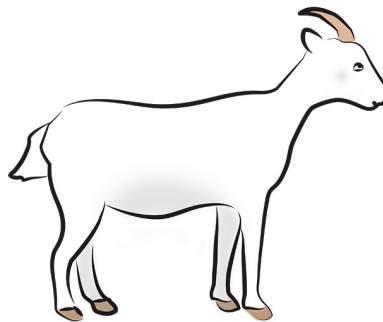
świnia



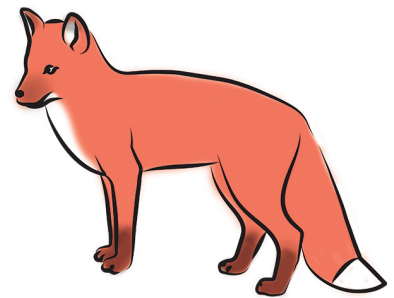
koń



koza



lis



samochód



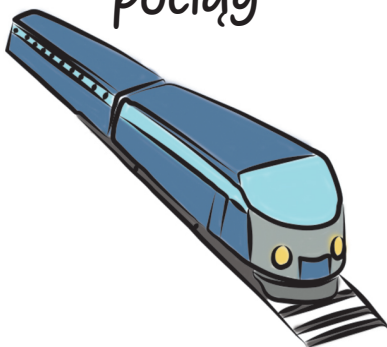
autobus



samolot



pociąg



łódź



skuter



2. Segregujemy



2. Segregujemy



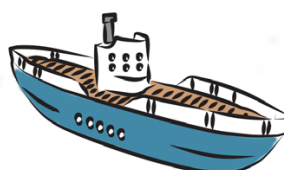
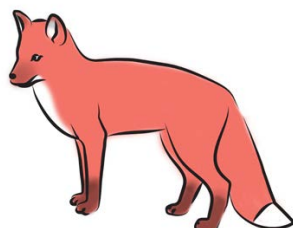
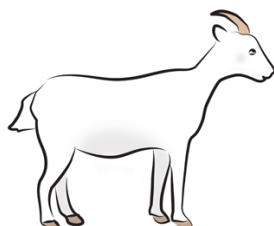
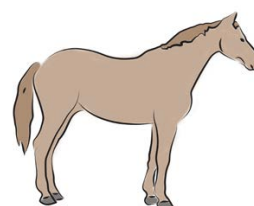
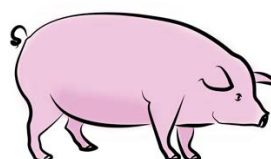
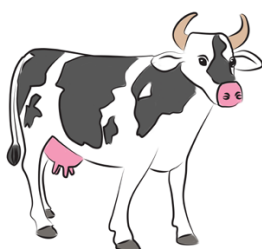
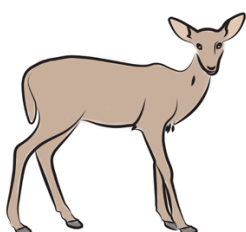
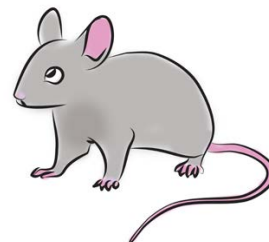
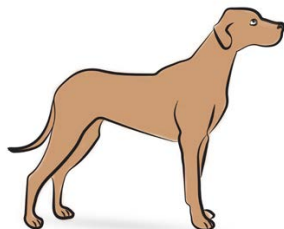
zwierzęta



