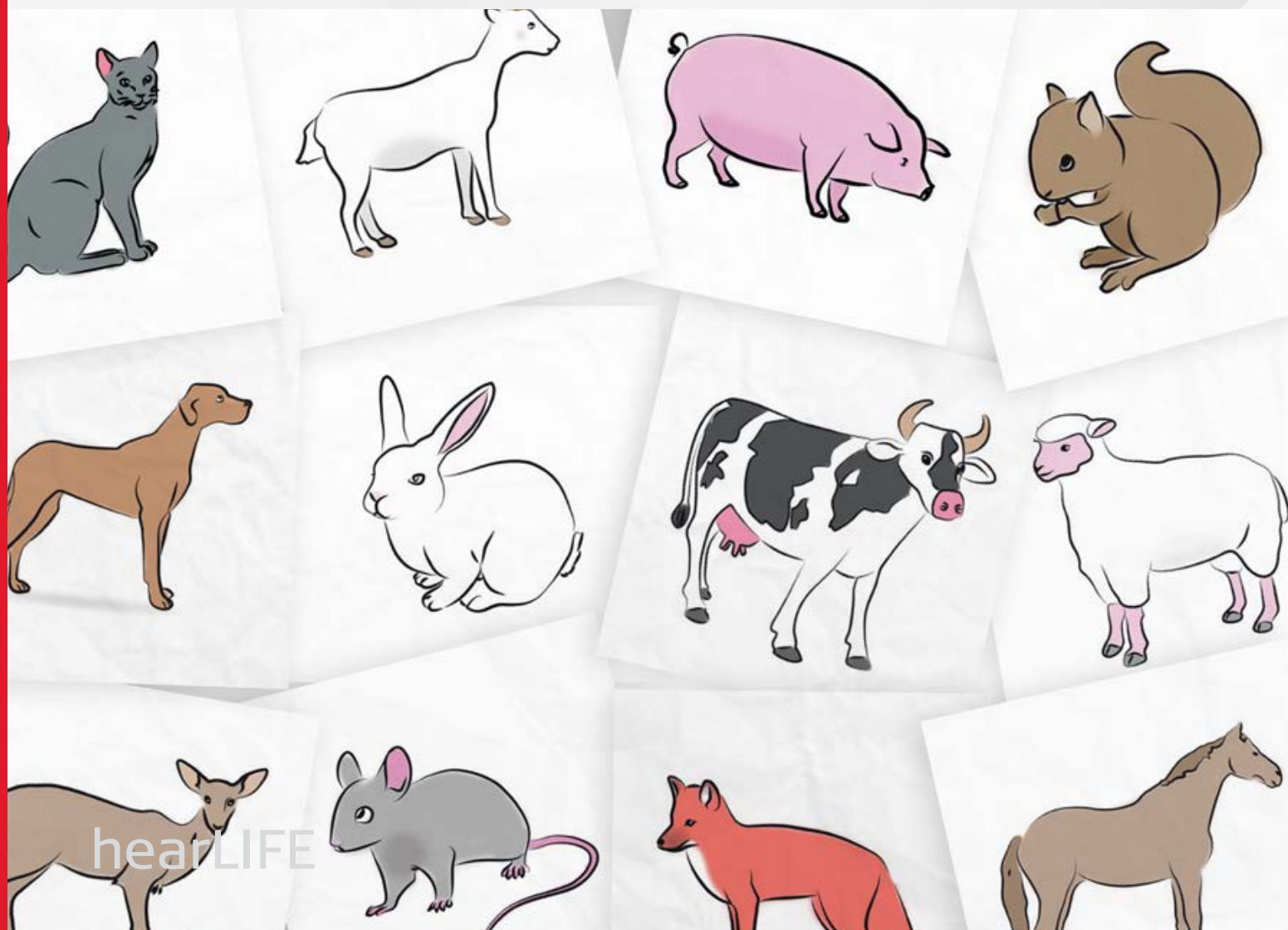


Pakiety lekcji

05 ZWIERZĘTA



Informacje na temat schematów lekcji

Schemat lekcji

Poziom 1, Poziom 2, Poziom 3

1. Dopasowywanie zwierząt. Ja mam... Kto ma...?

Wskazówki dla terapeuty, materiały

2. Zwierzęta i ich części ciała

Wskazówki dla terapeuty, materiały

3. Co jedzą zwierzęta?

Wskazówki dla terapeuty, materiały

4. Ktoś chowa się przede mną, ciekawe kto?

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 <i>1 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 nie 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 <i>2 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 <i>3 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 nimi 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 dopomożenia dziecku w osiągnięciu celu.

MÓJ DOM: POZIOM 1 NOTATKI TERAPEUTY

MED⁹EL

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, zasłony, 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, żebyśmy 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

			
DOPASOWYWANIE ZWIERZĄT MATERIAŁY - Zwierzęta L1 A1 - tarcza ze strzałką - Zwierzęta L1 A1	- Dziecko identyfikuje 1 obiekt: - Nazwy zwierząt - Czasownik: kręć/zatrzymaj - Dziecko rozumie pojęcie: dopasować (takie same)	- Dziecko dopasowuje suprasegmentale - Oznacza zwierzęta - Mówi czasowniki	- Dziecko dopasowuje identyczne obrazki - Rozumie wyrażenia emocjonalne
ZWIERZĘTA I ICH CZĘŚCI CIAŁA MATERIAŁY Zwierzęta L1 L2 A2	- Dziecko identyfikuje 1 obiekt: - Nazwy zwierząt - Części ciała zwierząt - Rozumie proste polecenia w kontekście	- Dziecko oznacza nazwy zwierząt - Powtarza nazwy części ciała zwierząt	Dziecko rozpoznaje część całego obrazka
CO JEDZĄ ZWIERZĘTA? MATERIAŁY Zwierzęta L1 A3	- Dziecko identyfikuje 1 obiekt: - Nazwy zwierząt - Nazwy karmy/paszy - Czasownik: jeść - Rozumie 'lub' w kontekście	- Dziecko oznacza zwierzęta - Powtarza nazwy karmy/paszy - Używa: tak/ nie	Dziecko rozumie zależności pomiędzy rzeczami
KTOŚ CHOWA SIĘ PRZED MNA, CIEKAWE KTO? MATERIAŁY Zwierzęta L1 L2 L3 A4	- Dziecko słucha opowiadania - Reaguje na suprasegmentale	- Dziecko powtarza jedno słowo - Próbuje mówić samogłoskę w rymujących się słowach	Dziecko rozumie niespodziankę

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

			
JA MAM... KTO MA...? MATERIAŁY • Zwierzęta L2 A1	• Słuchanie 2 obiektów: · 2 Nazwy zwierząt · Przymiotnik i rzeczownik: duże/małe + zwierzę • Rozumie pojęcie: ten/taki sam	• Dziecko używa zaimka: ja • Mówi zdania składające się z 3 do 4 słów • Zadaje pytania z użyciem "kto..?"	• Dziecko stosuje się do zasad gry • Rozumie odczucia związane z wygraną
ZWIERZĘTA I ICH CZĘŚCI CIAŁA MATERIAŁY • Zwierzęta L1 L2 A2	• Słuchanie 2 obiektów: · Nazwa zwierzęcia + część ciała • Rozumie proste polecenia	• Dziecko oznacza nazwy i części ciała	• Dziecko rozpoznaje część całego obrazka
CO JEDZĄ ZWIERZĘTA? MATERIAŁY • Zwierzęta L2 L3 A3	• Słuchanie 2 obiektów: · Nazwa zwierzęcia + jedzenie	• Dziecko łączy słowa · Rzeczownik + rzeczownik · Rzeczownik + czasownik · Czasownik + przedmiot · Rzeczownik + czasownik + przedmiot • Używa spójnika: i	• Dziecko rozumie zależności pomiędzy rzeczami
KTOŚ CHOWA SIĘ PRZED MNA, CIEKAWE KTO? MATERIAŁY • Zwierzęta L1 L2 L3 A4	• Dziecko słucha opowiadania • Reaguje na rymy	• Dziecko powtarza 2 do 3 słów • Używa przedimków • Mówi słowa do rymu	• Dziecko rozumie zaskoczenie i humor w niespodziankach

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

			
JA MAM... KTO MA...? MATERIAŁY • Zwierzęta L3 A1	- Dziecko rozumie zasady gry - Rozumie kombinację zdania / pytania	- Dziecko mówi całe zdania i pytania - Używa: mam/ ma	- Dziecko rozumie odczucia związane z wygraną - Przewiduje odczucia innych uczestników gry
ZWIERZĘTA I ICH CZĘŚCI CIAŁA MATERIAŁY • Zwierzęta L3 A2	- Słuchanie 3 obiektów - Nazwa zwierzęcia + 2 części ciała	- Dziecko oznacza nazwy i części ciała - Używa znaczników dzierżawczych	- Przewiduje lub zgaduje - Rozumie mylne przekonanie
CO JEDZĄ ZWIERZĘTA? MATERIAŁY • Zwierzęta L2 L3 A3	- Słuchanie 3 obiektów - Rozumie opisy	- Dziecko mówi całym zdaniem - Używa przedimków - Używa czasownika w trzeciej osobie: je	Dziecko rozumie zależności pomiędzy rzeczami
KTOŚ CHOWA SIĘ PRZED MNA, CIEKAWE KTO? MATERIAŁY • Zwierzęta L1 L2 L3 A4	- Dziecko śledzi zdania w opowiadaniu - Rozpoznaje rym	- Dziecko mówi całym zdaniem - Używa łączników - Używa przyimków	Dziecko rozumie zaskoczenie i humor w niespodziankach

DZIAŁANIE

1. Dopasowywanie zwierząt

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.

Wytnij karty z obrazkami, tarczę i strzałkę.

Zrób otwór w środku strzałki oraz tarczy i połącz tarczę ze strzałką przy pomocy zawlecзки.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L1 A1 - tarcza ze strzałką
- Zwierzęta L1 A1
- Nożyczki, zawleczka

Macie zamiar grać razem w zapamiętywanie.

1. Razem z dzieckiem podziel karty z obrazkami na pasujące do siebie pary.
2. Wyjaśnij, że potrzebne są tylko pojedyncze karty ze zwierzętami i odłóż resztę kart.
3. Pozostałe karty odwróć obrazkami do dołu.
4. Kolejno wprawiajcie strzałkę w ruch. Gdy strzałka zatrzyma się przy którymś zwierzęciu gracz ma jedną szansę znalezienia tego zwierzęcia pośród kart z obrazkami.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt przez słuchanie.
 - Nazwy zwierząt, np.: *Sprawdź, czy możesz znaleźć świnke?*
 - Czasowniki, np.: *Twoja kolej, żeby zakręcić strzałkę.*
- Dziecko rozumie pojęcie: *pasować/takie same.*

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Wielokrotne powtarzanie pomaga dziecku zwrócić uwagę na ważne słowa występujące w tym działaniu. Opowiadaj o obrazkach podczas układania kart i przy ich zabieraniu, w trakcie pokręcania strzałką oraz podczas szukania pasującej karty. *Muszę znaleźć świnke. O nie, odkryłam kartę z koniem.*

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Przy odkrywaniu pasującej pary zobaczysz jak dziecko spogląda raz na jedną kartę, raz na drugą i zauważa, że są takie same. Podaj dziecku słowa psujące do tego, co oboje zauważyliście. *Tak, pasują do siebie. Są takie same.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko dopasowuje suprasegmentale: używa zabawnych dźwięków, np.: *hopla, ziuu, kręć się, kręć*
- Oznacza zwierzęta, powtarza nazwy zwierząt, np.: *pies.*
- Mówi czasowniki, np.: *kręć/zatrzymaj.*

KLUCZOWE STRATEGIE

"HACZYKI SŁUCHOWE": Dodawaj zabawne dźwięki, gdy przychodzi kolej kręcenia strzałką na każdego z graczy, następnie przytrzymaj strzałkę, podaj dźwięk i zachęć dziecko do powtórzenia go zanim strzałka zostanie puszczona w ruch. *Gotowy do startu, ziu...*

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Początkujący słuchacze zwracają uwagę i próbują powtórzyć ostatni wyraz, który usłyszą, zatem umieszczaj słowa kluczowe, np. nazwę zwierzęcia lub czasownik na końcu zdania. *O! Trafiaś mysz. Teraz musisz znaleźć mysz.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko dopasowuje identyczne obrazki.
- Rozumie wyrażenia emocjonalne.

KLUCZOWA STRATEGIA

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Dostarczanie modeli językowych dla rzeczy, o których oboje myślicie, pomaga rozwijać koncepcję poznawczą dopasowywania obrazków. Dodanie "HACZYKA SŁUCHOWEGO" w połączeniu z wyrazem twarzy ułatwia dziecku zrozumienie stanów emocjonalnych. *Tak! Znalazłaś świnke! Ojejku... a ja mam konia.*

DZIAŁANIE

1. Ja mam... Kto ma...?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.
Wytnij karty.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L2 A1
- Nożyczki

Macie zamiar grać razem w karty.

