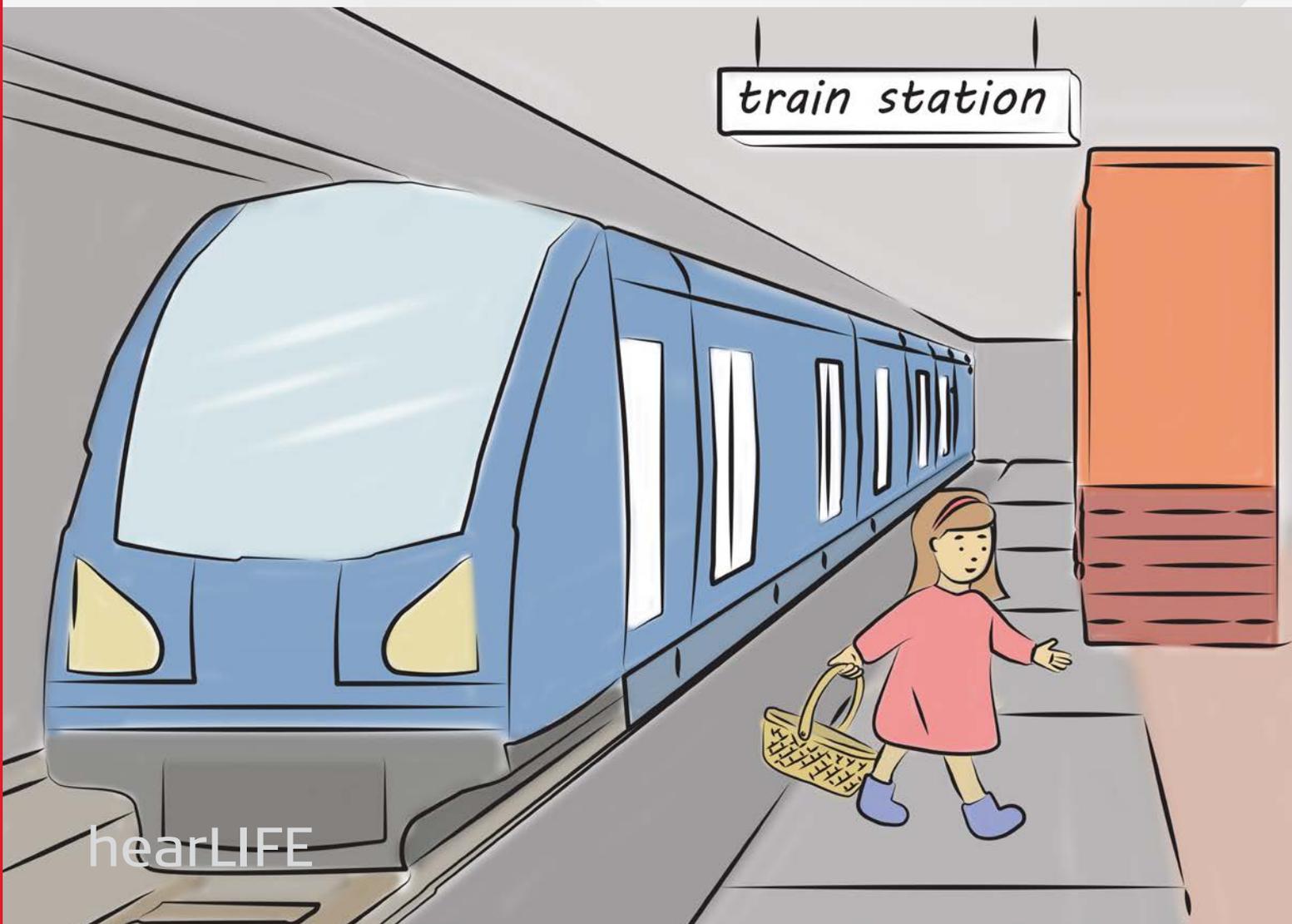


Media Belajar

03 TRANSPORTASI



hearLIFE

Belajar tentang Rencana Pembelajaran

Rencana Pembelajaran

Level 1, Level 2, Level 3

1. Mengepos Gambar & Kartu Cangkulan

Catatan Terapis, Material

2. Menyortir Gambar & Permainan Penghalang

Catatan Terapis, Material

3. Ini di Mana?

Catatan Terapis, Material

4. Perjalanan Panjang Menuju Toko

Catatan Terapis, Material

Kami berharap media ini dapat membantu banyak orang, karenanya Media Belajar Tematik ini dapat dibagikan secara terbuka untuk keperluan yang wajar. Meskipun demikian, MED-EL tetap memegang hak penuh atas material ini, oleh karena itu isi media ini tidak boleh diubah, diberi nama baru, atau digunakan untuk kepentingan komersial.