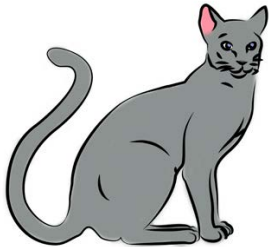
transport



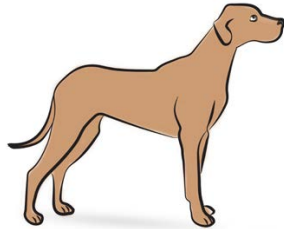
2. Zabawa z przegrodą



2. Zabawa z przegrodą



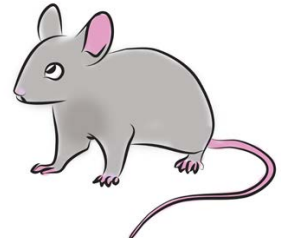
kot



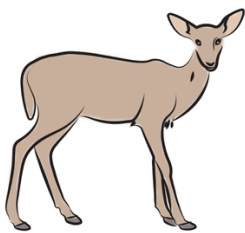
pies



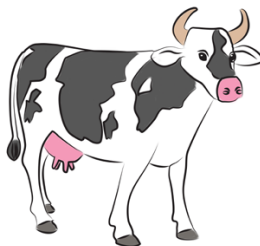
wiewiórka



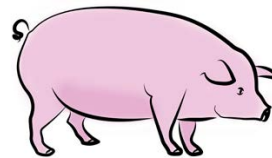
mysz



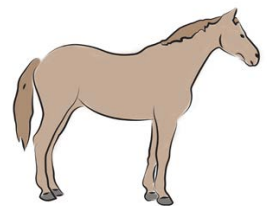
sarna



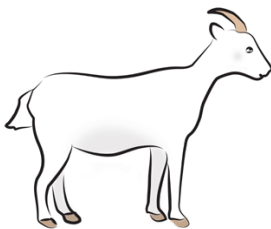
krowa



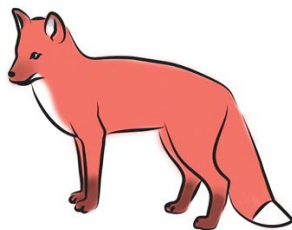
świnia



koń



koza



lis



samochód



autobus



samolot



pociąg



łódź



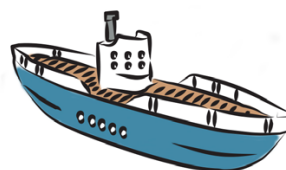
skuter



helikopter



ciężarówka



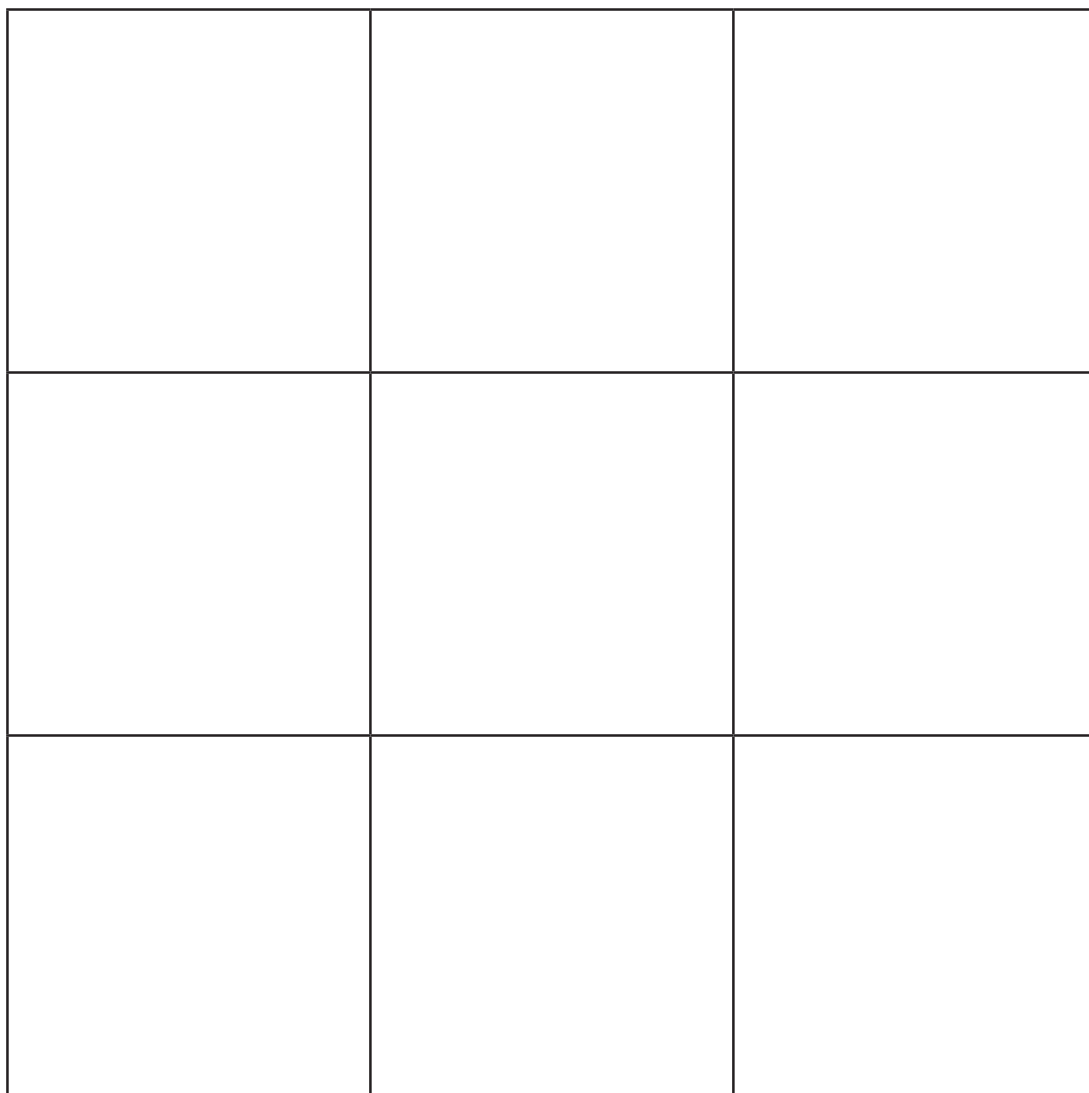
statek



wóz strażacki



2. Zabawa z przegrodą



DZIAŁANIE

3. Gdzie to pasuje?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze.

MATERIAŁY

- Transport L1 L2 L3 A3
- Ołówek

Macie zamiar bawić się w "Gdzie to pasuje?"

1. Wskaż samochód i wyjaśnij dziecku, że musicie znaleźć miejsce, do którego pasuje samochód.
2. Pokaż dziecku możliwości wyboru po prawej stronie kartki i opowiedz o nich.
3. Wyjaśnij dziecku, dlaczego samochód nie pasuje do jeziora.
4. Zwróć uwagę dziecka na drogi: tu mamy drogę, a tu też jest droga i tutaj jest jeszcze jedna droga.
5. Zachęć dziecko, aby dokonało wyboru: *ta droga, ta droga, czy tamta droga?*
6. Naucz dziecko, jak narysować linię od samochodu do drogi.
7. Powtórzcie to samo dla pozostałych pojazdów.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt:
 - transport, np.: autobus, samochód
 - miejsca, np.: droga, niebo
- Rozumie: inna.

KLUCZOWE STRATEGIE

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Podaj dziecku słowa odpowiadające jego tokowi myślenia przy decydowaniu, gdzie pasują poszczególne pojazdy, np.: *Tak, łódź może pływać po morzu lub po jeziorze. Co byś wybrał: morze, czy jezioro? Myślę, że jezioro. Zobacz, tam jest statek. Statek pływa po morzu.*

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Opisując drogi zaakcentuj nieco słowo "inna", aby dziecku było łatwiej zrozumieć, że słowo to oznacza, iż jest kilka rzeczy tego samego rodzaju.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi pojedyncze słowa:
 - transport, np.: autobus, samochód
 - miejsca, np.: droga, niebo

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Dla dziecka na poziomie pierwszym korzystne jest powtarzanie. Niektóre dzieci muszą usłyszeć nowe słowo kilka razy zanim będą mogły je wypowiedzieć. Powtórz nazwy pojazdów i miejsc w kilku różnych frazach nośnych, aby przyciągnąć uwagę dziecka i stworzyć mu jak najlepsze możliwości zapamiętania nowych słów. *Popatrz na tę łódź. Zajmijmy się tą łodzią. Myślę, że musimy znaleźć wodę dla tej łodzi. Możemy wybrać jezioro lub morze dla naszej łodzi.*

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Po podjęciu decyzji podaj model całego zdania: *Samochód jeździ drogą.* Poproś dziecko, żeby narysowało linię i jeszcze raz rozpocznij zdanie, a dziecko niech je dokończy. *Samochód jeździ...*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie relacje pomiędzy rzeczami.

KLUCZOWA STRATEGIA

KSIĄŻKI, KSIĄŻKI, KSIĄŻKI: Dziecko może znać samochody i drogi, ale być może nie spotkało się dotąd z łodziami, helikopterami i pociągami. Skorzystaj z książeczek, żeby pomóc dziecku w zapoznaniu się ze środkami transportu, jakich być może nie widziało do tej pory i ułatwić mu zrozumienie, dokąd mogą nas zawieźć te pojazdy.

DZIAŁANIE

3. Gdzie to pasuje?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze.

MATERIAŁY

- Transport L1 L2 L3 A3
- Kolorowe ołówki

Macie zamiar bawić się w "Gdzie to pasuje?"

1. Wskaż samochód i wyjaśnij dziecku, że musicie znaleźć miejsce, do którego pasuje samochód.
2. Pokaż dziecku możliwości wyboru po prawej stronie kartki i opowiedz o nich.
3. Wyjaśnij dziecku, dlaczego samochód nie pasuje do jeziora.
4. Zwróć uwagę dziecka na drogi: tu mamy drogę, a tu też jest droga i tutaj jest jeszcze jedna droga.
5. Zachęć dziecko, aby dokonało wyboru: *ta droga, ta droga, czy tamta droga?*
6. Naucz dziecko, jak narysować linię od samochodu do drogi.
7. Powtórzcie to samo dla pozostałych pojazdów.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko wykonuje polecenia składające się z dwóch części, np.: weź ołówek i znajdź samolot.
- Zwraca uwagę na przyimki, np.: na drodze.

KLUCZOWE STRATEGIE

BUDUJ PAMIĘĆ SŁUCHOWĄ: Dziecko zacznie instynktownie dobierać środki transportu i ich miejsca. Dodaj dwuczęściowe polecenia wraz z czynnościami, żeby dziecku było łatwiej odbierać dłuższe instrukcje. *Zmień kolor, a potem wybierz inny pojazd. Znajdź miejsce, do którego pasuje samolot i narysuj linię.*

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Podaj dziecku słowa odpowiadające jego tokowi myślenia przy decydowaniu, gdzie pasują poszczególne pojazdy. *Tak, tódż może pływać po morzu lub po jeziorze. Co byś wybrał: morze, czy jezioro? Myślę, że jezioro. Zobacz, tam jest statek. Statek jest za duży do jeziora. Statek pływa po morzu.*

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: W tym działaniu występują przyimki: "do" i "po". Zrób pauzę przed frazą przyimkową i lekko zaakcentuj słowo oznaczające miejsce. *Skuter pasuje... do drogi.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko łączy słowa:
 - pojazd + pasuje + miejsce, np.: Samolot pasuje do nieba.
 - przyimek określnik rzeczownik, np.: do nieba.

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Danie dziecku wyboru umożliwia mu usłyszenie i zwrócenie uwagi na kombinacje słów tuż przed próbą wypowiedzenia ich. *Jak myślisz, co powinniśmy wybrać: Samochód pasuje do jeziora, czy samochód pasuje do drogi?*

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Poproś dziecko o narysowanie linii i jeszcze raz rozpocznij zdanie, zachęcając dziecko, aby je dokończyło używając frazy przyimkowej. *Samochód pasuje...*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie relacje pomiędzy rzeczami.
- Mówi o własnych doświadczeniach.