1. Potasuj karty i pokaż dziecku jak należy je rozdać obrazkami do dołu.
2. Ostatnia karta będzie stanowiła początek gry. Umieść ją na środku obrazkiem do dołu.
3. Wszyscy gracze podnoszą swoje karty i trzymają je tak, aby pozostali gracze ich nie widzieli.
4. Odwróć kartę początkową i odczytaj zdanie: "Ja mam..."
5. Potem zadaj pytanie umieszczone u dołu karty: "Kto ma...?"
6. Następnie kartę należy położyć na środku obrazkiem do góry na stosie wykorzystanych kart.
7. Osoba, która ma w swoich kartach poszukiwane zwierzę odczytuje: "Ja mam...", a potem zadaje pytanie: "Kto ma...?"
8. Zwycięża gracz, który jako pierwszy odłoży wszystkie swoje karty na stos wykorzystanych kart.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 2 obiekty przez słuchanie:
 - 2 nazwy zwierząt, np.: koń i mysz
 - Przymiotnik i rzeczownik, np.: mała mysz, duża mysz
- Dziecko rozumie proste polecenia
 - Rozdaj je, jedną dla mamy, tę odwróć

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Karty powinny być niewidoczne dla pozostałych graczy, żeby dziecko najpierw słuchało, a nie rozglądało się za następnym zwierzęciem do znalezienia. W trakcie gry nazwy zwierząt przechodzą z końca pytania, np.: *Kto ma konia?* na koniec zdania, po którym następuje nowe pytanie. Oznacza to, że słowo *koń* przechodzi z pozycji silnie akcentowanej akustycznie, która pomaga dziecku rozpoznać je, na pozycję środkową, mniej akcentowaną. Wielokrotne powtarzanie pomaga dziecku zwrócić uwagę na ważne słowa występujące w tym działaniu.

MÓW, MÓW, MÓW: Opisz, co ma zrobić dziecko w krótkich zdaniach, akcentując czasownik i przedmiot lub przyimek: *Rozdaj karty.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko używa zaimka: ja.
- Mówi zdania składające się z 3 do 4 słów, np. *Ja mam konia.*
- Zadaje pytania z użyciem "Kto...?"

KLUCZOWE STRATEGIE

BUDOWANIE PAMIĘCI SŁUCHOWEJ: Nie pokazując dziecku tekstu przeczytaj pierwsze zdanie i zachęć dziecko do powtórzenia. Przeczytaj pytanie i poczekaj znowu, aby dziecko mogło zapamiętać słowa.

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Rozbuduj próbę dziecka przez powtórzenie całego zdania z zaakcentowaniem słowa lub słów, które dziecko opuściło. *Kto ma konia?*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko stosuje się do zasad gry.
- Dziecko rozumie odczucia związane z wygraną.

KLUCZOWA STRATEGIA

STOSUNEK SYGNAŁ/SZUM – OTOCZENIE AKUSTYCZNE: Kontrolowanie poziomu hałasu w tle daje dziecku optymalną możliwość skupienia uwagi, przestrzegania zasad, zwracania uwagi na działania innych graczy, słuchania, gdy przyjdzie na nie kolej, oraz zrozumienia, na czym polega osiągnięcie wygranej. *Brawo! Nie masz już kart. Wygrałeś!*

DZIAŁANIE

1. Ja mam... Kto ma...?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.
Wytnij karty.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L3 A1
- Nożyczki

Macie zamiar grać razem w karty.

1. Potasuj karty i pokaż dziecku jak należy je rozdać obrazkami do dołu.
2. Ostatnia karta będzie stanowiła początek gry. Umieść ją na środku obrazkiem do dołu.
3. Wszyscy gracze podnoszą swoje karty i trzymają je tak, aby pozostali gracze ich nie widzieli.
4. Odwróć kartę początkową i odczytaj zdanie: "Ja mam..."
5. Następnie zadaj pytanie: "Kto ma....?"
6. Następnie kartę należy położyć na środku obrazkiem do góry na stosie wykorzystanych kart.
7. Osoba, która ma w swoich kartach poszukiwane zwierzę odczytuje: "Ja mam...", a potem zadaje pytanie: "Kto ma...?".
8. Zwycięża gracz, który jako pierwszy odłoży wszystkie swoje karty na stos wykorzystanych kart.
9. Wyjaśnij dziecku powyższą kolejność gry i zaczynajcie.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie zasady gry.
- Rozumie kombinację zdanie/pytanie.

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Wszyscy gracze trzymają karty tak, by były niewidoczne dla pozostałych graczy, zatem dziecko najpierw słucha, a nie rozgląda się za następnym zwierzęciem do znalezienia. Powtarzanie struktury zdania oraz formy pytającej pomaga dziecku w identyfikacji ważnych elementów informacji.

CZEKAJ, CZEKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Może być konieczne poczekanie, aż dziecko zorientuje się, że teraz jest jego kolej. Celem dla dziecka jest słuchanie i reakcja po pierwszym usłyszeniu pytania, spróbuj więc nie powtarzać tego samego pytania. Jeżeli oczekiwanie nie naprowadzi dziecka na to, by sprawdziło swoje karty, podpowiedz mu: *To nie ja, ja nie mam konia.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi całe zdanie i pytanie.
- Używa: *mam/ma.*

KLUCZOWE STRATEGIE

BUDOWANIE PAMIĘCI SŁUCHOWEJ: Nie pokazując dziecku tekstu przeczytaj pierwsze zdanie oraz pytanie i zachęć dziecko do powtórzenia. Zdanie i pytanie to razem 6 słów, ale powtarzanie struktury zdania sprawia, że zadanie staje się coraz prostsze w miarę postępu gry.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Używanie 'mam' oraz 'ma' w kolejnych zdaniach pomaga dziecku nauczyć się zasad związku zgody między podmiotem a orzeczeniem. W podawanych modelach akcentuj te słowa akustycznie przez wypowiedzianie ich nieco głośniej i wolniej w porównaniu z resztą zdania. *Ja mam kota. Kto ma konia?*



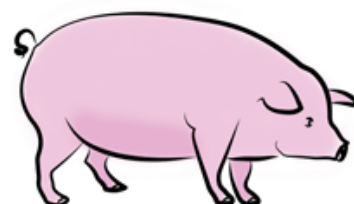
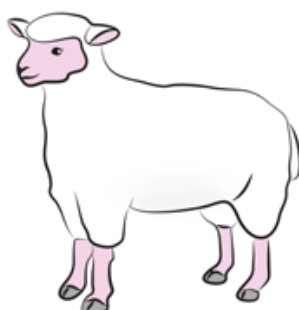
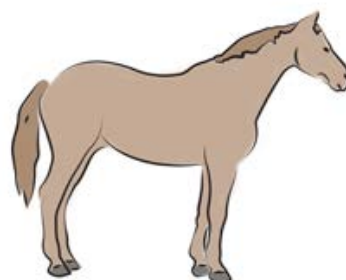
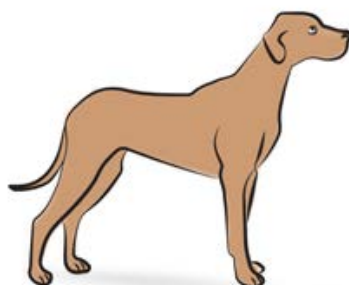
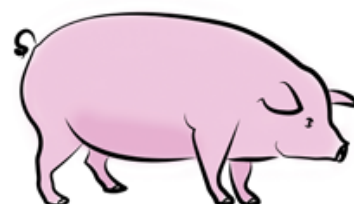
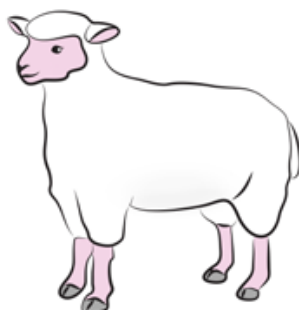
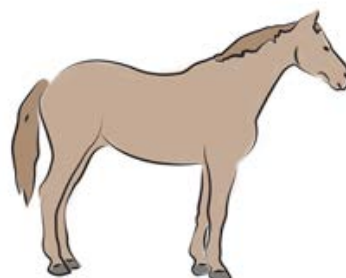
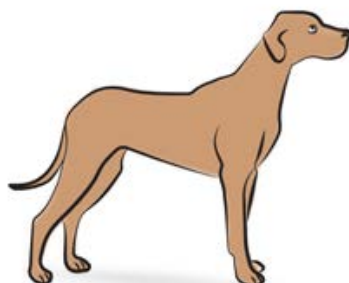
SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie odczucia związane z wygraną.
- Przewiduje odczucia innych uczestników gry.

KLUCZOWA STRATEGIA

POTWIERDZENIE WERBALNE PRAWIDŁOWEGO SKOJARZENIA POJĘĆ: Opowiedz o odczuciach, które są typowe w grach, w których można wygrać lub przegrać. *O, tata ma szczęście. Ma jeszcze tylko jedną kartę. Myślę, że wygra. Ojej, a ty masz ciągle jeszcze 3 karty, chyba tym razem nie wygrasz. Oj, biedna mama, jeszcze ani razu nie wyłożyła karty. Jak myślisz, jak się mama czuje?*