© Hak Cipta MED-EL 2017

Belajar Tentang Rencana Pembelajaran



Menandakan target pendengaran



Menandakan target bahasa lisan



Menandakan target kognisi dan teori pikiran/Theory of Mind (ToM)

Bagaimana memilih level

			
Level 1	Anak belajar mendengar dan menangkap <i>1 unit</i> informasi. Bahasa lisan diberikan kepada anak dalam kalimat pendek sederhana dan menggunakan teknik penonjolan akustik digunakan untuk memungkinkan anak menangkap informasi baru.	Anak menggunakan <i>kata-kata tunggal</i> , memiliki kosakata hingga 200 kata dan mungkin mulai menggabungkan 2 kata.	Kognisi merujuk pada bagaimana kita belajar dan mendapatkan pengetahuan dan memahami dunia kita. Theory of mind/ <i>ToM</i>) atau Teori berpikir merujuk pada keterampilan berpikir yang kita kembangkan dari waktu ke waktu untuk menjelaskan dan memprediksi perilaku kita dan orang lain. Beberapa keterampilan kognisi dan ToM berkaitan dengan perkembangan; keterampilan ini berkembang seiring bertambahnya usia anak. Meski demikian, hubungan antar keterampilan kognisi, ToM, dan bahasa itu kompleks, dengan masing-masing aspek berkontribusi satu sama lain dalam berbagai tingkatan sepanjang tahun-tahun pertama usia anak.
Level 2	Anak belajar mendengar dan menangkap <i>2 unit</i> informasi. Bahasa lisan diberikan dalam kalimat lebih panjang dan teknik penonjolan akustik digunakan untuk mendorong anak untuk menangkap semua informasi di dalam kalimat.	Anak memproduksi <i>kombinasi 2 hingga 3 kata</i> , memiliki kosakata sebanyak 200-2000 kata dan mulai menggunakan penanda tata bahasa	Anak yang lebih besar yang berada pada level 1 mungkin sudah memiliki keterampilan kognisi dan ToM yang tinggi dan perlu keterampilan bahasa yang lebih baik untuk mengekspresikan diri. Sebaliknya, anak yang lebih kecil dan berada di level 3 mungkin secara perkembangannya belum siap untuk memikirkan beberapa target-target ToM.
Level 3	Anak sudah mahir mendengar hingga bisa memahami <i>3 unit informasi</i> . Bahasa lisan diberikan dalam beragam kalimat kompleks dan teknik penonjolan akustik digunakan untuk mendorong anak menangkap elemen-elemen tata bahasa di dalam kalimat.	Anak memproduksi kalimat dan pertanyaan yang terdiri dari 4 hingga 5 kata, memiliki kosakata lebih dari 2000 kata dan menggunakan beragam penanda tata bahasa.	

Tema: level

Tema-tema ditampilkan sebagai tema makro (topik umum yang luas, misal: Hewan) diikuti dengan tema mikro yang berhubungan (sub-topik terkait khusus) untuk membantu anak membangun asosiasi antara kata-kata yang memudahkan dalam mengingat kosakata.

Dokumentasikan respon deteksi atau imitasi anak

Setiap rencana pembelajaran memiliki 4 aktivitas

Setiap aktivitas memiliki material-material yang perlu Anda unduh dan cetak, atau jika bentuknya elektronik, disimpan di komputer atau tablet.

Material-material mudah diidentifikasi berdasarkan nama dokumen:
Level Tema (L)Aktivitas (A)
 Misal: Hewan L1 L2 A2
 = material-material yang Anda butuhkan untuk pembelajaran tema Hewan Level 1 dan Level 2 aktivitas 2

MY HOUSE: LEVEL 1 LESSON PLAN



Date:

Name: Age: H.A:

ACTIVITY	GOALS						
6 sounds:	left	ah	oo	ee	sh	s	m
	right	ah	oo	ee	sh	s	m

			
BUILD A HOUSE RESOURCES • My House L1 L2 L3 A1	• Identifies 1 item: · parts of a house • Understands some prepositions: front/back	• Labels house parts • Uses verbs: cut/stick/fold	• Understands that people see different things from different angles
WHO'S IN THE HOUSE? RESOURCES • My House L1 L2 L3 A2	• Attends to 1 item: · person · place · verb	• Repeats or labels 1 word: · person · place · verb	• Understands same and not the same
WHERE DOES IT GO? RESOURCES • My House L1 L2 L3 A3	• Identifies 1 item · object · place	• Consolidates vocabulary within categories; things in a house/places in the house	• Understands the association between an object and a place
MY HOUSE RESOURCES • My House L1 L2 L3 A4	• Attends to verbs: cut, fold, hold, push, count • Attends to book	• Attempts to repeat one word from each page	• Joins in conversation about own house

Tema: level

Nama aktivitas

Apa yang Anda butuhkan sebelum belajar

Langkah-langkah melakukan suatu aktivitas

Target rencana pembelajaran: contoh keterampilan

Strategi atau Teknik Pendengaran Kunci yang digunakan untuk membantu anak mencapai tujuan pembelajaran.