KLUCZOWA STRATEGIA

KSIĄŻKI, KSIĄŻKI, KSIĄŻKI: Opowiedz o swoich ostatnich podróżach. *Jechałam pociągiem* i zachęć dziecko do tego samego. Dziecko może znać samochody i drogi, ale być może nie spotkało się dotąd z łodziami, helikopterami i pociągami. Skorzystaj z książeczek, żeby pomóc dziecku w zapoznaniu się ze środkami transportu, jakich być może nie widziało do tej pory i ułatwić mu zrozumienie, dokąd mogą nas zawieźć te pojazdy.

DZIAŁANIE

3. Gdzie to pasuje?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze.

MATERIAŁY

- Transport L1 L2 L3 A3
- Kolorowe ołówki

Macie zamiar bawić się w "Gdzie to pasuje?"

1. Wskaż samochód i wyjaśnij dziecku, że musicie znaleźć miejsce, do którego pasuje samochód.
2. Pokaż dziecku możliwości wyboru po prawej stronie kartki i opowiedz o nich.
3. Wyjaśnij dziecku, dlaczego samochód nie pasuje do jeziora.
4. Wskaż 3 różne drogi i opowiedz o nich.
5. Zachęć dziecko do wybrania jednej, pytając, do której drogi pasuje samochód.
6. Poproś dziecko o narysowanie linii od samochodu do wybranej drogi.
7. Porozmawiajcie o tym, gdzie mogą jeździć samochody i dlaczego.
8. Powtórzcie to samo dla pozostałych pojazdów.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko słucha zdania i odpowiada na pytania z nim związane.

KLUCZOWE STRATEGIE

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Stwórz opowieść o każdej parze obrazków, aby rozszerzyć umiejętności dziecka na poziomie 3 poza to, co widać na obrazkach. *Każdego dnia rano tata jedzie tą drogą samochodem do pracy.* Następnie zadawaj dziecku pytania na temat tej 'opowieści', aby sprawdzić, czy informacje do niego dotarły. *Kto jedzie samochodem? Dokąd jedzie? Jedzie rano, czy wieczorem?*

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Podaj dziecku słowa odpowiadające jego tokowi myślenia przy decydowaniu, gdzie pasują poszczególne pojazdy. *Tak, łódź może pływać po morzu lub po jeziorze. Co byś wybrał: morze, czy jezioro? Myślę, że jezioro. Zobacz, tam jest statek. Statek jest za duży do jeziora. Statek pływa po morzu.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko używa czasowników w trzeciej osobie: *idzie, kieruje, żegluje*
- Używa określenia: *w/na/przez* w zdaniach: *Ciężarówka jedzie przez most.*

KLUCZOWE STRATEGIE

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Czasowniki w trzeciej osobie są gramatycznie trudne. Zastosuj akcentowanie akustyczne tej formy czasownika przez umieszczenie go na końcu pytania. *Czy możesz powiedzieć, gdzie samochód pasuje?* Daje to dziecku najlepszą możliwość usłyszenia i zwrócenia uwagi na dźwięki na końcu czasownika i pomaga w opanowaniu zasady, kiedy należy użyć tej formy gramatycznej.

UŻYWAJ ALTERNATYW: Danie dziecku wyboru umożliwia mu usłyszenie konstrukcji całego zdania tuż przed próbą wypowiedzenia go. *Jak myślisz, co powinniśmy powiedzieć: Samochód jedzie po jeziorze, czy samochód jedzie drogą?* Używaj bardziej specyficznego słownictwa, żeby rozszerzyć słownictwo dziecka w wariantach do wyboru. *Czy możemy powiedzieć: Samochód ściga się drogą, czy samochód pędzi drogą?*



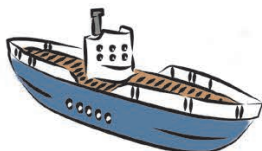
SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi o własnych doświadczeniach.
- Mówi o zdarzeniach hipotetycznych.

KLUCZOWA STRATEGIA

KSIAŻKI, KSIAŻKI, KSIAŻKI: Opowiedz o swoich ostatnich podróżach. *Jechałam pociągiem.* Zachęć dziecko do tego samego. Dziecko może znać samochody i drogi, ale być może nie spotkało się dotąd z łodziami, helikopterami i pociągami. Skorzystaj z książeczek, żeby pomóc dziecku w zapoznaniu się ze środkami transportu, jakich być może nie widziało do tej pory i ułatwić mu zrozumienie, dokąd mogą nas zawieźć te pojazdy, a także umożliwić dziecku przewidywanie na podstawie tej wiedzy. *Jak myślisz, co się stanie, gdy samochód wjedzie do jeziora?*

3. Gdzie to pasuje?

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

3. Gdzie to pasuje?



samochód

☐
☐


most



łódź

☐
☐


droga



pociąg

☐
☐


niebo



samolot

☐
☐


tory



ciężarówka

☐
☐


morze



skuter

☐
☐

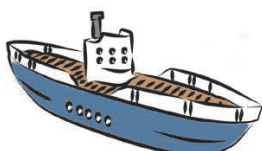

jezioro



helikopter

☐
☐


droga



statek

☐
☐


niebo



autobus

☐
☐


droga

DZIAŁANIE

4. Długa droga do sklepu

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiał Transport L1 L2 L3 A4 na papierze. Mogą być 2 strony na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze, ale wtedy pojazdy będą zachodzić na ilustracje w książeczce.

Złóż w formie książeczki.

Wydrukuj Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy na papierze.

MATERIAŁY

- Transport L1 L2 L3 A4
- Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy
- Nożyczki, zszywacz i klej

Macie zamiar razem zrobić książeczkę.

1. Jeżeli chcecie, możecie nadać dziewczynce jakieś imię.
2. Wyjaśnij dziecku, że dziewczynka mieszka daleko od sklepu.
3. Wytlumacz, że najpierw dziewczynka musi się przedostać z wyspy na brzeg.
4. Spójrzcie na pojazdy i wybierzcie ten, który pasuje do ramki na środku strony.
5. Wymyślcie odpowiedni tekst i zapiszcie go na tej stronie.
6. Odwróćcie stronę i powtórzcie całość dla każdego etapu podróży.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko wykonuje polecenia w kontekście, np.: weź jeden, przetnij tu, odwróć to, przyklej to

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Dzieci ubóstwiają ciąć papier. Jeżeli dasz dziecku nożyczki, to potnie papier (i mnóstwo innych rzeczy!). Jeżeli dasz dziecku nożyczki i papier i będziesz za każdym razem mówić *przetnij tutaj*, to dziecko nauczy się, co znaczy *przetnij tutaj*. Dodawaj słowa do każdej czynności, którą wykonujesz ty lub dziecko.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko powtarza słowa z instrukcji.

KLUCZOWE STRATEGIE

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Niech każdy kolejno wybiera pojazd, wycina go i wkleja do książeczki. Gdy przyjdzie kolej na rodzica/opiekuna poproś dziecko, żeby poinstruowało rodzica/opiekuna, co należy zrobić. Wyjaśnij dziecku: *Musisz powiedzieć mamie, żeby wybrała pojazd. Daj jej nożyczki i powiedz jej, żeby go wycięła. Teraz musi go odwrócić.* Technika ta pozwala dziecku usłyszeć wymaganą frazę tuż przed próbą wypowiedzenia jej oraz umożliwia mu porównanie tego co mówi z modelem podanym przez ciebie.