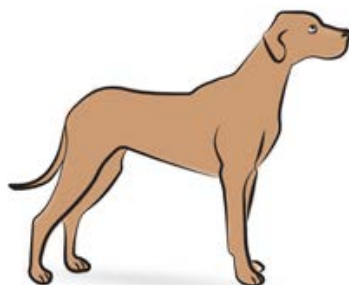
1. Dopasowywanie zwierząt



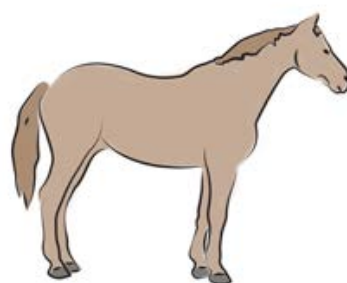
1. Dopasowywanie zwierząt



kot



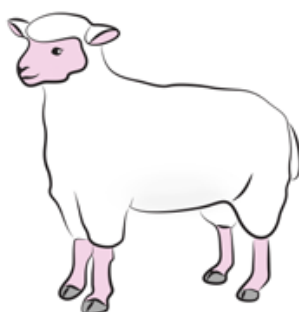
pies



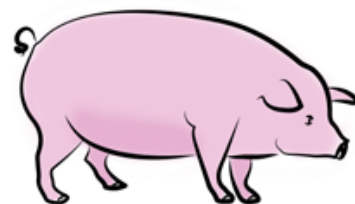
koń



mysz



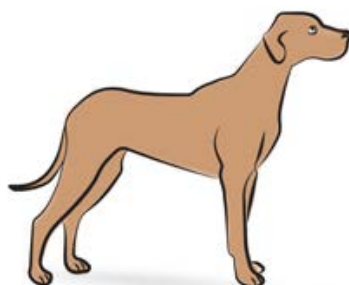
owca



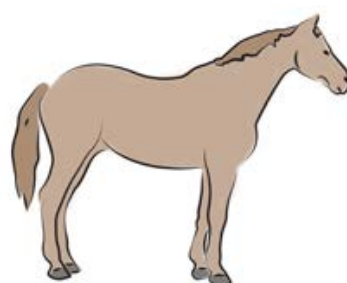
świnka



kot



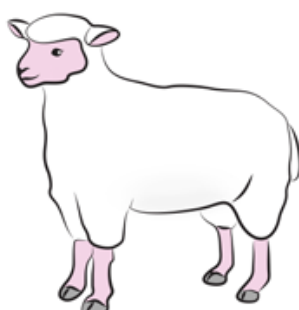
pies



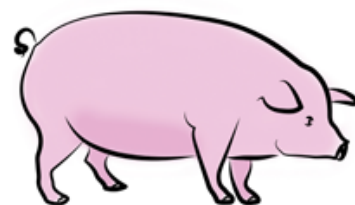
koń



mysz

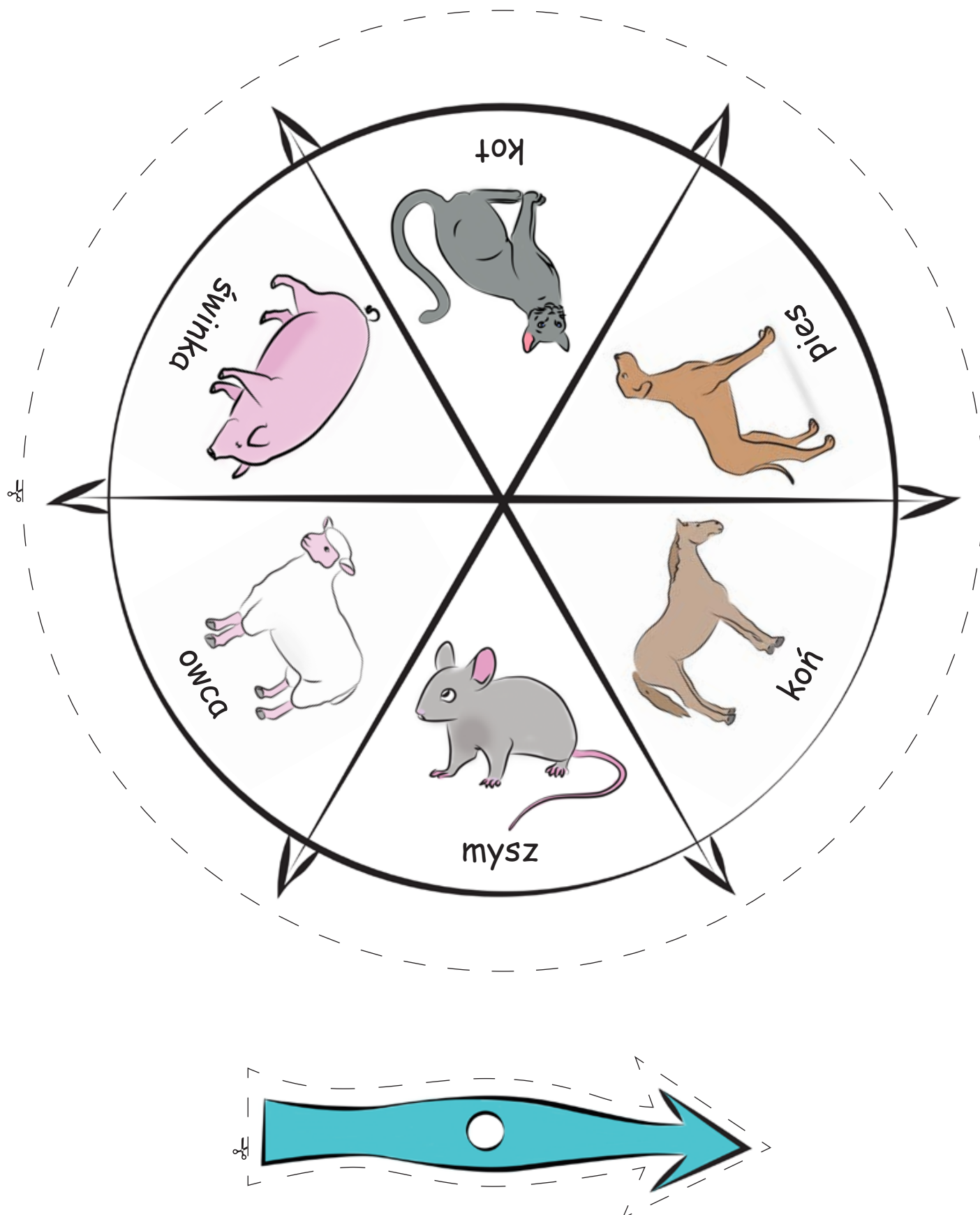


owca



świnka

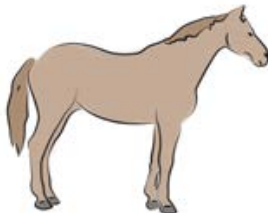
1. Dopasowywanie zwierząt



1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam 

Kto ma  ?

Ja mam 

Kto ma  ?

Ja mam 

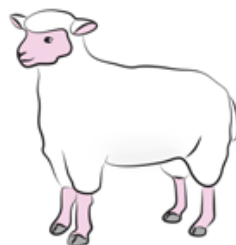
Kto ma  ?

Ja mam 

Kto ma  ?

1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam

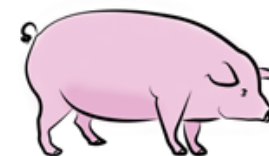


Kto ma



?

Ja mam



Kto ma



?

Ja mam



Kto ma



?

Ja mam



Kto ma



?

1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam 

Kto ma  ?

Ja mam 

Kto ma  ?

Ja mam 

Kto ma  ?

Ja mam 

Kto ma  ?

1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam



kota

Kto ma



konia

Ja mam



konia

Kto ma



mysz

Ja mam



mysz

Kto ma



sarnę

Ja mam



sarnę

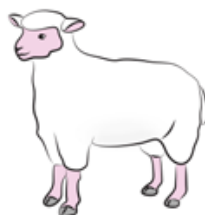
Kto ma



owcę

1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam



owcę

Kto ma



świnę

Ja mam



świnę

Kto ma



lisa

Ja mam



lisa

Kto ma



wiewiórkę

Ja mam



wiewiórkę

Kto ma



krowę

1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam



krowę

Kto ma



królika

Ja mam



królika

Kto ma



kozę

Ja mam



kozę

Kto ma



psa

Ja mam



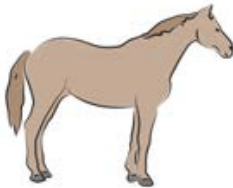
psa

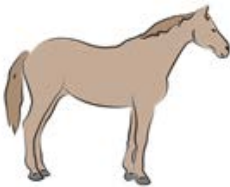
Kto ma



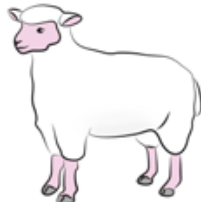
kota

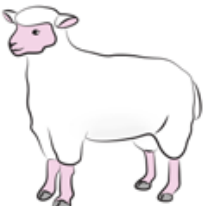
1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

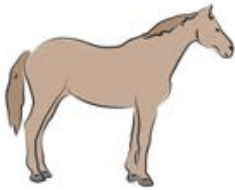
Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

Ja mam  . Kto ma  ?

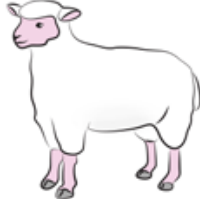
Ja mam  . Kto ma  ?

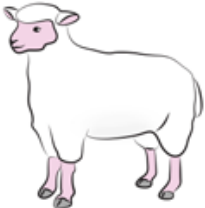
1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam  . Kto ma  ?
kota konia

Ja mam  . Kto ma  ?
koniamysz

Ja mam  . Kto ma  ?
myszsarnę

Ja mam  . Kto ma  ?
sarnęowcę

Ja mam  . Kto ma  ?
owcęświnę

Ja mam  . Kto ma  ?
świnęlisa

1. Ja mam... Kto ma...?

Ja mam  . Kto ma  ?
lisa wiewiórkę

Ja mam  . Kto ma  ?
wiewiórkę krowę

Ja mam  . Kto ma  ?
krowę królika

Ja mam  . Kto ma  ?
królika kozę

Ja mam  . Kto ma  ?
kozę psa

Ja mam  . Kto ma  ?
psa kota

DZIAŁANIE

2. Zwierzęta i ich części ciała

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.

Macie zamiar zgadywać, jaka część ciała jest na karcie i dopasowywać ją do odpowiedniego zwierzęcia.

1. Odetnij karty z częściami ciała zwierząt znajdujące się u dołu strony.
2. Połóż pozostałe strony ze zwierzętami na stole.
3. Razem z dzieckiem wytnij obrazki.
4. Rozdaj karty z częściami ciała zwierząt tak, by każdy miał jednakową liczbę kart.
5. Karty z częściami ciała połóżcie obrazkami do dołu i kolejno zaglądajcie do nich, nie pokazując innym graczom.
6. Niech każdy kolejno mówi, jaką część ciała ma i dopasowuje ją do zwierzęcia.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L1 L2 A2
- Dziecięce nożyczki



SPODZIEWANE WYNIKI

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt przez słuchanie.
 - Nazwy zwierząt, np.: *Myślę, że to jest świnka.*
 - Części ciała zwierząt, np.: *Mam ogon.*
- Rozumie proste polecenia w kontekście.

KLUCZOWE STRATEGIE

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Słuchacze na poziomie 1 mogą w ten sposób przejść do poziomu 2; *Mam ogon. Myślę, że on jest świnki. Tak, to jest ogon świnki.*

MÓW, MÓW, MÓW: Dodawaj proste komentarze do wszystkiego co robisz; *Dobre cięcie. Spójrz jak dzielę. Jedna dla ciebie. Twoja kolej. Weź jedną. Popatrz.*



SPODZIEWANE WYNIKI

- Dziecko wypowiada nazwy zwierząt, np. *świnka*.
- Powtarza nazwy części ciała zwierząt, np. *ucho*.

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Podczas mówienia o obrazku na twojej karcie trzymaj ją tak, żeby dziecko go nie widziało. Używaj krótkich zdań i powtarzaj informacje na kilka różnych sposobów.

CZEKAJ, CZEKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Poczekać aż dziecko spróbuje powtórzyć kluczowe słowo zanim pokażesz mu obrazek. *Mam oko. ... nie jest to oko świnki... hmm, może to oko kota... Tak, myślę że kota.... kot. Tak, to jest oko kota...oko.*



SPODZIEWANE WYNIKI

- Dziecko rozpoznaje część całego obrazka.

KLUCZOWA STRATEGIA

SABOTAŻ: Możesz umyślnie błędnie 'odgadnąć' zwierzę lub część ciała i próbować je dopasować, aby zachęcić w ten sposób dziecko do pokazania, co wie, i do poprawienia ciebie.

DZIAŁANIE

2. Zwierzęta i ich części ciała

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.

Macie zamiar zgadywać, jaka część ciała jest na karcie i dopasowywać ją do odpowiedniego zwierzęcia.

1. Odetnij karty z częściami ciała zwierząt znajdujące się u dołu strony.
2. Połóż pozostałe strony ze zwierzętami na stole.
3. Razem z dzieckiem wytnij części ciała zwierząt.
4. Rozdaj karty z częściami ciała zwierząt tak, by każdy miał jednakową liczbę kart.
5. Karty z częściami ciała połóżcie obrazy do dołu i kolejno zaglądajcie do nich, nie pokazując innym graczom.
6. Niech każdy kolejno mówi, jaką część ciała ma i dopasowuje ją do zwierzęcia.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L1 L2 A2
- Dziecięce nożyczki



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 2 obiekty przez słuchanie:
 - Nazwa zwierzęcia i część ciała, np.: *Myślę, że to jest ogon świnki.*
 - Rozumie proste polecenia, np.: *Weź jedną.*

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Opowiedz o części ciała zwierzęcia zanim pokażesz obrazek dziecku, aby zaangażować korę słuchową mózgu przed korą wzrokową.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Dziecko zwraca uwagę na ostatnie słowo, które usłyszy, może więc opuścić pierwszą część informacji, np. *ogon*. Możesz pomóc dziecku w zwróceniu uwagi na pierwszą część informacji przez zrobienie niewielkiej pauzy przed tym słowem, wolniejsze tempo mówienia i lekkie zaakcentowanie słowa, które dziecko opuściło. *To jest.. ogon świnki.*

MÓW, MÓW, MÓW: Dodaj język w krótkich, prostych zdaniach do czynności oraz wskazówki, co będzie dalej, jako część działania. *Możesz uciąć tutaj? Popatrz jak rozdaję karty. Daj to mamie. Zajrzyj do karty.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko oznacza zwierzęta i części ciała zwierząt.

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj pożądany język przez udawanie, że nie jesteś pewna, jaką część ciała zwierzęcia dziecko ma. *To jest oko lisa... czy oko kota?* To, co chcesz, żeby dziecko powtórzyło, podawaj na końcu, dzięki temu dziecku będzie łatwiej powtórzyć 2 obiekty informacji.

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Rozszerzaj i rozbudowuj próby dziecka przez akustyczne akcentowanie słów lub znaczników gramatycznych, które dziecko opuściło: *Tak, to jest oko kota.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozpoznaje część całego obrazka.

KLUCZOWA STRATEGIA

SABOTAŻ: Możesz umyślnie błędnie 'odgadnąć' zwierzę lub część ciała i próbować je dopasować, aby zachęcić w ten sposób dziecko do pokazania, co wie, i do poprawienia ciebie. *Myślę, że mam ucho lisa. Popatrzmy. Czekaj! To nie pasuje. To nie jest ucho lisa.*

DZIAŁANIE

2. Zwierzęta i ich części ciała

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L3 A2
- Dziecięce nożyczki

Macie zamiar zgadywać, jaka część ciała jest na karcie i dopasowywać ją do odpowiedniego zwierzęcia.

1. Odetnij karty z częściami ciała zwierząt znajdujące się u dołu strony.
2. Połóż pozostałe strony ze zwierzętami na stole.
3. Razem z dzieckiem wytnij części ciała zwierząt.
4. Rozdaj karty z częściami ciała zwierząt obrazkami do dołu tak, by każdy miał jednakową liczbę kart.
5. Karty z częściami ciała połóżcie obrazkami do dołu i kolejno zaglądajcie do nich, nie pokazując innym graczom.
6. Kolejno opowiadajcie o tym, co macie. Gracz słuchający musi wskazać 2 części ciała zwierząt.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 3 obiekty przez słuchanie:
- Nazwa zwierzęcia i część ciała, np.: *Mam ogon i ucho świnki.*

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Opowiedz o karcie zanim pokażesz obrazek dziecku, aby zaangażować korę słuchową mózgu przed korą wzrokową.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Dziecko może opuścić jeden z elementów informacji. Możesz mu pomóc w zwróceniu uwagi na wszystkie 3 elementy informacji przez powtórzenie całego zdania i zaakcentowanie słowa, które dziecko opuściło. *Posłuchaj jeszcze raz, mam ogon i ucho świnki.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko oznacza nazwy zwierząt i części ciała, np.: *Róg i noga krowy.*
- Używa znacznika dzierżawczego, np. *krowy.*

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj pożądany język przez udawanie, że nie jesteś pewna, jaką część ciała zwierzęcia dziecko ma. *Chcesz powiedzieć, że to noga i ucho krowy? ... A może noga i róg krowy?* Modeluj 3 elementy informacji w obu opcjach pytania wyboru.