MY HOUSE: LEVEL 1 THERAPIST NOTES



ACTIVITY

1. Build a House

PREPARATION

Print all resources on to lightweight card.

You are going make a house using the cardboard box.

1. Cut the windows, curtains, doors and chimney out. (Encourage the child to help where possible.)
2. Look at the cardboard box and decide which side will be the front.
3. Decide whether the yellow door or blue door will be on the front and stick it on.
4. Stick the other door on the back.
5. Use the craft knife to cut around 3 sides of the doors so they open.
6. Stick one window on each side.
7. Use the craft knife to cut down the middle of each window and along the top and bottom so they open out.
8. Stick the curtains inside the box at the top of the window opening.
9. Assemble chimney by following folds in order, 1, 2, 3 and glue base together.
10. Stick the chimney to the top of the box.

RESOURCES

- A cardboard box
- My house L1 L2 L3 A1
- Glue and scissors
- Craft knife



EXPECTED OUTCOMES

- Identifies 1 item: parts of a house: door, window, curtain, chimney.
- Understands some prepositions: front/back.

KEY STRATEGIES

TALK TALK TALK: Talk about the parts of the house as you cut them out together and again as you decide which piece to do first and then again as you stick them on and finally once more when you are admiring your finished house.

ACOUSTIC HIGHLIGHTING: While you are talking make one unit of information stand out for the level 1 child. Say the unit a little bit louder, or pause just before talking. *Hmm... We could put this blue door on ...the front.* (turn the box around) *Or maybe we could put the blue door on ... the back.*



EXPECTED OUTCOMES

- Uses verbs: cut/stick/fold.
- Labels house parts; e.g. door, window, curtain, chimney.

KEY STRATEGIES

The SAME THINKING PLACE: As you encourage the child to join in the construction add acoustic highlighting to the verbs, where possible placing the verb in the sentence final position to give the level 1 child the best possible chance to attend to it and try and repeat it back. *Just here on this line, you need to cut. Use the glue to make it stick.*

USE CHOICES: Using the house parts vocabulary in choice questions provides the child with a model of the vocabulary just before they try and say it. This is easier than trying to recall unfamiliar vocabulary. *Shall we do a window or a door?*



EXPECTED OUTCOMES

- Understands that people see different things from different angles.

KEY STRATEGY

SABOTAGE: Angle the box so the child's parent/caregiver can not see the piece you just stuck on. Encourage parent/caregiver to comment that he can't see it. This helps the child learn that not everybody has access to the same information. *Oh, I can't see the window. I want to see the window. Can you show me the window? Turn the box so I can see.*

Tanggal:

Nama: Usia: Usia Pendengaran:

AKTIVITAS	TUJUAN PEMBELAJARAN						
6 bunyi:	kiri	a	u	i	sh	s	m
	kanan	a	u	i	sh	s	m

			
<p>MENGEPOS GAMBAR</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Transportasi L1 A1 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi 1 item: <ul style="list-style-type: none"> kendaraan Memahami frase "masukkan itu" 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama-nama kendaraan Mengucapkan 'di dalam' 	<ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar Terlibat di dalam bermain pura-pura
<p>MENYORTIR GAMBAR</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Transportasi L1 A2 Transportasi L1 L2 lembar sortir 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi 1 unit <ul style="list-style-type: none"> nama kategori hewan kendaraan Memahami tidak/ ya 	<ul style="list-style-type: none"> Mengulang kata tunggal Menggunakan tidak/ ya 	<ul style="list-style-type: none"> Menyortir dengan mengidentifikasi sebagai milik sebuah kategori Memahami bahwa orang-orang tidak selalu benar
<p>TARUH DI MANA?</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Transportasi L1 L2 L3 A3 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi 1 unit <ul style="list-style-type: none"> kendaraan lokasi <p>Memahami: lainnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengulang: kata-kata tunggal 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami bagaimana hal-hal terkait satu sama lain
<p>PERJALANAN PANJANG MENUJU TOKO</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Transportasi L1 L2 L3 A4 Transportasi L1 L2 L3 A4 kendaraan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengikuti arahan-arahan dalam konteks <ul style="list-style-type: none"> pilih satu gunting di sini balik kertas tempelkan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengulangi kata-kata dari beberapa instruksi 	<ul style="list-style-type: none"> Memilih satu di antara dua pilihan