PODEJDŹ BLIŻEJ DO MNIE: Siedzenie blisko dziecka podczas podawania mu modelu językowego ułatwia dwie rzeczy w tym działaniu. Po pierwsze zapewnia dziecku możliwie najlepszy dostęp do informacji słuchowej, a po drugie możesz po cichu podpowiedzieć dziecku, co ma powiedzieć do rodzica/opiekuna, przez co dziecko wczuwa się w rolę nauczyciela.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko wybiera spośród dwóch możliwości.

KLUCZOWA STRATEGIA

UŻYWAJ ALTERNATYW: Patrzenie na całą stronę pojazdów może być zbyt trudne dla dziecka na poziomie 1, możesz więc pociąć ją na zestawy po dwa obrazki lub wskazać dwa obrazki sugerując wybór. *Musi przepłynąć przez wodę. Możesz wybrać statek lub żaglówkę.* Zaoferowanie wyboru dostarcza dziecku słowa, które dziecko może powtórzyć. Dzieci chętniej próbują wymówić słowo, które właśnie usłyszały niż wtedy, gdy czują, że ktoś sprawdza, jakie słowa znają.

DZIAŁANIE

4. Długa droga do sklepu

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiał Transport L1 L2 L3 A4 na papierze. Mogą być 2 strony na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze, ale wtedy pojazdy będą zachodzić na ilustracje w książeczce.

Złóż w formie książeczki.

Wydrukuj Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy na papierze.

MATERIAŁY

- Transport L1 L2 L3 A4
- Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy
- Nożyczki, zszywacz i klej

Macie zamiar razem zrobić książeczkę.

1. Jeżeli chcecie, możecie nadać dziewczynce jakieś imię.
2. Wyjaśnij dziecku, że dziewczynka mieszka daleko od sklepu.
3. Wytłumacz, że najpierw dziewczynka musi się przedostać z wyspy na brzeg.
4. Spójrzcie na pojazdy i wybierzcie ten, który pasuje do ramki na środku strony.
5. Wymyślcie odpowiedni tekst i zapiszcie go na tej stronie.
6. Odwróćcie stronę i powtórzcie całość dla każdego etapu podróży.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie dwuczęściową sekwencję połączoną 'a potem'.
- Zwraca uwagę na zdanie z dwoma jednostkami informacji.

KLUCZOWE STRATEGIE

BUDUJ PAMIĘĆ SŁUCHOWĄ: Wyjaśnianie w jaki sposób wykonać daną czynność, grać w grę lub coś zrobić daje ci możliwość budowania pamięci słuchowej u dziecka. Dziecko na poziomie 2 będzie pracowało w kierunku zapamiętania poleceń dwuetapowych. Połącz 2 krótkie frazy zawierające **czasowniki**, aby ułatwić dziecku uczenie się wykonywania dłuższych poleceń. **Wybierz jeden obrazek, a potem go wytnij. Odwróć, a potem nanieś trochę kleju.**



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko łączy czasowniki używając 'a potem', np.: odwróć, a potem przyklej.
- Łączy rzeczowniki używając 'a potem', autobus, a potem pociąg.

KLUCZOWE STRATEGIE

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Niech każdy kolejno wybiera pojazd, wycina go i wkleja do książeczki. Gdy przyjdzie kolej na rodzica/opiekuna poproś dziecko, żeby poinstruowało rodzica/opiekuna, co należy zrobić. **Musisz powiedzieć mamie, żeby wybrała jeden obrazek, a potem go wycięła.** Technika ta pozwala dziecku usłyszeć wymaganą frazę tuż przed próbą wypowiedzenia jej oraz umożliwia mu porównanie tego co mówi z modelem podanym przez ciebie.

PODEJDŹ BLIŻEJ DO MNIE: Siedzenie blisko dziecka podczas podawania mu modelu językowego ułatwia dwie rzeczy w tym działaniu. Po pierwsze zapewnia dziecku możliwie najlepszy dostęp do informacji słuchowej, a po drugie możesz po cichu podpowiedzieć dziecku, co ma powiedzieć do rodzica/opiekuna, przez co dziecko wczuwa się w rolę nauczyciela.

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Gdy książeczka będzie gotowa, możesz ponownie opowiedzieć całą historię wymieniając pojazdy, którymi podróżowała dziewczynka. *Płynęła statkiem, a potem jechała pociągiem, a potem leciała helikopterem, a potem jechała autobusem...*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko dokonuje wyboru i wyjaśnia swoją decyzję.
- Wyobraża sobie, jak czuje się inna osoba, i mówi o tym.

KLUCZOWA STRATEGIA

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Modeluj język wypowiedzi przy podejmowaniu decyzji, żeby dziecko nauczyło się, w jaki sposób ma wyjaśnić swój wybór. *Dobry wybór. Statek przewiezie ją przez morze. Och, rakieta! To ją zawiezie bardzo szybko do sklepu.*

MÓW, MÓW, MÓW: Dodawaj komentarze na temat tego, co odczuwa dziewczynka. *Jedzie na rakiecie, ojej, musi być bardzo przejęta. Teraz jest już chyba zmęczona. Prawdopodobnie jest bardzo głodna. Nareszcie jest w domu... Jak myślisz, jak się czuje teraz?*

DZIAŁANIE

4. Długa droga do sklepu

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiał Transport L1 L2 L3 A4 na papierze. Mogą być 2 strony na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze, ale wtedy pojazdy będą zachodzić na ilustracje w książeczce.

Złóż w formie książeczki.

Wydrukuj Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy na papierze.

MATERIAŁY

- Transport L1 L2 L3 A4
- Transport L1 L2 L3 A4 - Pojazdy
- Nożyczki, zszywacz i klej

Macie zamiar razem zrobić książeczkę.

1. Jeżeli chcecie, możecie nadać dziewczynce jakieś imię.
2. Wyjaśnij dziecku, że dziewczynka mieszka daleko od sklepu.
3. Wytlumacz, że najpierw dziewczynka musi się przedostać z wyspy na brzeg.
4. Spójrzcie na pojazdy i wybierzcie jeden, wytnijcie go i przyklejcie w ramce na środku strony.
5. Wymyślcie odpowiedni tekst i zapiszcie go na tej stronie.
6. Odwróćcie stronę i powtórzcie całość dla każdego etapu podróży.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko pamięta zdanie zawierające 3 jednostki informacji.
- Pamięta zdanie trzyczęściowe.

KLUCZOWE STRATEGIE

BUDUJ PAMIĘĆ SŁUCHOWĄ: Wyjaśnianie w jaki sposób wykonać daną czynność, grać w grę lub coś zrobić daje ci możliwość budowania pamięci słuchowej u dziecka. Dziecko na poziomie 3 będzie pracowało w kierunku zapamiętania poleceń trzyetapowych. Połącz 3 krótkie frazy zawierające **czasowniki**, aby ułatwić dziecku uczenie się wykonywania dłuższych poleceń. *Wybierz pojazd i wytnij go, a potem wklej do książeczki.*

MÓW, MÓW, MÓW: Przy wymyślaniu tekstu do każdej strony książeczki używaj zdań o różnej konstrukcji dla każdej ze stron, aby dziecko nauczyło się, że słowa można łączyć na rozmaite sposoby, mówiąc o tych samych 3 jednostkach informacji. *Dziewczynka pojedzie z gór na stację kolejową, a także Ona pojedzie z gór na stację kolejową samochodem.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko używa zaimka: ona.
- Używa czasów
 - czas przyszły, np.: będzie jechać/pojedzie, poleci.
 - czas przeszły, np.: poszła/pojechała/poleciała.