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Rozszerzaj próby dziecka przez akustyczne akcentowanie słów lub znaczników gramatycznych, które dziecko opuściło: *O, masz nogę i róg krowy.*

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Jeżeli dziecko nadal nie używa znacznika dzierżawczego, spróbuj umieścić słowo na końcu zdania: *Jestem pewna, że ta noga to noga krowy. Myślisz, że to noga owcy czy krowy??*



SPODZIEWANE REZULTATY

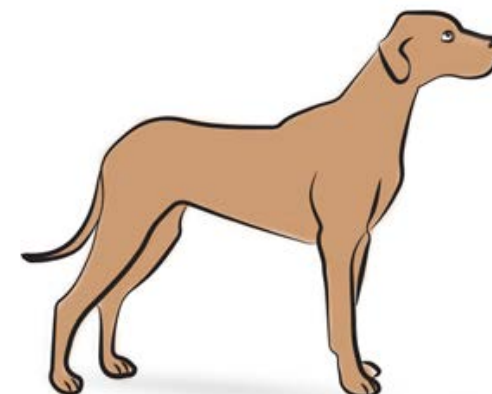
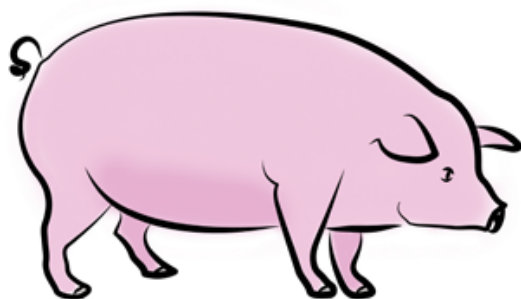
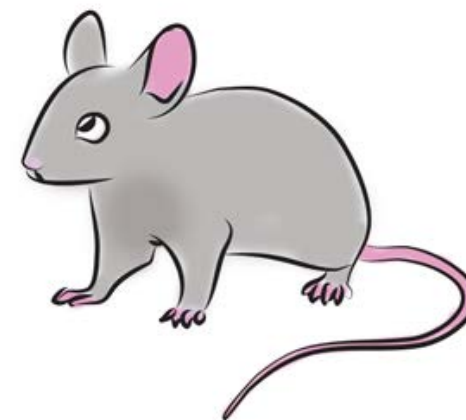
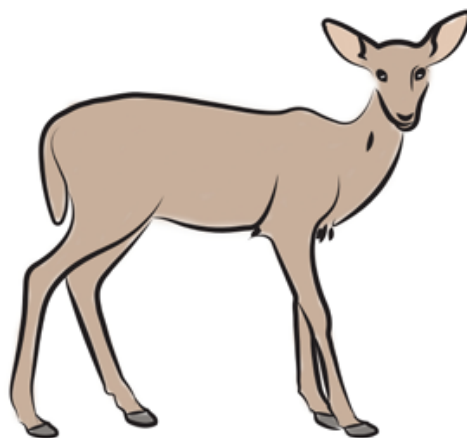
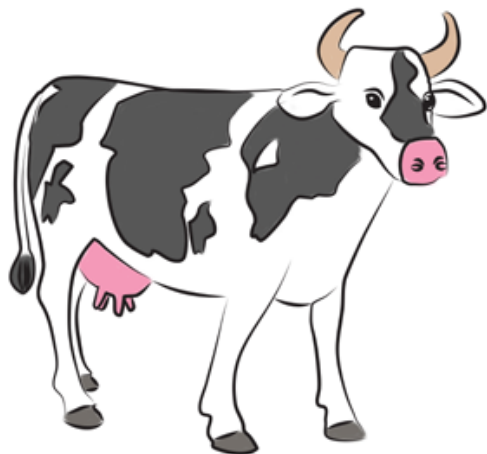
- Dziecko przewiduje lub zgaduje.
- Rozumie opinie i poglądy oraz to, w jaki sposób różnią się od rzeczywistej wiedzy.

KLUCZOWE STRATEGIE

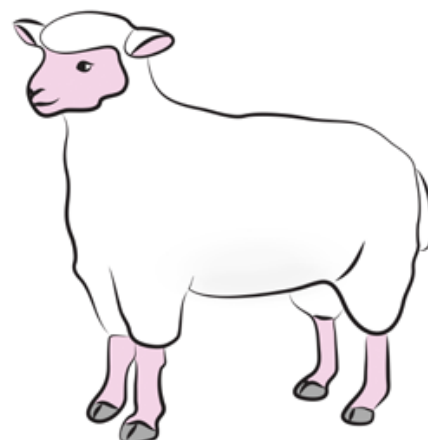
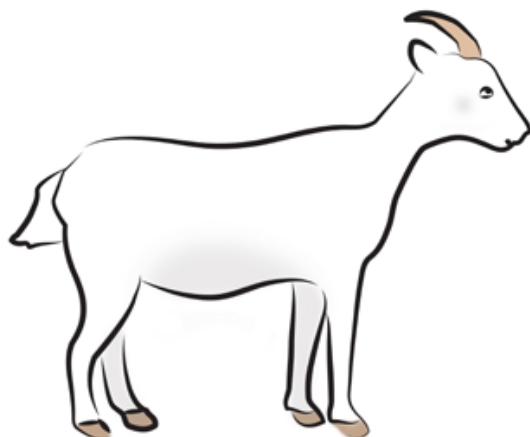
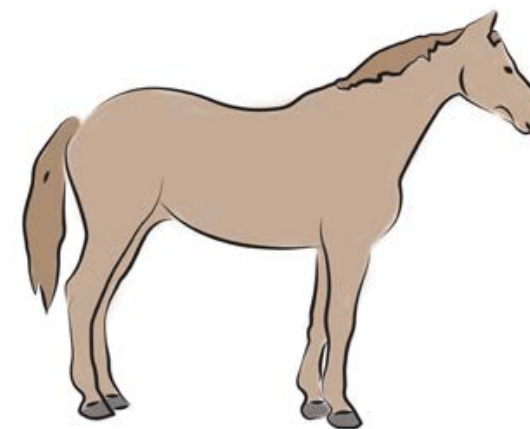
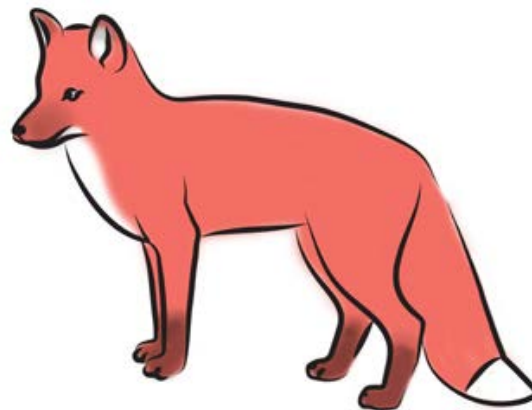
SABOTAŻ: Możesz umyślnie błędnie 'odgadnąć' zwierzę lub część ciała i próbować je dopasować, aby zachęcić w ten sposób dziecko do pokazania, co wie, i do poprawienia ciebie.

MÓW, MÓW, MÓW: Możesz dodać do gry wariant, w którym gracz zgaduje i zachęca innych do zgadywania zanim spojrzy na kartę. Możecie potem porozmawiać o tym, kto co zgadł. *O! Nikt nie zgadł. Byłam pewna, że to jest ucho i ogon psa, a tata myślał, że to jest ogon i róg krowy.* Pomaga to dziecku w rozwijaniu języka, w rozumieniu i mówieniu o tym, co myślą inne osoby.

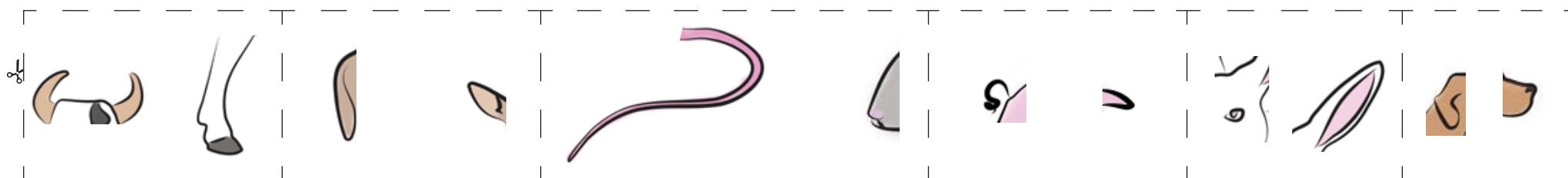
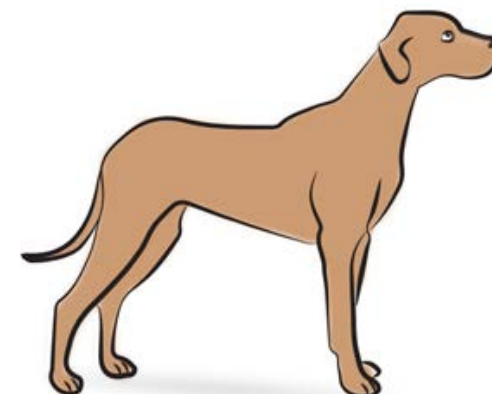
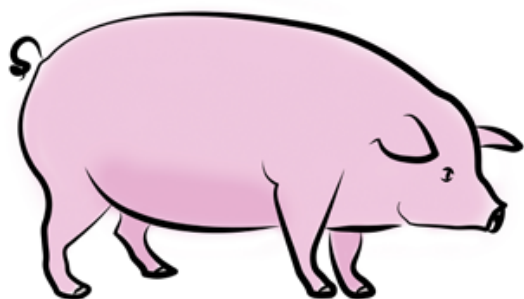
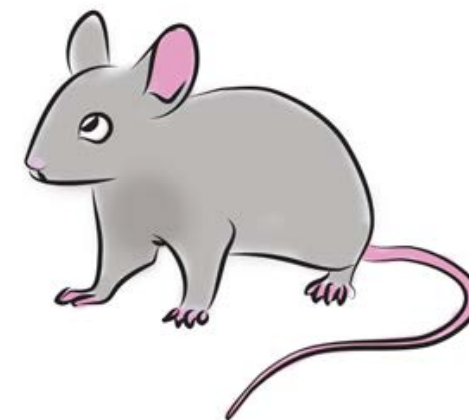
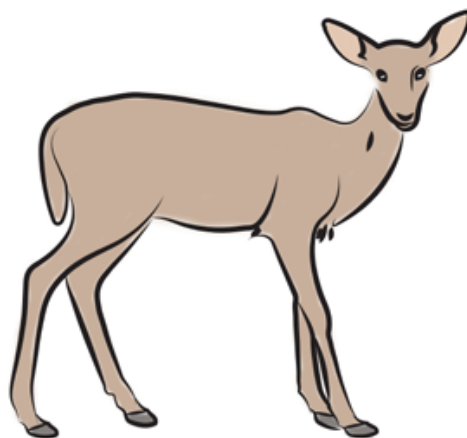
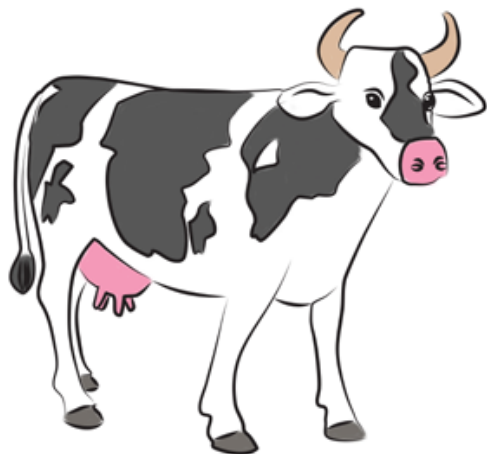
2. Zwierzęta i ich części ciała



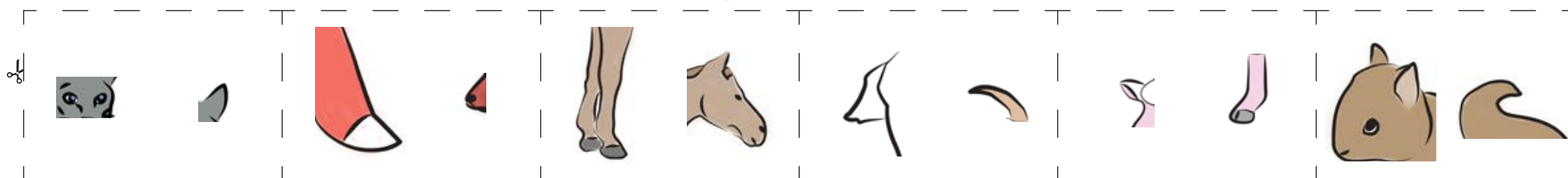
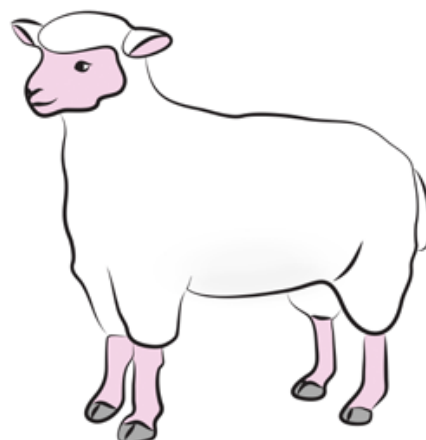
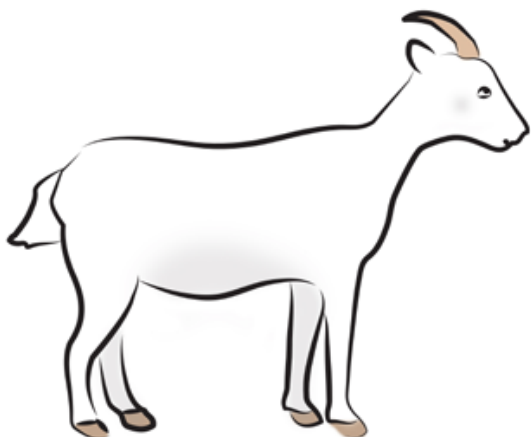
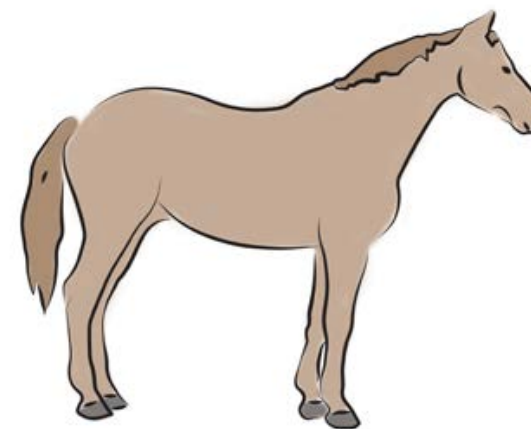
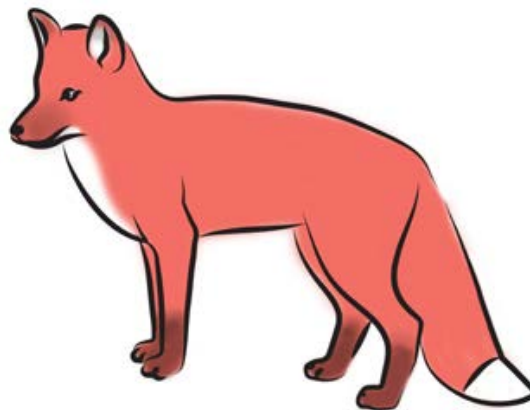
2. Zwierzęta i ich części ciała



2. Zwierzęta i ich części ciała



2. Zwierzęta i ich części ciała



DZIAŁANIE

3. Co jedzą zwierzęta?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze. Drukuj po 2 strony na jednym arkuszu, żeby obrazki były mniejsze.