Tanggal:

Nama: Usia: Usia Pendengaran:

AKTIVITAS	TUJUAN PEMBELAJARAN						
6 bunyi:	kiri	a	u	i	sh	s	m
	kanan	a	u	i	sh	s	m

			
<p>KARTU CANGKULAN</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transportasi L2 A1 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi 2 unit: <ul style="list-style-type: none"> · Kendaraan dan kendaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan kata benda dan kata benda • Mengucapkan "Ambil kartu" 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenali dan mengekspresikan emosi selama permainan berlangsung
<p>MENYORTIR GAMBAR</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transportasi L2 L3 A2 • Transportasi L1 L2 lembar sortir 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan beberapa deskripsi dan mengidentifikasi benda dan kategori 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan kata-kata untuk membuat sebuah deskripsi <ul style="list-style-type: none"> · empat kaki/ empat roda · di peternakan/ di jalan · berbintik-bintik/ berwarna biru 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyortir dengan mengidentifikasi sebagai milik sebuah kategori
<p>INI DI MANA?</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transportasi L1 L2 L3 A3 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti sebuah petunjuk yang terdiri dari dua bagian • Memahami beberapa preposisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan kata-kata <ul style="list-style-type: none"> · kendaraan + berjalan + lokasi · preposisi kata benda 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami bagaimana hal-hal terkait satu sama lain • Menceritakan pengalaman di masa lampau
<p>PERJALANAN PANJANG MENUJU TOKO</p> <p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transportasi L1 L2 L3 A4 • Transportasi L1 L2 L3 A4 kendaraan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami urutan 2 peristiwa yang digabungkan dengan kata hubung 'lalu' • Memahami sebuah kalimat yang mengandung dua unit informasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggabungkan beberapa kata kerja menggunakan 'lalu' • Menggabungkan beberapa kata benda menggunakan 'lalu' 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat pilihan dan menjelaskan keputusan • Membayangkan dan membicarakan tentang perasaan orang lain

Tanggal:

Nama: Usia: Usia Pendengaran:

AKTIVITAS	TUJUAN PEMBELAJARAN						
6 bunyi:	kiri	a	u	i	sh	s	m
	kanan	a	u	i	sh	s	m

			
KARTU CANGKULAN MATERIAL • Transportasi L3 A1	• Mengidentifikasi 3 unit: · kendaraan dan kendaraan dan kendaraan	• Tanyakan: Apa kamu punya...? • Mengucapkan kata benda dan kata benda	• Mengenali dan mengekspresikan emosi sepanjang permainan
PERMAINAN PENGHALANG MATERIAL • Transportasi L2 L3 A2 • Transportasi L3 A2	• Mengikuti arahan-arahan mengandung satu kata kerja dan satu frase terdiri dari 2 bagian lokasi	• Memberikan arahan-arahan mengandung satu kata kerja dan satu frase terdiri dari 2 bagian lokasi	• Memahami konsep-konsep · pertama/ terakhir · satu yang berbeda · semua kecuali satu · baris/ kolom
INI DI MANA? MATERIAL • Transportasi L1 L2 L3 A3	• Menyimak sebuah kalimat dan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait kalimat tersebut	• Menggunakan kata kerja orang ketiga: pergi, mengendarai, berlayar • Menggunakan: di/di atas di dalam kalimat-kalimat	• Membicarakan pengalaman-pengalaman lampau • Membicarakan kejadian-kejadian hipotetis
PERJALANAN PANJANG MENUJU TOKO MATERIAL • Transportasi L1 L2 L3 A4 • Transportasi L1 L2 L3 A4 kendaraan	• Mengingat sebuah kalimat yang terdiri dari 3 bagian informasi • Mengingat sekuen tiga bagian	• Menggunakan kata ganti: dia • Menggunakan bentuk kata kerja · bentuk masa depan · bentuk masa lampau	• Membuat pilihan dan menjelaskan keputusan • Membayangkan dan membicarakan tentang perasaan orang lain

AKTIVITAS

1. Mengepos Gambar

PERSIAPAN

Cetak media belajar pada karton tipis dan gunting gambar-gambarnya, pisahkan satu set. Gunting membentuk 2 lubang pos selebar kartu pada setiap sisi kotak (jadi Anda punya 8 lubang).

Anda akan membuat sebuah kotak pos dan bermain mengepos gambar bersama-sama.