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj sugestie jako możliwości wyboru, aby podkreślić znaczniki gramatyczne. *Jak myślisz, jak ona pojedzie do lasu? ... Myślisz, że **wsiądzie w pociąg** do lasu, czy uważasz, że **pojedzie skuterem** w góry?*

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Gdy książeczka będzie gotowa, możesz ponownie opowiedzieć całą historię w czasie przeszłym. *Popłynęła żaglówką, a potem pojechała pociągiem, a potem poleciała helikopterem...*



SPODZIEWANE REZULTATY

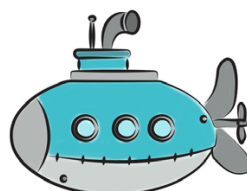
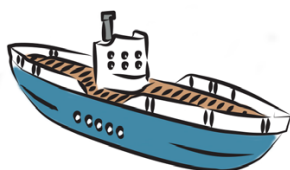
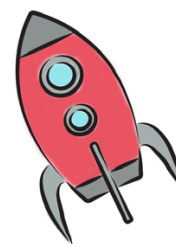
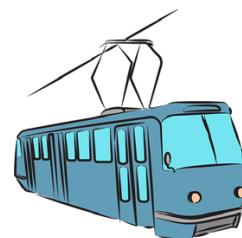
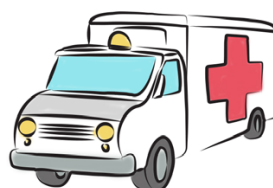
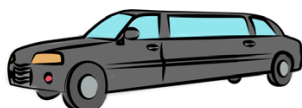
- Dziecko dokonuje wyboru i wyjaśnia swoją decyzję.
- Wyobraża sobie, jak czuje się inna osoba, i mówi o tym.

KLUCZOWA STRATEGIA

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Modeluj język wypowiedzi przy podejmowaniu decyzji, żeby dziecko nauczyło się, w jaki sposób ma wyjaśnić swój wybór. *Dobry wybór. Statek przewiezie ją przez morze.*

MÓW, MÓW, MÓW: Dodawaj komentarze na temat tego, co odczuwa dziewczynka. *Jedzie na rakiemie, ojej, musi być bardzo przejęta. Ale pracowity dzień. Nareszcie jest w domu... Jak myślisz, jak się czuje teraz?*

4. Długa droga do sklepu



4. Długa droga do sklepu



autobus



taksówka



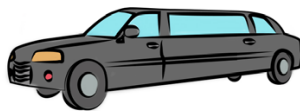
samochód



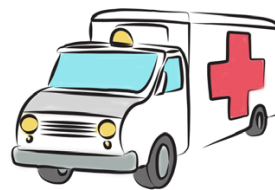
ciężarówka



furgonetka



limuzyna



karetka



traktor



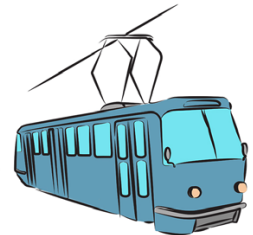
skuter



rower



pociąg



tramwaj



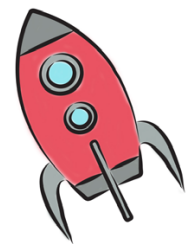
balon na gorące powietrze



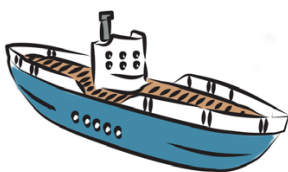
samolot



helikopter



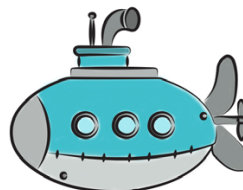
rakieta



statek



żaglówka



tódź podwodna

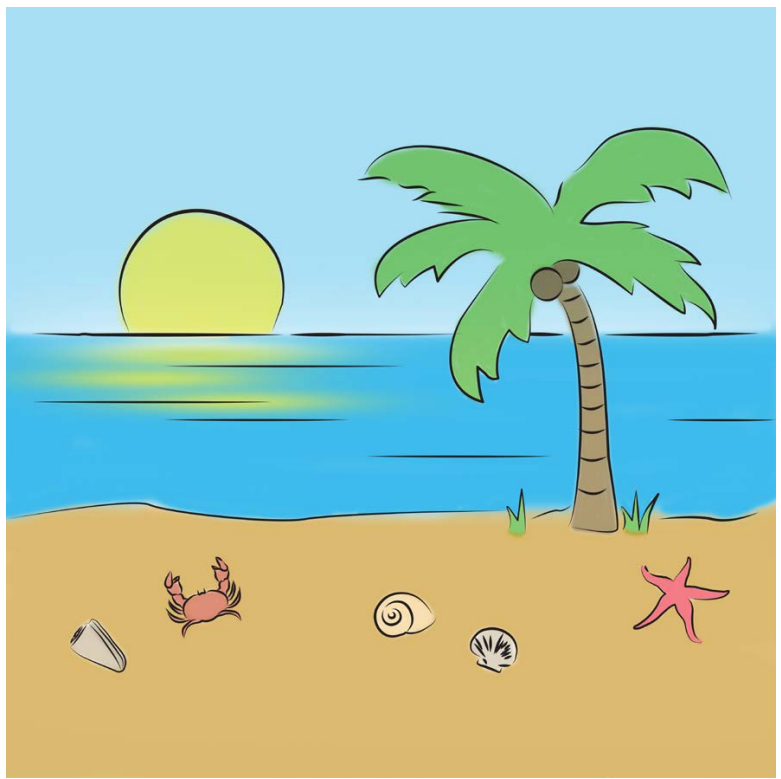
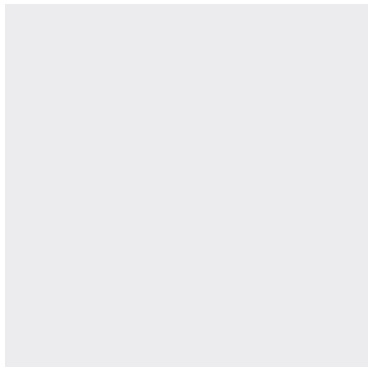


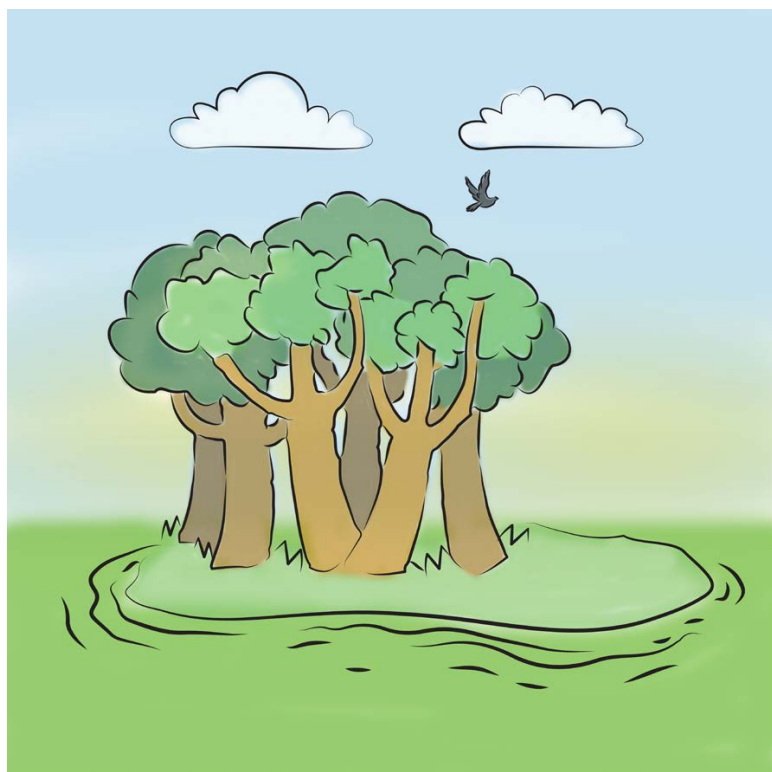
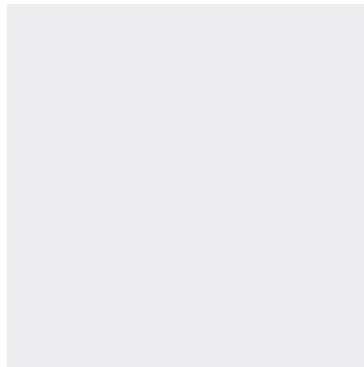
tódź