Wytnij kawałki układanki i włóż je do pudełka lub woreczka.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L1 A3
- Nożyczki i małe pudełko lub woreczek

Macie zamiar bawić się w dopasowywanie zwierząt do ich paszy/karmy.

1. Kolejno wyjmujcie po jednym kawałku układanki z woreczka.
2. Podzielcie obrazki na 2 grupy; zwierzęta po lewej stronie, pożywienie po prawej (uwaga na rybę, jej miejsce jest po prawej stronie!).
3. Wybierzcie zwierzę, a potem szukajcie jego pożywienie albo wybierzcie pożywienie i znajdźcie zwierzę, do którego ono pasuje.
4. Zamieniajcie się kolejno rolami przy wybieraniu, aż wszystkie karty zostaną wykorzystane.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt:
 - Nazwy zwierząt, np.: *Które jedzenie jest dla świnki?*
 - Pożywienie, np.: *Zastanawiam się, kto je trawę.*
 - Czasownik: *Czy możesz znaleźć to, co konie jedzą?*
- Rozumie 'lub' w kontekście.

KLUCZOWE STRATEGIE

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Jeżeli to możliwe, układaj zdania i pytania tak, żeby słowo docelowe było na końcu. To jest miejsce, które jest najbardziej akcentowane akustycznie. W miarę poprawiania się możliwości słuchowych dziecka zmień budowę zdania na bardziej typową, np.: *Musimy znaleźć jedzenie dla świnki.*

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj język przez tworzenie możliwości wyboru. *Hmm, zwierzę lub jedzenie... Wybieram zwierzę.* Potem zaproponuj dziecku wybór początkowej karty. *Chcesz wybrać zwierzę czy jedzenie?*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko oznacza zwierzęta.
- Powtarza nazwy pożywienia.
- Mówi tak/nie.

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Początkujący słuchacze często muszą usłyszeć słowa wiele razy zanim spróbują je wymówić. Zadawanie wielu pytań sprawia, że dziecko czuje się sprawdzane. Uczenie dziecka polega na mówieniu. Twoje zdania dla początkujących słuchaczy powinny być krótkie i wypowiedzane nieco wolniej niż normalnie, np.: *Mam zamiar wybrać zwierzę... Dobrze, mam mysz... Popatrz, to jest mysz... Teraz muszę znaleźć jedzenie dla myszy... Ciekawe, co mysz je? ...*

SABOTAŻ: Karty do układanki dają możliwość wzrokowego rozpoznania właściwej odpowiedzi. Spróbuj wybrać niewłaściwe pożywienie. *Zastanawiam się, czy mysz je trawę... Nie... Trawę nie... Spróbujmy może ser... Tak!*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie zależności pomiędzy rzeczami.

KLUCZOWA STRATEGIA

PODEJDŹ BLIŻEJ DO MNIE: Dzięki wspólnej pracy przy układankach będziesz blisko procesora dźwięku i będziesz mogła zapewnić dziecku najlepszą jakość sygnału słuchowego. Skorzystaj z okazji, by przekazać dziecku informacje o jego świecie i wskaż, jaki ma to związek z zależnościami pomiędzy kawałkami układanki. *Ha! Ty lubisz ser i mysz tak samo lubi ser.*

DZIAŁANIE

3. Co jedzą zwierzęta?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze. Drukuj po 2 strony na jednym arkuszu.
Wytnij kawałki układanki i włóż je do pudełka lub woreczka.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L2 L3 A3
- Nożyczki i małe pudełko lub woreczek

Macie zamiar bawić się w dopasowywanie zwierząt do ich paszy/karmy.

1. Kolejno wyjmujcie po jednym kawałku układanki z woreczka.
2. Podzielcie obrazki na 2 grupy; zwierzęta po lewej stronie, pożywienie po prawej (uwaga na rybę i węża, ich miejsce jest po prawej stronie!).
3. Wybierzcie zwierzę i pożywienie i sprawdźcie, czy do siebie pasują. Jeżeli nie, odłóżcie je z powrotem.
4. Jeżeli pasują do siebie, to możecie je zatrzymać i powiedzieć zdanie: "(Zwierzę) je (pożywienie)."
5. Zamieniajcie się kolejno rolami przy wybieraniu, aż wszystkie karty zostaną wykorzystane.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 2 obiekty przez słuchanie:
 - Nazwa zwierzęcia + jedzenie, np.: "Mam zamiar wybrać świnę i trawę."

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Mów o tym, co masz zamiar zrobić zanim to zrobisz i daj dziecku czas na przetworzenie słów zanim weźmiesz karty, żeby sprawdzić, czy do siebie pasują. *Mam zamiar wybrać świnę i trawę.*

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Zachęcaj dziecko do powtarzania tego, co powiedziałaś, żeby sprawdzić czy zwraca uwagę na 2 obiekty i pomóc mu w budowaniu słuchowego sprzężenia zwrotnego.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko łączy słowa:
 - Rzeczownik + rzeczownik, np.: *Pies i kości.*
 - Rzeczownik + czasownik, np.: *Hmm, co mysz je?*
 - Czasownik + przedmiot, np.: *Myślę, że je ser.*
 - Rzeczownik + czasownik + przedmiot, np.: *Tak, mysz je ser.*
- Używa spójnika: *i*.

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Modeluj język łącząc słowa na różne sposoby, aby pokazać budowę zdania odpowiednią dla wyrażenia myśli na każdym etapie działania.

SABOTAŻ: Karty do układanki dają możliwość wzrokowego rozpoznania właściwej odpowiedzi. Wybierz umyślnie niewłaściwe pożywienie, aby dać dziecku więcej okazji do słuchania i nauki języka. *Ciekawe, czy mysz je trawę... Nie... Mysz nie je trawy. Twoja kolej, może ty znajdziesz to, co jedzą myszy.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie zależności pomiędzy rzeczami.

KLUCZOWA STRATEGIA

PODEJDŹ BLIŻEJ DO MNIE: Dzięki wspólnej pracy przy układankach będziesz blisko procesora dźwięku i będziesz mogła zapewnić dziecku najlepszą jakość sygnału słuchowego. Skorzystaj z okazji, by przekazać dziecku informacje o jego świecie i wskaż, jaki ma to związek z tym działaniem. *Hej, mysz je ser i ty też jesz ser.*

DZIAŁANIE

3. Co jedzą zwierzęta?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze. Drukuj po 2 strony na jednym arkuszu.
Wytnij kawałki układanki i włóż je do pudełka lub woreczka.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L2 L3 A3
- Nożyczki i małe pudełko lub woreczek

Macie zamiar bawić się w dopasowywanie zwierząt do ich paszy/karmy.

1. Kolejno wyjmujcie po jednym kawałku układanki z woreczka.
2. Podzielcie obrazki na 2 grupy; zwierzęta po lewej stronie, pożywienie po prawej (uwaga na rybę i węża, ich miejsce jest po prawej stronie!).
3. Opisz dziecku zwierzę, którego ma szukać.
4. Wybierzcie pożywienie i sprawdźcie, czy do siebie pasują. Jeżeli nie, odłóżcie je z powrotem.
5. Jeżeli pasują do siebie, to możecie je zatrzymać i powiedzieć zdanie: "(Zwierzę) je (pożywienie)."
6. Teraz dziecko może opisać zwierzę, którego masz szukać.
7. Zamieniajcie się kolejno rolami przy wybieraniu, aż wszystkie karty zostaną wykorzystane.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 3 obiekty przez słuchanie.
- Rozumie opisy składające się z 3 części, np.: *Znajdź zwierzę, które jest małe, ma ogon i wąsy.*

KLUCZOWA STRATEGIA

PAMIĘĆ SŁUCHOWA: Zachęć dziecko do powtórzenia opisu, żeby upewnić się, że zapamiętało wszystkie wskazówki. Jeżeli zapamiętanie trzech elementów jest zbyt trudne, to poproś dziecko, żeby powiedziało to, co zapamiętało i jeżeli pominęło jeden lub więcej elementów, powtórz cały opis z akcentowaniem akustycznym elementów pominiętych. Opis powinien nadal być na poziomie zawierającym 3 elementy informacji, aby dziecko rozwijało zdolność słuchania i zapamiętywania dłuższych zdań zawierających więcej informacji.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi całe zdanie zawierające 3 elementy informacji, np.: *Krowa je trawę.*
- Używa przedimków: .
- Używa czasownika w trzeciej osobie: je.
- Używa przeczenia: nie.

KLUCZOWE STRATEGIE

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Podczas składania razem kawałków układanki modeluj zdanie, np.: *Krowa je trawę*. Poproś dziecko o powtórzenie. Dziecko może opuścić jeden element informacji lub znacznik gramatyczny, np. przedimek lub *końcówkę trzeciej osoby* od jeść. Rozszerzaj próby dziecka przez akcentowanie akustyczne opuszczonych elementów. *Dobrze, krowa je trawę*.

SABOTAŻ: Karty do układanki dają możliwość wzrokowego rozpoznania właściwej odpowiedzi. Spróbuj wybrać niewłaściwe pożywienie. *Ciekawe, czy mysz je trawę... Nie... Mysz nie je trawy. Twoja kolej, może ty znajdziesz to, co jedzą myszy.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie zależności pomiędzy rzeczami.

KLUCZOWA STRATEGIA

PODEJDŹ BLIŻEJ DO MNIE: Dzięki wspólnej pracy przy układankach będziesz blisko procesora dźwięku i będziesz mogła zapewnić dziecku najlepszą jakość sygnału słuchowego. Skorzystaj z okazji, by przekazać dziecku informacje o jego świecie i wskaż, jaki ma to związek z tym działaniem. *Hej, mysz je ser i ty też jesz ser.*

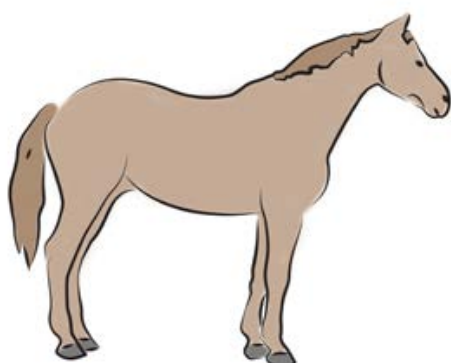
3. Co jedzą zwierzęta?



kot



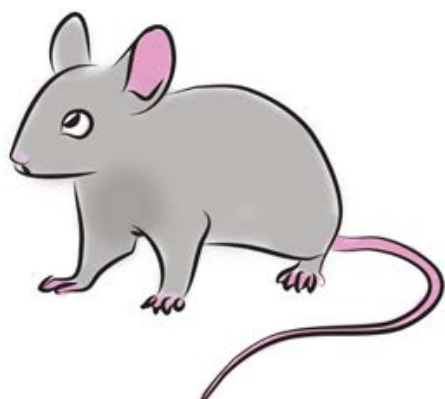
ryba



koń



siano

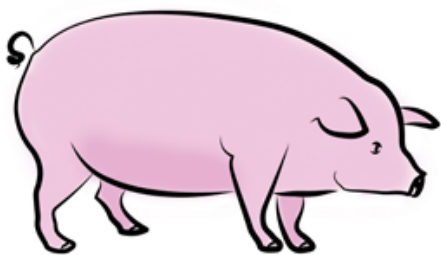


mysz

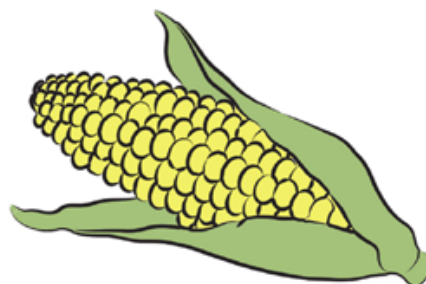


ser

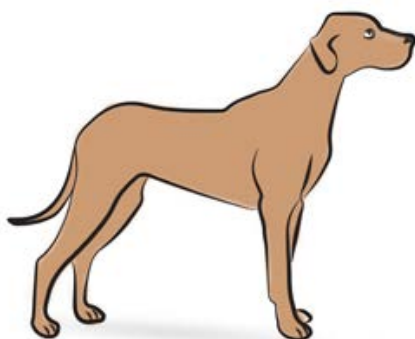
3. Co jedzą zwierzęta?