1. Ambil satu kartu dalam satu waktu, bicarakan itu, balik kartunya, beri lem lalu tempelkan pada kartu persis di bawah lubang pos.
2. Kocoklah kartu-kartu yang tersisa dan ambillah satu dari tumpukan. Bicarakan kartu itu tanpa menunjukkan gambarnya kepada anak. Putar kotaknya untuk meminta anak mencari gambar yang cocok.
3. Jika anak tidak bisa menemukan gambar yang cocok tambahkan suatu bunyi bermain lalu boleh mengintip sedikit kartunya jika perlu dan ucapkan nama kendaraannya lagi. (DENGAR LIHAT DENGAR).
4. Periksa kartu-kartu yang cocok lalu poskan kartu tersebut.
5. Bergantianlah mengambil satu kartu.

MATERIAL

- Transportasi L1 A1
- Sebuah kotak
- Cutter atau gunting, lem



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengidentifikasi 1 unit- anak dapat mengidentifikasi 1 unit informasi:
 - Pendengar pemula; misal. *Uu uu uu. Ini kereta.*
 - Kata benda; misal. *Aku punya mobil.*
- Memahami frase; misal. *masukkan itu.*

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PENDENGARAN LEBIH DAHULU: Tidak memperlihatkan gambar saat Anda membicarakan suatu kendaraan dapat membantu anak menyimak informasi auditori tanpa informasi visual (gambar atau gestur) yang berlomba menarik perhatian di otak.

PANCINGAN AUDITORI: Menggunakan bunyi-bunyi bermain untuk para pendengar pemula akan membantu menarik perhatian mereka dan mulai membangun keterampilan komprehensi. Gunakan ini di awal sebuah kalimat pendek dan letakkan kata bendanya di akhir supaya anak dapat memasang informasi tersebut dan mengembangkan keterampilan identifikasi kata. *Brmmmm, ini ada mobil.*

BICARA, BICARA, BICARA: Meskipun anak-anak level 1 baru mulai mengucapkan kata-kata tunggal, mereka akan mendapat manfaat dari mendengar frase dan kalimat pendek. Menambahkan beberapa kata pada semua yang Anda lakukan akan membantu anak memahami kata-kata aksi. *Masukkan itu. Balik kartu.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menyebutkan nama-nama kendaraan.
- Mengucapkan 'dalam'.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

TUNGGU TUNGGU DAN TUNGGU LAGI: Balik kotak untuk menemukan gambar yang cocok dan jika anak belum menyebut nama gambarnya secara spontan, berikan kata tersebut untuknya dan tunggu sambil tangan Anda secara perlahan menutupi lubang pos. Singkirkan tangan Anda ketika anak bervokalisasi agar anak bisa mengepos gambarnya.

SUARAKU PENTING: Memulai dengan usaha anak dalam mengucapkan nama-nama kendaraan mungkin tidak sempurna. Ini akan meningkat seiring mereka semakin baik dalam menyimak ucapan mereka sendiri dan mencocokkannya dengan ucapan Anda. Beri penghargaan dan penguatan atas usaha apa pun dengan langsung memposkan kartunya.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mencocokkan gambar.
- Terlibat di dalam bermain pura-pura.

STRATEGI KUNCI

PENDENGARAN LEBIH DAHULU: Gunakan teknik pendengaran lebih dahulu untuk melibatkan anak di dalam bermain pura-pura. *Yuk, mari kita mengendarai mobil. Lihat aku mengendarai mobil. Ayo, kamu ikut ke dalam mobil.* Kemudian kendarai mobil khayalan Anda mengelilingi ruangan.

AKTIVITAS

1. Kartu Cangkulan

PERSIAPAN

Cetak media belajar pada karton tipis; pilihlah 'print 2 pages on 1' sehingga gambar-gambarnya menjadi lebih kecil. Guntinglah gambar-gambarnya.

MATERIAL

• Transportasi L2 A1

Anda akan bermain "Kartu Cangkulan."