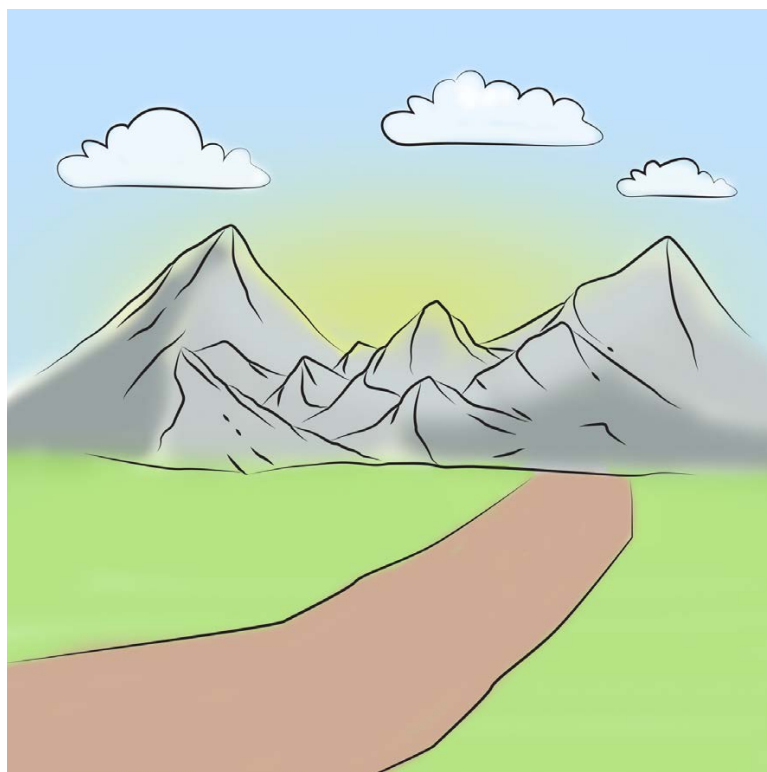
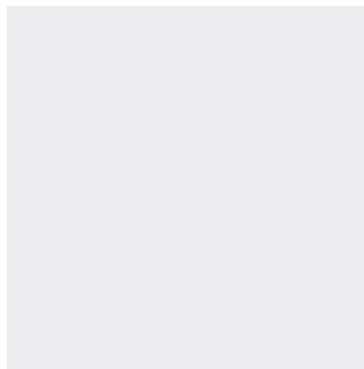
4. Długa droga do sklepu

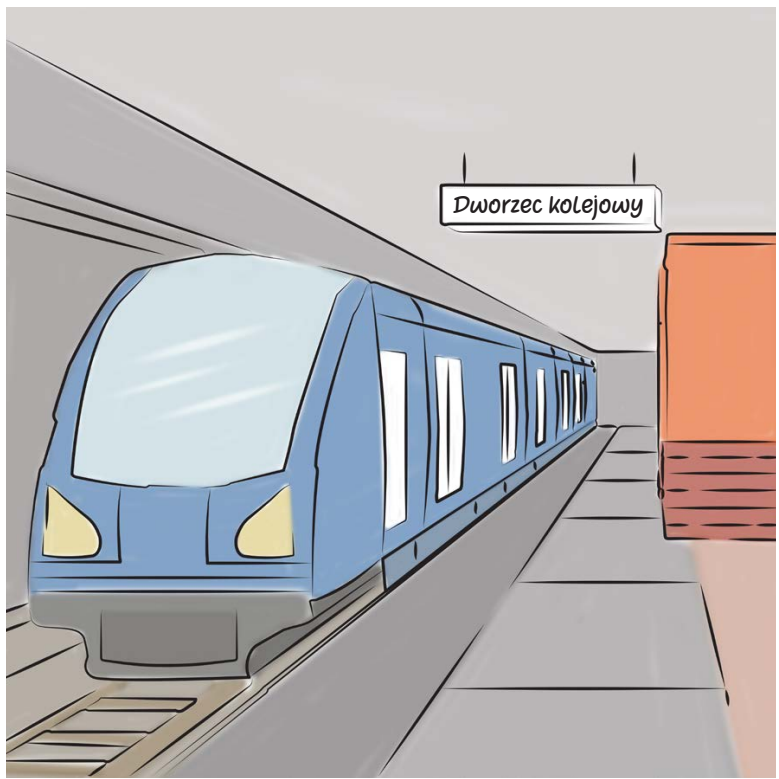
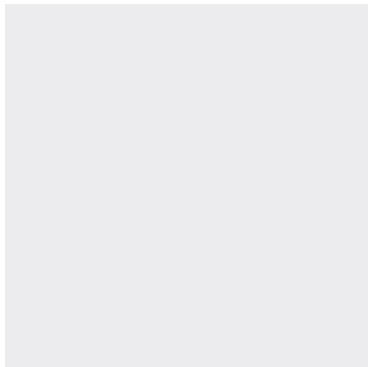
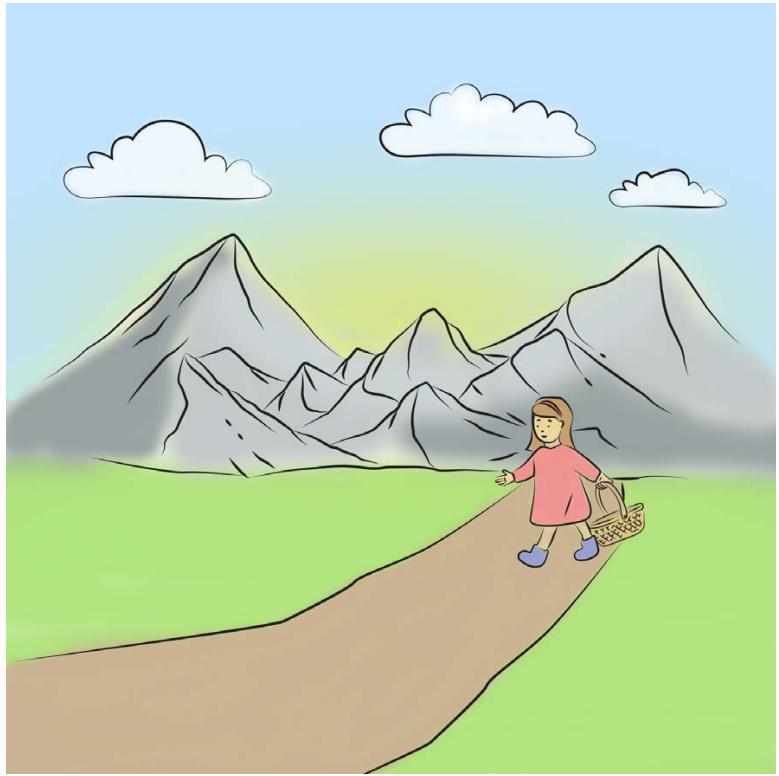
Długa droga do sklepu.