świnka



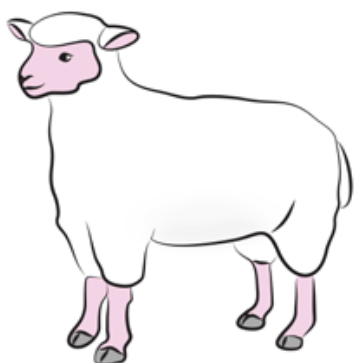
kukurydza



pies



kości



owca

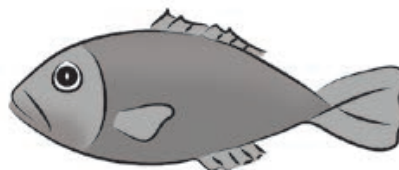


trawa

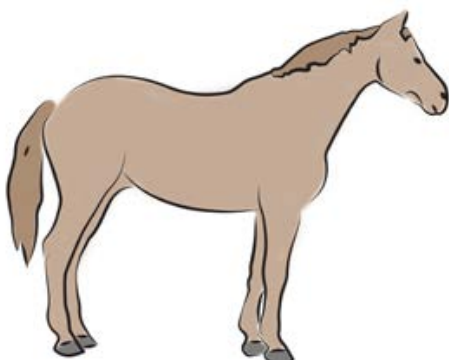
3. Co jedzą zwierzęta?



kot



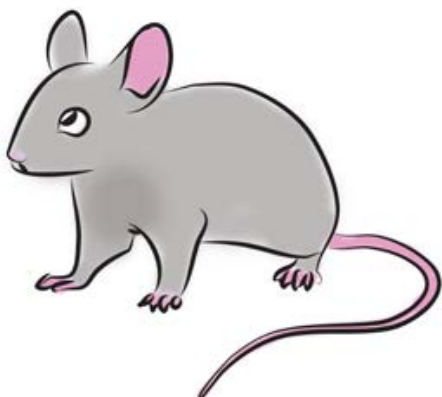
ryba



koń



siano

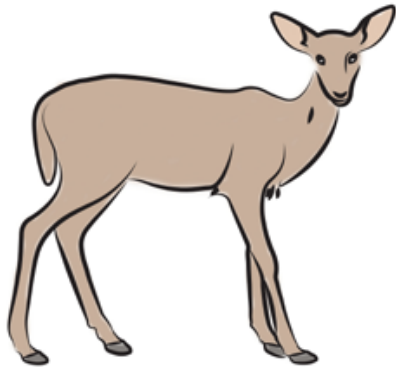


mysz



ser

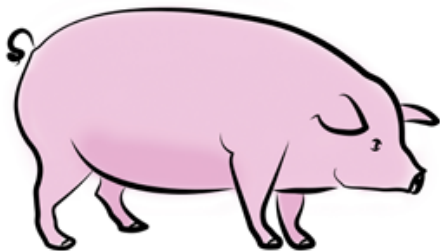
3. Co jedzą zwierzęta?



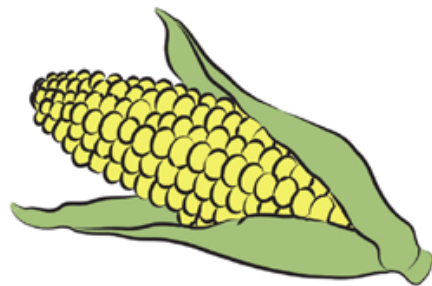
sarna



liście



świnka



kukurydza



lis

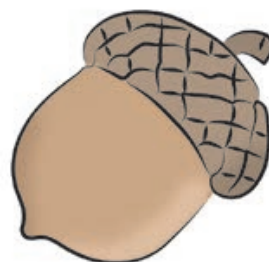


wąż

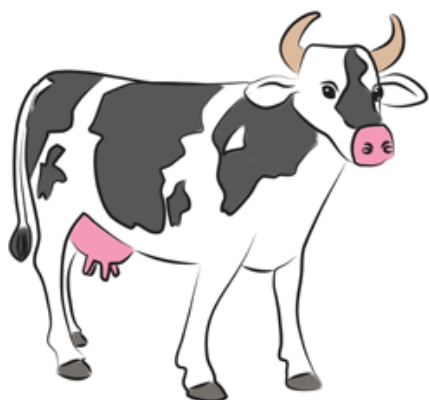
3. Co jedzą zwierzęta?



wiewiórka



żołędzie



krowa



trawa

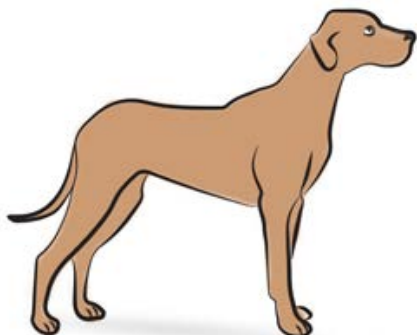


króliki



marchewka

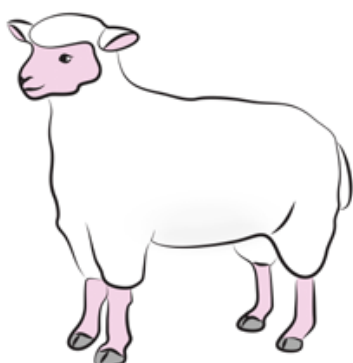
3. Co jedzą zwierzęta?



pies



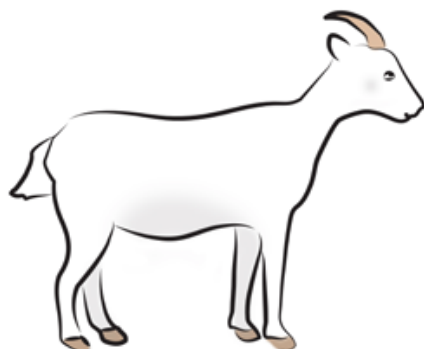
kości



owca



koniczyna



koza



rośliny

DZIAŁANIE

4. Ktoś chowa się przede mną, ciekawe kto?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze, po 4 strony na jednym arkuszu.
Potnij na strony, złóż razem i zszyj książeczkę.

MATERIAŁY

• Zwierzęta L1 L2 L3 A4

Macie zamiar razem czytać książeczkę.

1. Najpierw opowiedzcie o okładce i o tym, czego może szukać chłopiec.
2. Przeczytajcie pytanie z pierwszej strony i spróbujcie zgadnąć, jakie to zwierzę.
3. Przeczytajcie tekst na następnej stronie, żeby zobaczyć, kto się schował.
4. Wróćcie na chwilę do strony z pytaniem dla sprawdzenia.
5. Powtarzajcie do zakończenia książeczki.



SPODZIEWANE WYNIKI

- Dziecko słucha opowiadania.
- Reaguje na suprasegmentale.

KLUCZOWE STRATEGIE

KSIAŻKI, KSIAŻKI, KSIAŻKI: Chociaż słuchacz na poziomie 1 nie zrozumie wszystkich słów w książeczce, to wspólne czytanie sprzyja rozwijaniu umiejętności skupienia i konfrontuje dziecko z nowymi słowami oraz budową zdań.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Uwydatniaj takie cechy suprasegmentali jak zmiany w intonacji, rytm oraz akcent na słowa, które się rymują, aby utrzymać uwagę dziecka i wspomagać rozumienie różnicy między pytaniem a zdaniem oznajmującym. *Kto chowa się pod kapeluszem? (intonacja wzrastająca)*



SPODZIEWANE WYNIKI

- Dziecko powtarza lub mówi jedno słowo.
- Próbuje wypowiadać nowe słowa (może być tylko samogłoska).

KLUCZOWE STRATEGIE

CZEKAJ, CZEKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Modeluj język zgadując, jakie zwierzę mogło się schować i czekaj, aż dziecko spróbuje zgadnąć, zanim odwrócisz stronę. *Myślę, że to może być pies.....pies.*

MÓJ GŁOS MA ZNACZENIE: Każda próba dziecka wydawania dźwięku powinna być doceniona i interpretowana jako znacząca. *Myślę, że to może być pies.....e. Świetnie, ty też myślisz, że to jest pies. Dobrze, zobaczmy, czy to jest pies.*

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Akcentowanie nazwy zwierzęcia pomaga dziecku w zidentyfikowaniu samogłoski i końcowej spółgłoski niezbędnej, aby był rym. Pozostaw zdanie w zawieszeniu, aby dziecko mogło je dokończyć. *To kot, który ma piękne.....uszy.*



SPODZIEWANE WYNIKI

- Dziecko rozumie niespodziankę.

KLUCZOWA STRATEGIA

POTWIERDZENIE WERBALNE PRAWIDŁOWEGO SKOJARZENIA POJĘĆ: Przekazuj model językowy zgodny z twoimi myślami, aby ułatwić dziecku zrozumienie, że wszyscy musimy się uczyć i dowiadywać się różnych rzeczy. *Nie wiem, kto się schował na drzewie. Zobaczmy.* Suprasegmentale i odpowiedni wyraz twarzy pomagają dziecku zrozumieć, jak myślą inni ludzie. Przy słowach *"To koń, co wielką głowę ma"* twój wyraz twarzy i język poinformują dziecko o odczuciu zaskoczenia, a także o jego świecie; konie nie wchodzi na drzewa.

DZIAŁANIE

4. Ktoś chowa się przede mną, ciekawe kto?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze, po 4 strony na jednym arkuszu.
Potnij na strony, złóż razem i zszyj książeczkę.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L1 L2 L3 A4
- Nożyczki i zszywacz

Macie zamiar razem czytać książeczkę.

1. Najpierw opowiedzcie o okładce i o tym, czego może szukać chłopiec.
2. Przeczytajcie pytanie z pierwszej strony i spróbujcie zgadnąć, jakie to zwierzę.
3. Przeczytajcie tekst na następnej stronie, żeby zobaczyć, kto się schował.
4. Wróćcie na chwilę do strony z pytaniem dla sprawdzenia.
5. Powtarzajcie do zakończenia książeczki.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko słucha opowiadania.
- Reaguje na rymy.

KLUCZOWE STRATEGIE

KSIĄŻKI, KSIĄŻKI, KSIĄŻKI: Wspólne czytanie opowiadania rozwija umiejętności skupienia i konfrontuje dziecko z nowymi słowami oraz budową zdań. Powtarzanie pytań i zdań oznajmujących w tej książeczce ułatwia dziecku przyłączenie się.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Powtarzanie samogłosek i końcowych spółgłosek w słowach, które się rymują, jest formą akcentowania akustycznego. Przyciąga i utrzymuje uwagę dziecka oraz pomaga mu w zapamiętywaniu słów. Identyfikacja słów, które się rymują, jest elementem rozwoju umiejętności czytania i pisania. Akcentuj rymujące się wyrazy, aby zwrócić uwagę dziecka na te pary słów. Dziecku będzie wtedy łatwiej usłyszeć, że słowa te mają jednakową samogłoskę i końcową spółgłoskę. *Ha! Myszka, co długi ma ogonek, schowała się za domek.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko powtarza 2 do 3 słów.
- Mówi słowa do rymu.
- Używa przedimków.

KLUCZOWE STRATEGIE

CZEKAJ, CZEKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Modeluj język zgadując, jakie zwierzę mogło się schować i czekaj, aż dziecko spróbuje zgadnąć, zanim odwrócisz stronę. *Myślę, że to kot, który ma piękne uszy, jest pod kapeluszem. Jak sądzisz?*

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Akcentowanie nazwy zwierzęcia pomaga dziecku w zidentyfikowaniu samogłoski i końcowej spółgłoski niezbędnej, aby był rym. Pozostaw zdanie w zawieszeniu, aby dziecko mogło je dokończyć; *To kot, który ma piękne....*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie zaskoczenie i humor w niespodziankach.

KLUCZOWA STRATEGIA

POTWIERDZENIE WERBALNE PRAWIDŁOWEGO SKOJARZENIA POJĘĆ: Przekazuj model językowy zgodny z twoimi myślami, aby ułatwić dziecku zrozumienie, że wszyscy musimy się uczyć i dowiadywać się różnych rzeczy. *Nie wiem, kto się schował na drzewie. Zobaczmy.* Suprasegmentale i odpowiedni wyraz twarzy pomagają dziecku zrozumieć, jak myślą inni ludzie. Przy słowach *"To koń, co wielką głowę ma"* twój wyraz twarzy i język poinformują dziecko o odczuciu zaskoczenia, a także o jego śmiechu. *To jest śmieszne, bo koń nie umie wejść na drzewo.*

DZIAŁANIE

4. Ktoś chowa się przede mną, ciekawe kto?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze, po 4 strony na jednym arkuszu.
Potnij na strony, złóż razem i zszyj książeczkę.

MATERIAŁY

- Zwierzęta L1 L2 L3 A4
- Nożyczki i zszywacz

Macie zamiar razem czytać książeczkę.