1. Sebelum Anda bermain, perhatikan kartu-kartunya dan bicarakan semua kartu bersama-sama. Semua gambar di kartu berkotak merah berbeda-beda. Setiap kartu 'merah' punya pasangan gambar yang sama dengan kartu-kartu berkotak biru. Tujuan permainan ini adalah mengumpulkan pasangan-pasangan gambar tersebut.
2. Kocok kartu dengan baik lalu bagikan 5 kartu untuk setiap pemain. Kartu-kartu yang tersisa ditumpuk di meja dengan sisi gambar menghadap bawah.
3. Pemain memeriksa kartu masing-masing, mencari gambar-gambar yang cocok dan meletakkannya di meja.
4. Mulailah permainan dengan memilih salah satu kartu Anda dan tanyakan kepada anak: "Apa kamu punya... (kendaraan) dan... (kendaraan)?"
5. Jika anak punya kartu yang disebutkan maka ia menyerahkan kartu itu lalu Anda meletakkan pasangan kartu tersebut di meja. Jika mereka tidak punya kartu itu mereka akan bilang "Tidak, ayo cangkul." dan Anda mengambil satu kartu dari tumpukan di meja. Jika Anda mendapatkan satu kartu yang cocok dengan kartu yang Anda punya, letakkan pasangan kartu itu.
6. Anak lalu menanyakan ke orang berikutnya (orangtua/pengasuh) salah satu kartu miliknya dan permainan berlanjut sesuai giliran pemain sampai tidak ada lagi kartu tersisa di tumpukan.
7. Begitu tumpukan kartu habis para pemain boleh bertanya kepada siapa pun yang mereka inginkan.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengidentifikasi 2 unit:
 - kendaraan dan kendaraan; misal. kereta dan kapal.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PENDENGARAN LEBIH DAHULU: Tidak memperlihatkan gambar saat Anda membicarakan suatu kendaraan dapat membantu anak menyimak informasi auditori. Jika anak baru menuju level 2 mungkin ia hanya menyimak kendaraan yang kedua. Sebutkan 2 kendaraan lalu beri intipan singkat, kemudian ucapkan kedua kendaraan itu lagi. Ini disebut "Dengar-Lihat-Dengar atau Auditory Sandwich".



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengucapkan "kata benda dan kata benda"; misal. kereta dan kapal.
- Katakan: Ayo cangkul.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PERLUASAN & PERPANJANGAN: Dorong anak memilih satu kartu untuk ditanyakan kepada orangtua/pengasuhnya. Mereka mungkin mengucapkan nama-nama kendaraannya tapi melewati kata sambung 'dan'. Tonjolan ini secara akustik dengan segera mengulangi apa yang mereka ucapkan perluaslah untuk memasukkan kata yang hilang. *Ada kereta dan kapal*.

AUDITORY FEEDBACK LOOP: Saat tiba giliran anak mengucapkan "Ayo cangkul", berikan contoh bahasanya sehingga anak bisa mengulanginya. *Kamu harus bilang ke Mama Ayo Cangkul*. Teknik ini memungkinkan anak-anak mendengar bahasa yang dibutuhkan tepat sebelum mereka mencoba mengucapkannya dan memungkinkan mereka membandingkan apa yang mereka ucapkan dengan contoh-contoh ucapan dari Anda.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengenali dan mengekspresikan emosi sepanjang permainan.

STRATEGI KUNCI

BICARA, BICARA, BICARA: Bicarakan tentang bagaimana perasaan Anda seiring permainan berjalan untuk membantu anak memahami tujuan belajar dari permainan ini dan juga untuk membantu mereka mengidentifikasi dan memberi nama perasaan-perasaan umum diri mereka sendiri. *Oh, ya ampun. Aku tidak punya pasangan kartu. Aku harap aku segera dapat satu pasang. Oh, Ya! Kamu sangat beruntung. Pasangan lain.*

AKTIVITAS

1. Kartu Cangkulan

PERSIAPAN

Cetak media belajar pada karton tipis; pilihlah 'print 2 pages on 1' sehingga gambar-gambarnya menjadi lebih kecil. Guntinglah gambar-gambarnya.

MATERIAL

- Transportasi L3 A1

Anda akan bermain "Kartu Cangkulan."