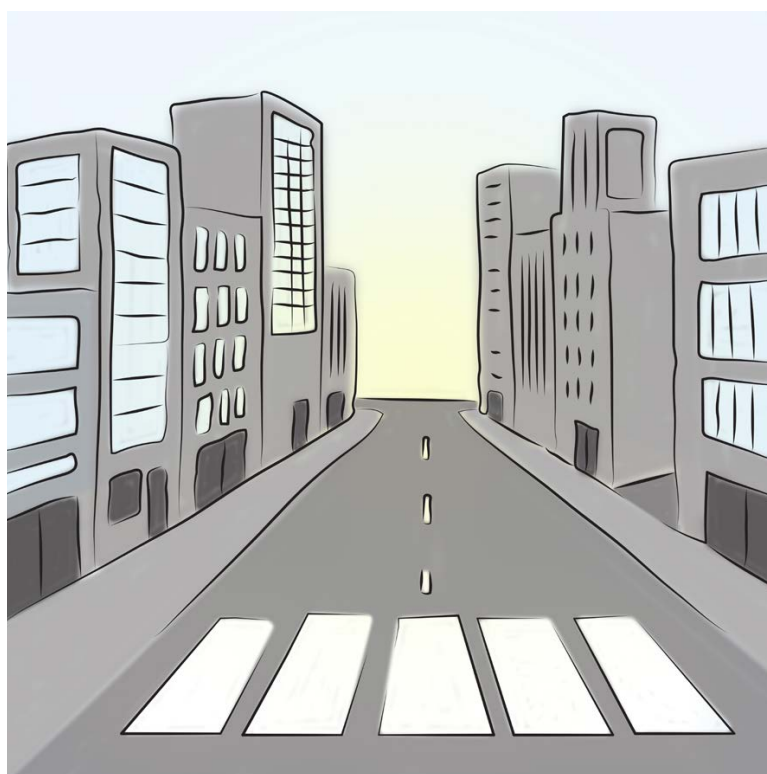
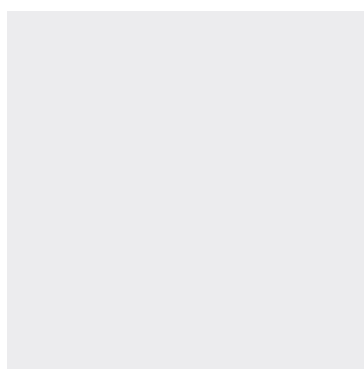


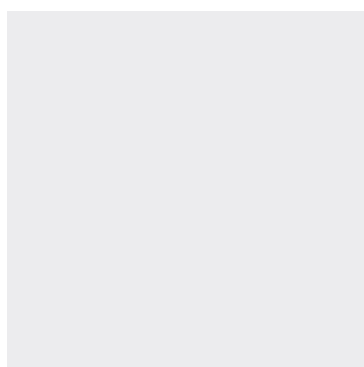


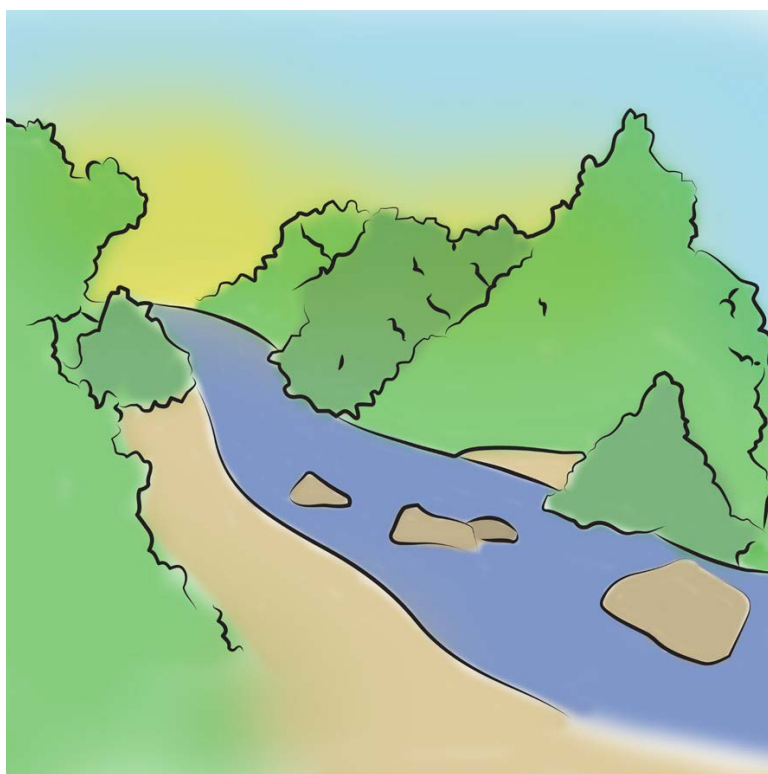
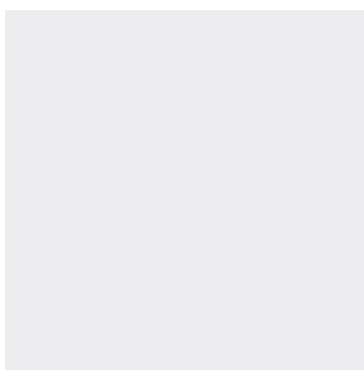


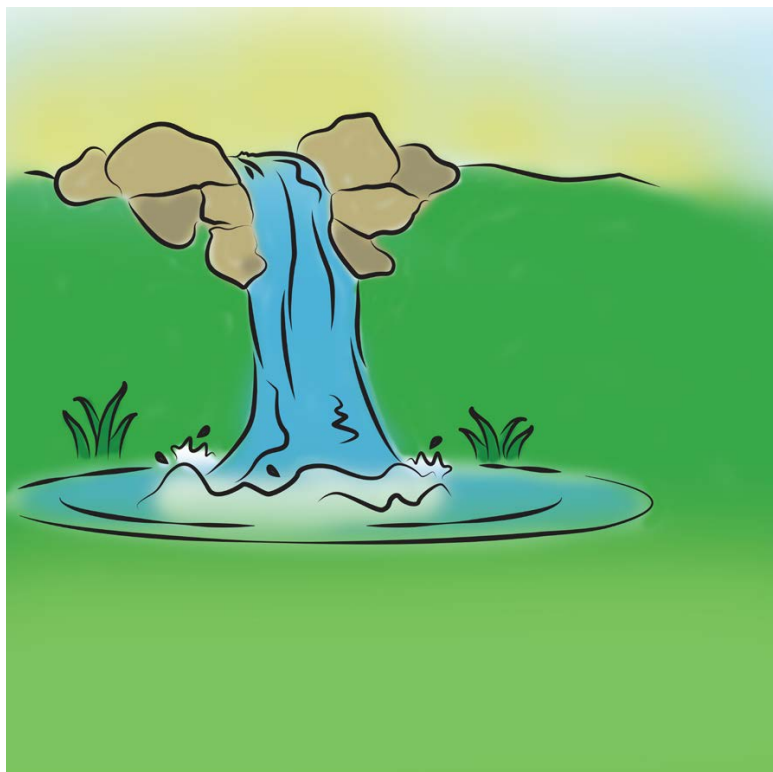
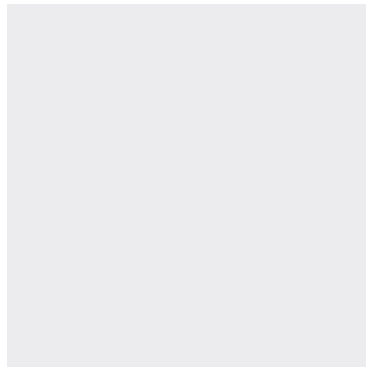
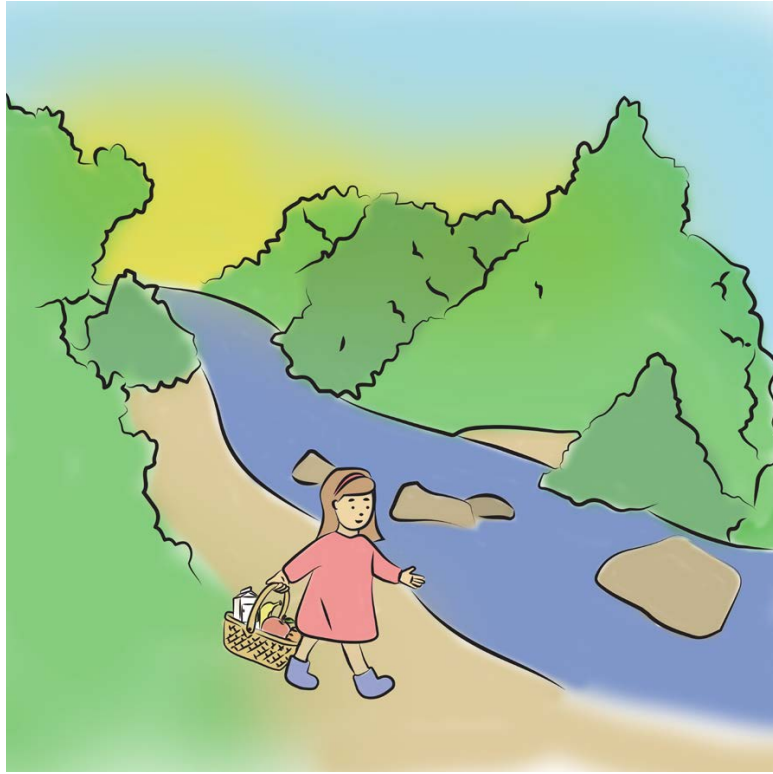