1. Najpierw opowiedzcie o okładce i o tym, czego może szukać chłopiec.
2. Przeczytajcie pytanie z pierwszej strony i spróbujcie zgadnąć, jakie to zwierzę.
3. Przeczytajcie tekst na następnej stronie, żeby zobaczyć, kto się schował.
4. Wróćcie na chwilę do strony z pytaniem dla sprawdzenia.
5. Powtarzajcie do zakończenia książeczki.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko śledzi zdania z książeczki; powtarza 5 do 6 słów.
- Identyfikuje rym, np.: *pniem...wiem*.

KLUCZOWE STRATEGIE

KSIAŻKI, KSIAŻKI, KSIAŻKI: Wspólne czytanie opowiadania rozwija umiejętności skupienia i konfrontuje dziecko z nowymi słowami oraz budową zdań. Powtarzanie pytań i zdań oznajmujących w tej książeczce ułatwia dziecku powtarzanie coraz większej liczby słów na każdej ze stron.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Powtarzanie samogłosek i końcowych spółgłosek w słowach, które się rymują, jest formą akcentowania akustycznego. Przyciąga i utrzymuje uwagę dziecka oraz pomaga mu w zapamiętywaniu słów. Zwróć uwagę dziecka na zasadę rymowania, aby mogło ją wykorzystać przy odgadywaniu następnego zwierzęcia. *Jak myślisz, kto jest za pniem? Musimy pomyśleć o zwierzęciu, które się rymuje do słowa pień. Jaka nazwa zwierzęcia brzmi podobnie jak pień?*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi całym zdaniem.
- Używa łączników .
- Używa przyimków, np.: *za, w*.

KLUCZOWE STRATEGIE

CZEKAJ, CZEKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Modeluj język zgadując, jakie zwierzę mogło się schować i czekaj, aż dziecko spróbuje zgadnąć. *Myślę, że to tygrys. Jak sądzisz?* Zachęć dziecko do powtórzenia pytania, aby dowiedziało się, co inni myślą. *Możesz spytać tatę: Kto jest pod kapeluszem?*

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Jeżeli dziecko spyta 'kto' zamiast 'kto jest' podaj model wypowiedzi. *Kto jest pod kapeluszem?*

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Akcentowanie nazwy zwierzęcia pomaga dziecku w zidentyfikowaniu samogłoski i końcowej spółgłoski niezbędnej, aby był rym. Pozostaw zdanie w zawieszeniu tuż przed przyimkiem, aby dziecko mogło je dokończyć. *To kot jest...*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozumie zaskoczenie i humor w niespodziankach.

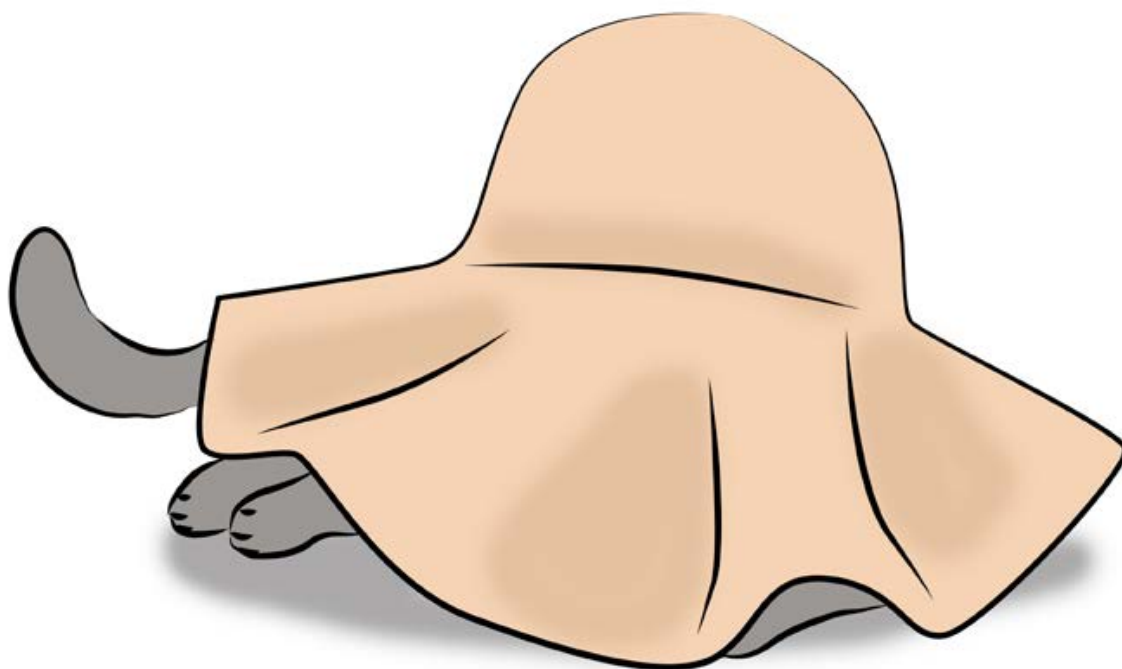
KLUCZOWA STRATEGIA

"HACZYKI SŁUCHOWE": Informacje suprasegmentalne w słowach przyciągających uwagę, np. *O, nie* lub *Ha, ha*, w połączeniu z wyrazem twarzy pomagają dziecku zrozumieć, jak myślą inni ludzie. Przy słowach *"To koń, co wielką głowę ma"* twój wyraz twarzy i język poinformują dziecko o odczuciu zaskoczenia, a także o jego śmiechu. *Ha, ha. To jest śmieszne, bo koń nie umie wejść na drzewo.*

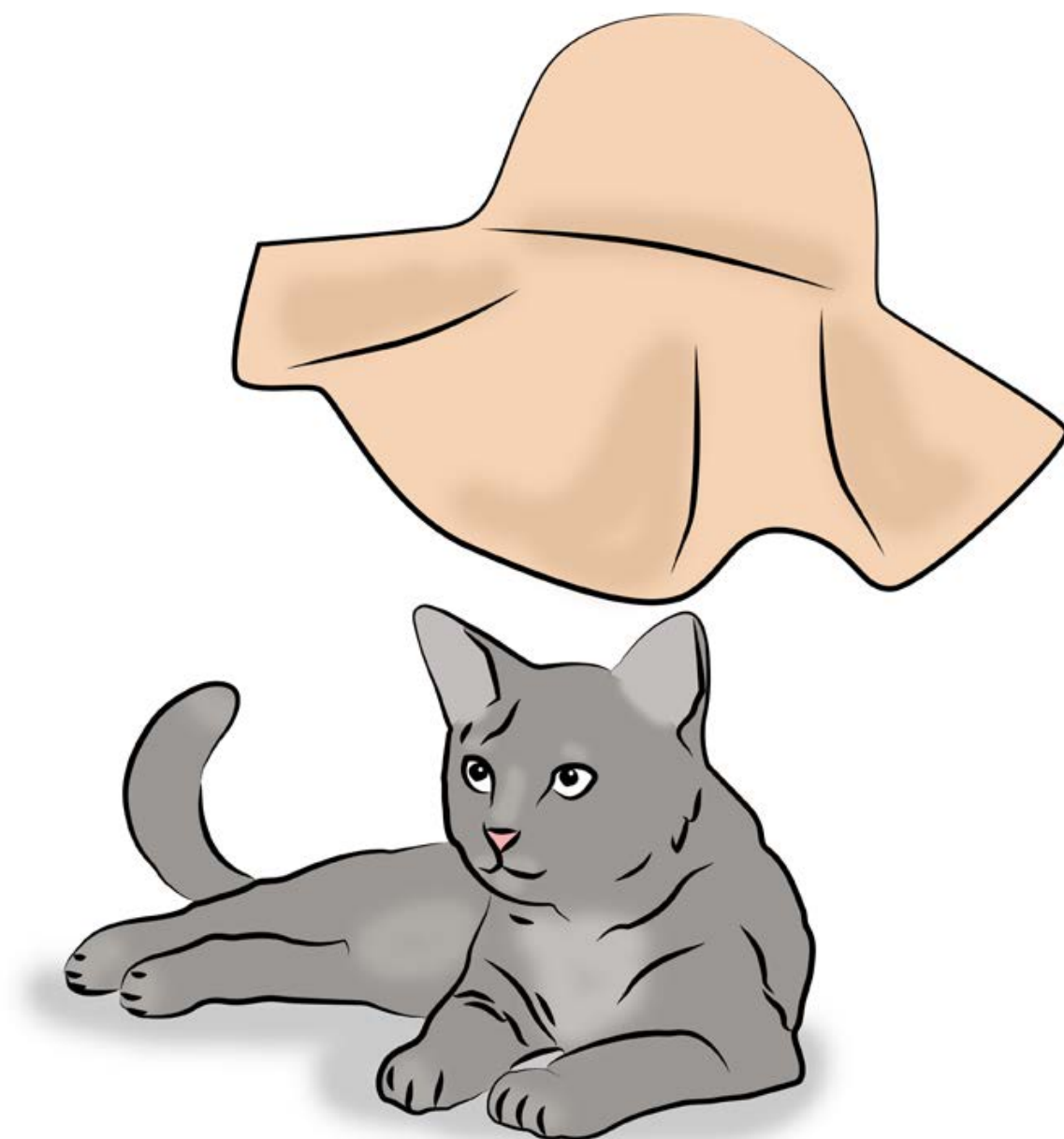
2. Ktoś chowa się przede mną, ciekawe kto?

Ktoś chowa się
przede mną,
ciekawe kto?

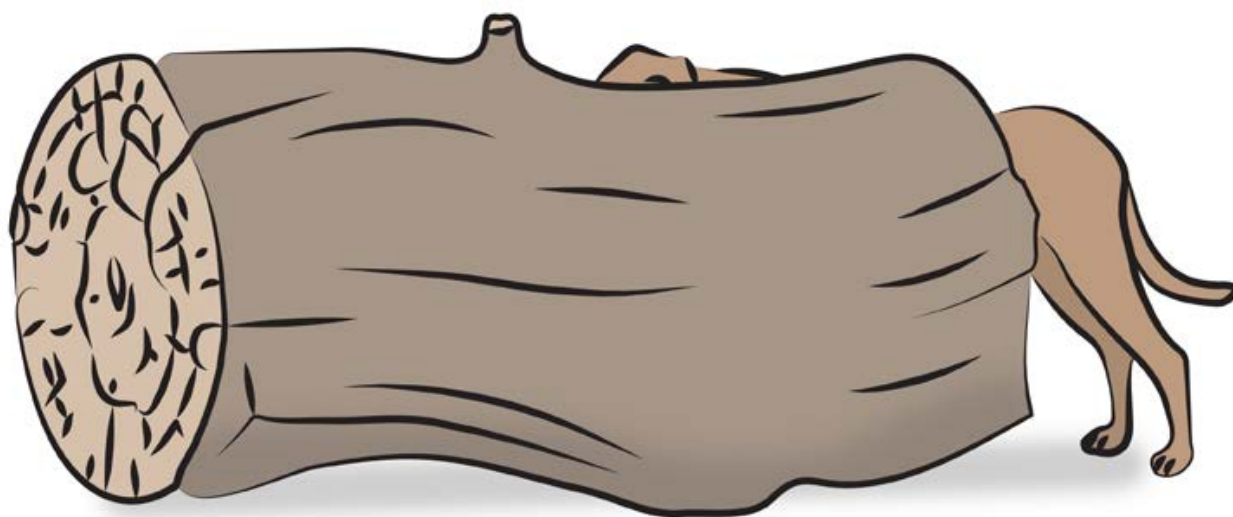




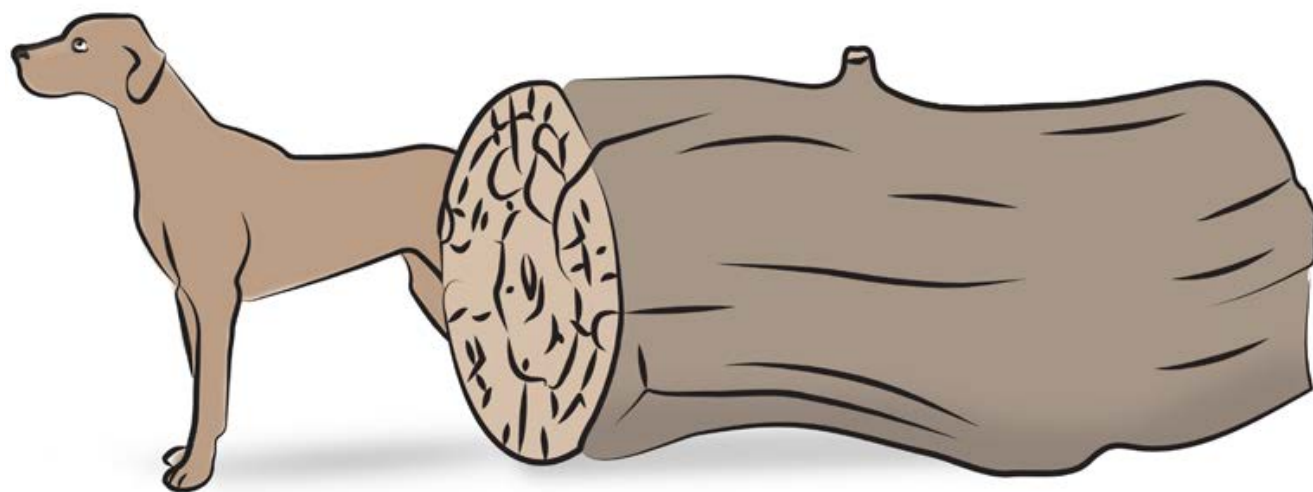
Kto chowa się
pod kapeluszem?