1. Sebelum Anda bermain, perhatikan kartu-kartunya dan bicarakan semua kartu bersama-sama. Semua gambar di kartu berkotak merah berbeda-beda. Setiap kartu 'merah' punya pasangan gambar yang sama dengan kartu-kartu berkotak biru. Tujuan permainan ini adalah mengumpulkan pasangan-pasangan gambar tersebut.
2. Kocok kartu dengan baik lalu bagikan 5 kartu untuk setiap pemain. Kartu-kartu yang tersisa ditumpuk di meja dengan sisi gambar menghadap bawah.
3. Pemain memeriksa kartu masing-masing, mencari gambar-gambar yang cocok dan meletakkannya di meja.
4. Mulailah permainan dengan memilih salah satu kartu Anda dan tanyakan kepada anak: "Apa kamu punya... (kendaraan) dan... (kendaraan) dan... (kendaraan)?"
5. Jika anak punya kartu yang disebutkan maka ia menyerahkan kartu itu lalu Anda meletakkan pasangan kartu tersebut di meja. Jika mereka tidak punya kartu itu mereka akan bilang "Tidak, ayo cangkul." dan Anda mengambil satu kartu dari tumpukan. Jika Anda mendapatkan satu kartu yang cocok dengan kartu yang Anda punya, letakkan pasangan kartu itu.
6. Anak lalu menanyakan ke orang berikutnya orangtua/pengasuh salah satu kartu miliknya dan permainan berlanjut sesuai giliran pemain sampai tidak ada lagi kartu tersisa di tumpukan.
7. Begitu tumpukan kartu habis para pemain boleh bertanya kepada siapa pun yang mereka inginkan apakah mereka punya kartu tertentu.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengidentifikasi 3 unit melalui pendengaran:
 - kendaraan dan kendaraan dan kendaraan; misal. kereta, bis dan pesawat.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PENDENGARAN LEBIH DAHULU: Tidak memperlihatkan gambar saat Anda membicarakan suatu kendaraan dapat membantu anak menyimak informasi auditori. Jika anak baru menuju level 3 mungkin ia hanya mengulang 2 dari 3 kendaraan. Sebutkan 3 kendaraan dengan **Penonjolan Akustik** pada satu kendaraan yang terlewat; Kereta, bis, dan pesawat; kemudian tawarkan mengintip sebentar mengacu ke kendaraan pertama, lalu sebutkan 3 kendaraan itu lagi. Ini adalah "Dengar-Lihat-Dengar (atau Auditory Sandwich)".



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Tanyakan: Apa kamu punya...?
- Sebutkan kata benda dan kata benda dan kata benda misal. kereta, bis dan pesawat.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PERLUASAN & PERPANJANGAN: Dorong anak memilih satu kartu untuk ditanyakan kepada orangtua/pengasuhnya. Anak mungkin mengucapkan nama-nama kendaraannya tapi melewatkan kata tanya 'apa'/'apakah'. Tonjolkkan kata-kata ini secara akustik dengan segera mengulangi apa yang mereka ucapkan perluaslah untuk memasukkan kata-kata yang hilang. *Apakah kamu punya sebuah kereta, sebuah bis dan sebuah pesawat?*

TUNGGU TUNGGU DAN TUNGGU LAGI: Dorong orangtua untuk menunggu mengikuti contoh-contoh bahasa yang diperluas untuk memberi kesempatan anak mencoba mengucapkan kalimat yang lebih kompliit.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengenali dan mengekspresikan emosi-emosi sepanjang permainan.

STRATEGI KUNCI

BICARA, BICARA, BICARA: Bicarakan tentang bagaimana perasaan Anda seiring permainan berjalan untuk membantu anak memahami tujuan belajar dari permainan ini dan juga untuk membantu mereka mengidentifikasi dan memberi nama perasaan-perasaan umum diri mereka sendiri. *Oh, ya ampun. Aku belum punya pasangan gambar. Aku harap aku segera dapat satu pasang. Oh, ya! Kamu sangat beruntung. Pasangan lain.*

1. Mengepos Gambar

bis



Transportasi

mobil



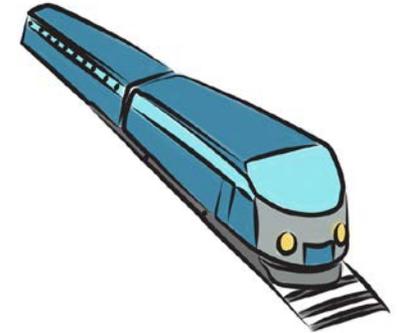
Transportasi

motor



Transportasi

kereta



Transportasi

helikopter



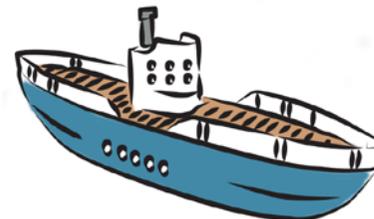
Transportasi

pesawat



Transportasi

kapal



Transportasi

truk damkar



Transportasi

1. Mengepos Gambar

bis



Transportasi

mobil



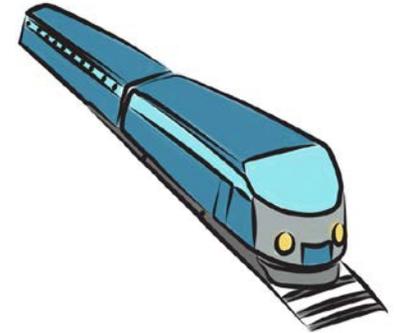
Transportasi

motor



Transportasi

kereta



Transportasi

helikopter



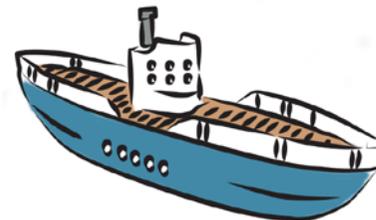
Transportasi

pesawat



Transportasi

kapal



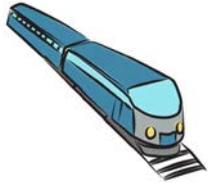
Transportasi

truk damkar

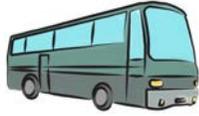
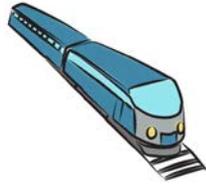