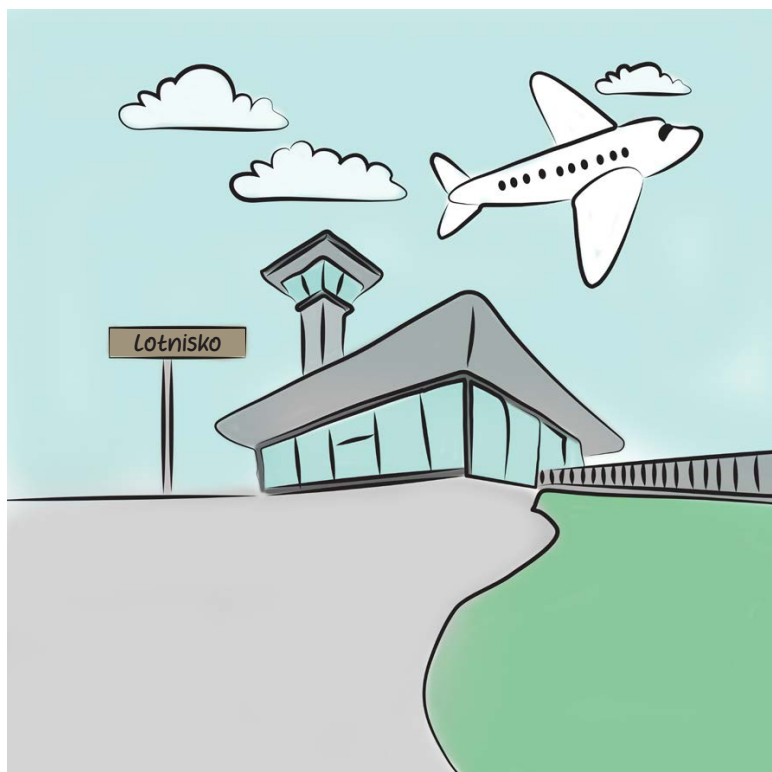
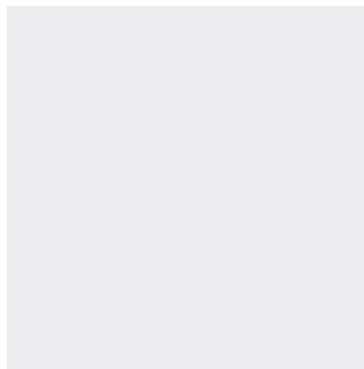


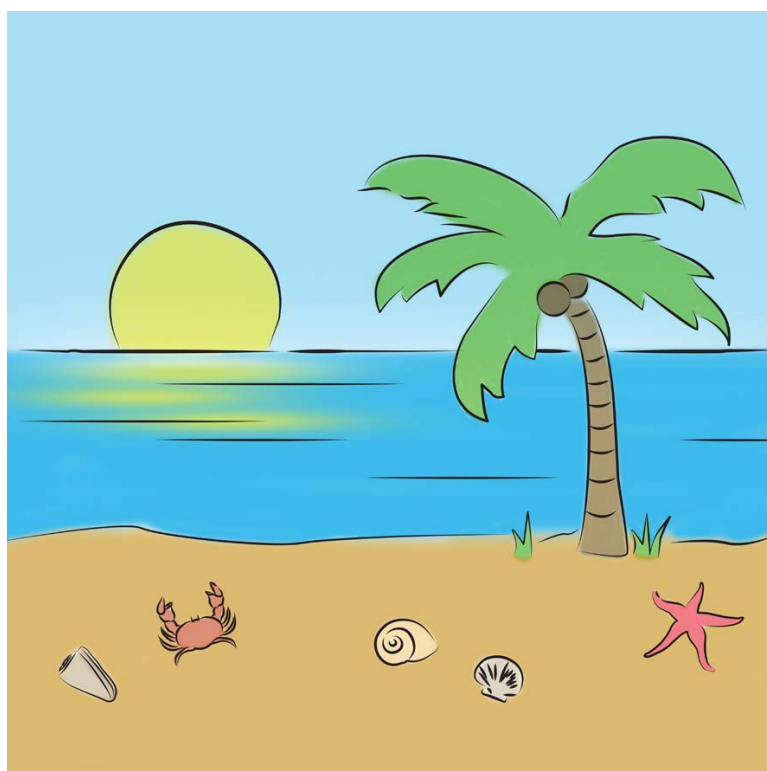
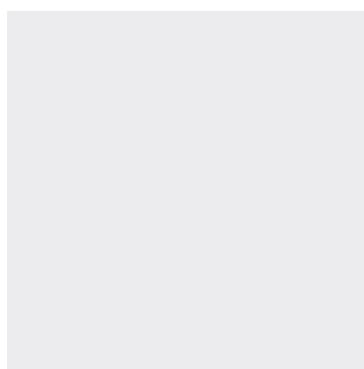














Biura MED-EL na świecie

AMERYKA PÓŁNOCNA I POŁUDNIOWA

Argentyna

medel@medel.com.ar

Kanada

officcanada@medel.com

Kolumbia

office-colombia@medel.com

Meksyk

office-mexico@medel.com

USA

implants@medelus.com

AZJA I OCEANIA

Australia

office@medel.com.au

Chiny

office@medel.net.cn

Hongkong

office@hk.medel.com

Indie

implants@medel.in

Indonezja

office@id.medel.com

Japonia

office-japan@medel.com

Malezja

office@my.medel.com

Filipiny

office@ph.medel.com

Singapur

office@sg.medel.com

Korea Południowa

office@kr.medel.com

Tajlandia

office@th.medel.com

Wietnam

office@vn.medel.com

EUROPA, BLISKI WSCHÓD I AFRYKA

Austria

office@at.medel.com

Belgia

office@be.medel.com

Finlandia

office@fi.medel.com

Francja

office@fr.medel.com

Niemcy

office@medel.de

Włochy

ufficio.italia@medel.com

Portugalia

office@pt.medel.com

Hiszpania

office@es.medel.com

Południowa Afryka

customerserviceZA@medel.com

Zjednoczone Emiraty

Arabskie

office@ae.medel.com

Wielka Brytania

customerservices@medel.co.uk