To kot, który ma
piękne uszy.



Kto schował się
za wielkim pniem?



To pies za pniem, ja
dobrze wiem.



A kto się schował
do pudełka?



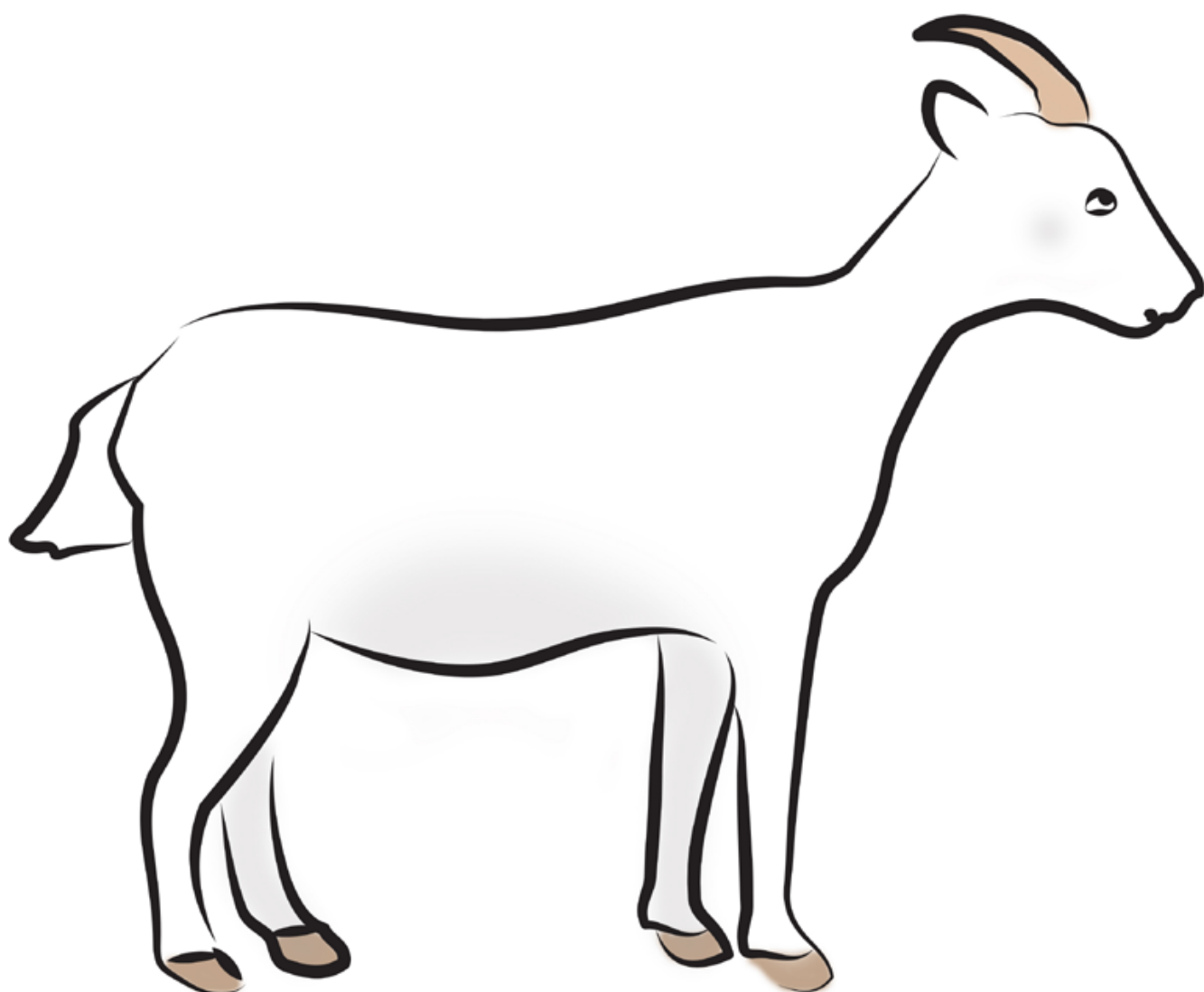
To lis z pudełka na nas
zerka.



Kto schował się
za biały domek?



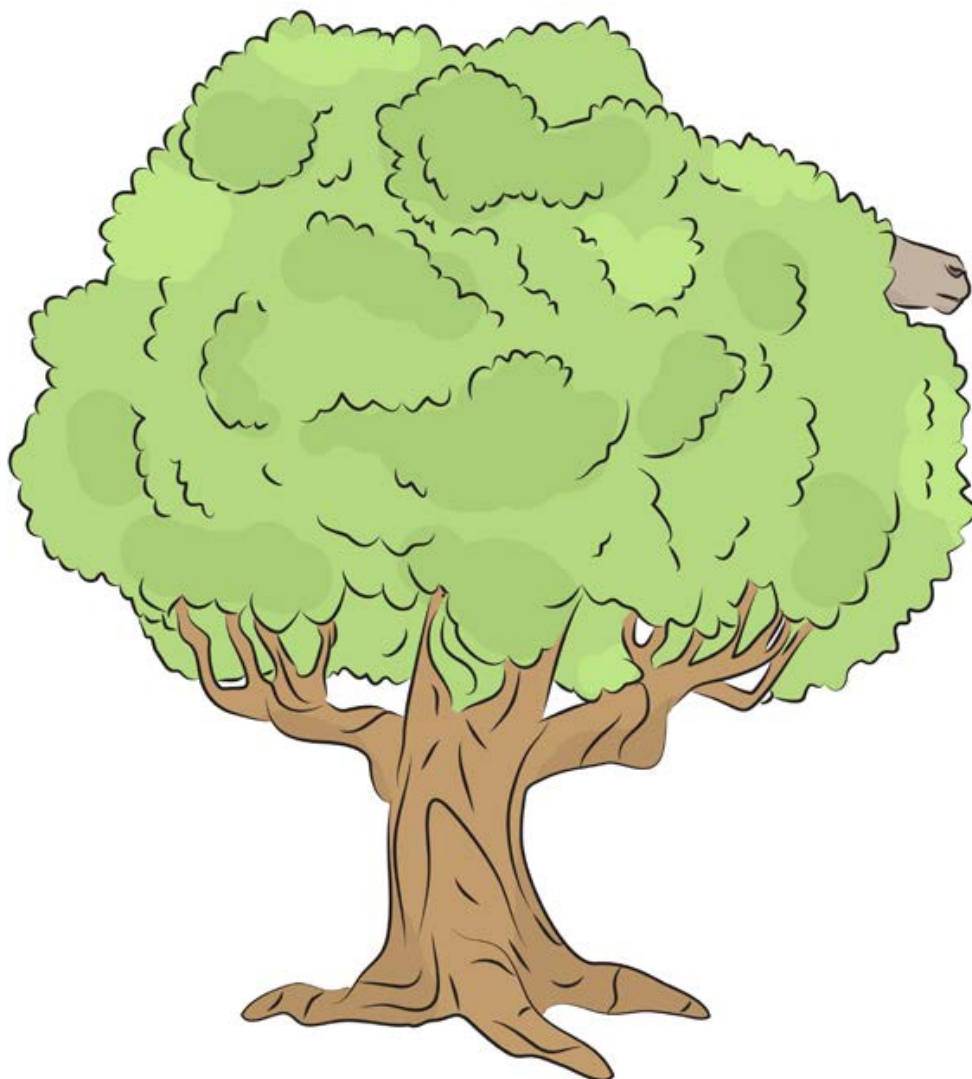
Myszka,
co długi ma ogonek.



Kto chowa się
w brązowej łódce?



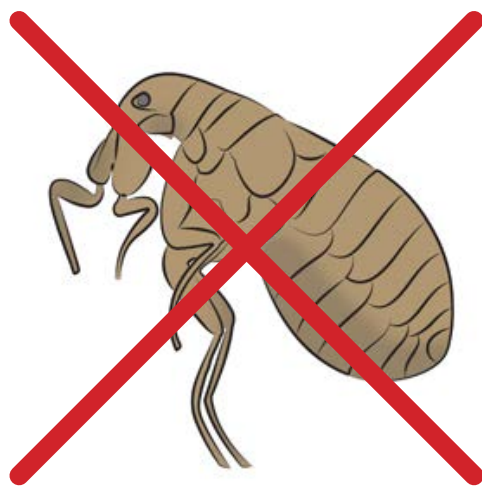
Koza jest w łódce,
przybędzie wkrótce.



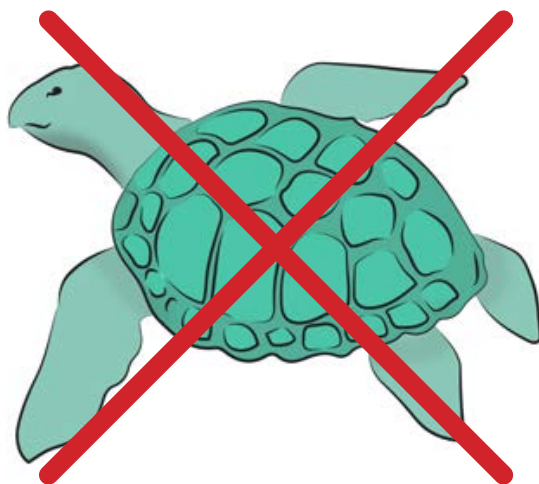
Kto jest na drzewie,
wiecie może?



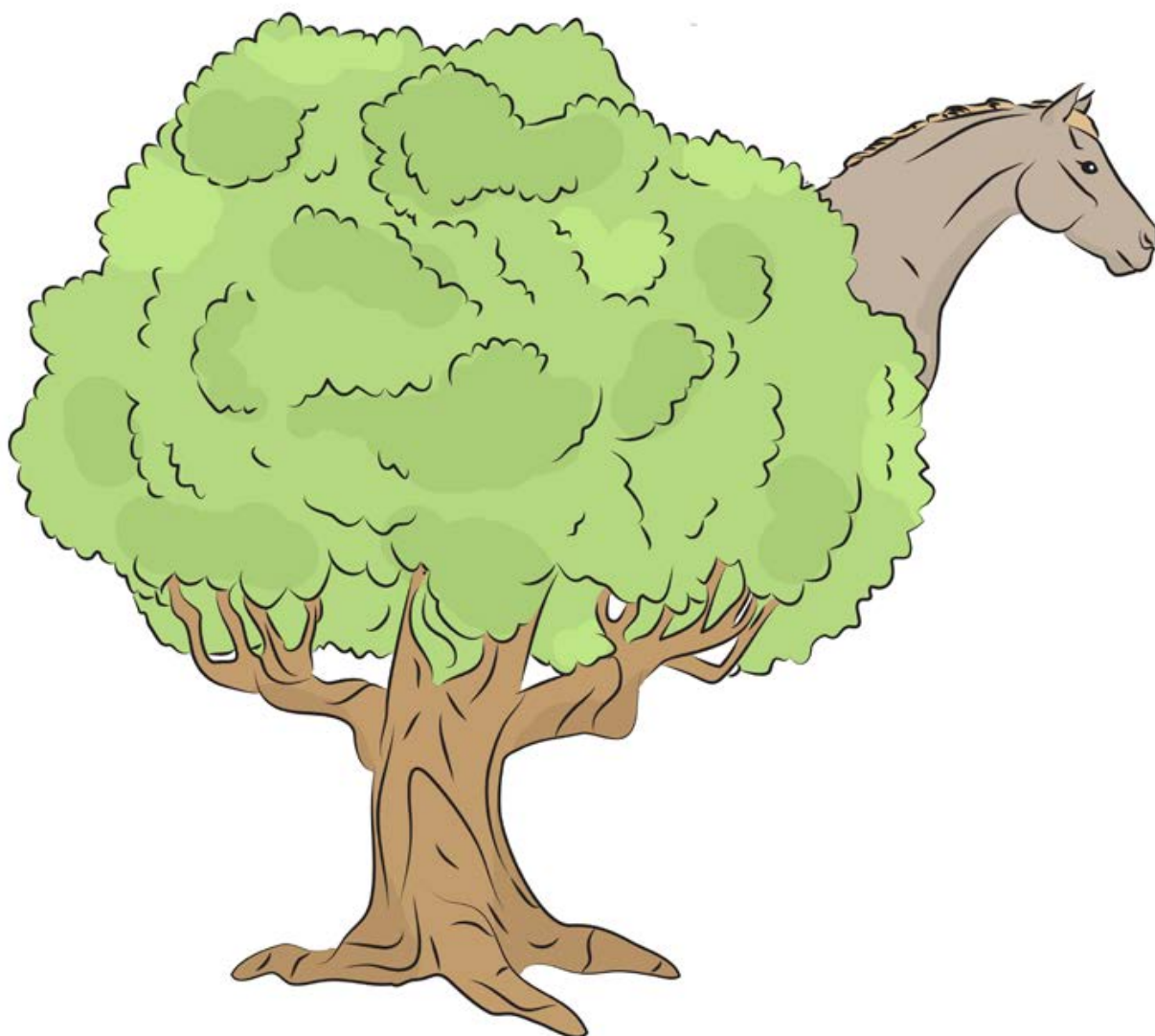
Nie jest to
pszczola,



ani pchła.



Nie jest
to żółw,
co pływa w
morzu.



To koń,
co dużą głowę ma!

Biura MED-EL na świecie

AMERYKA PÓŁNOCNA I POŁUDNIOWA

Argentyna

medel@medel.com.ar

Kanada

officecanada@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

M00513 1.0