Transportasi

1. Kartu Cangkulan



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi

1. Kartu Cangkulan



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



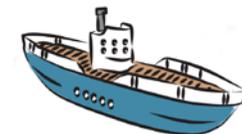
Transportasi



Transportasi

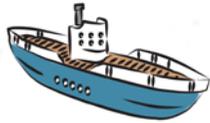
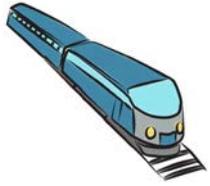


Transportasi

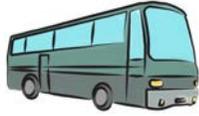
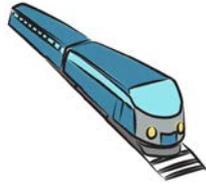


Transportasi

1. Kartu Cangkulan



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi

1. Kartu Cangkulan



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi

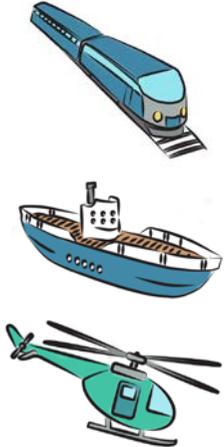


Transportasi

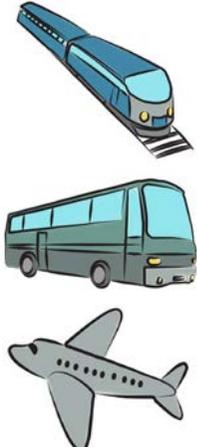


Transportasi

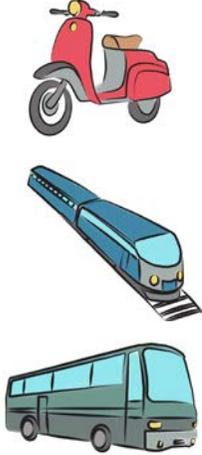
1. Kartu Cangkulan



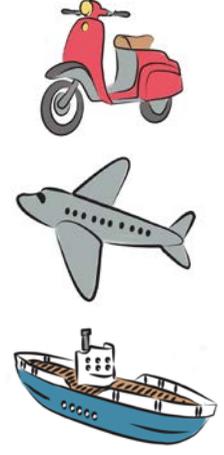
Transportasi



Transportasi



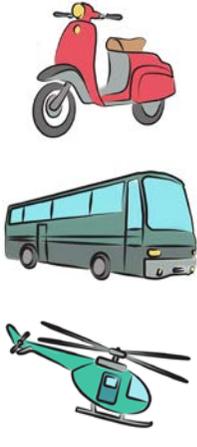
Transportasi



Transportasi



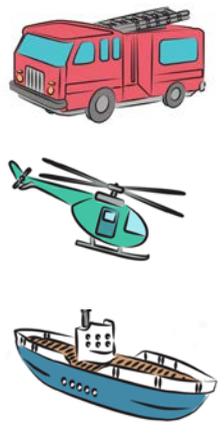
Transportasi



Transportasi



Transportasi

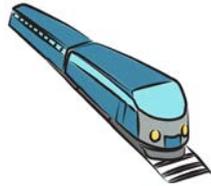


Transportasi

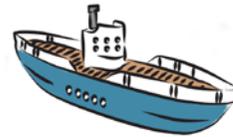
1. Kartu Cangkulan



Transportasi



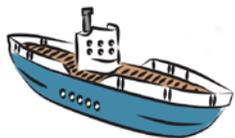
Transportasi



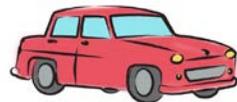
Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi

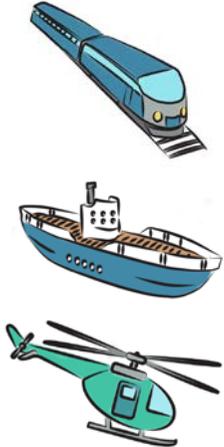


Transportasi

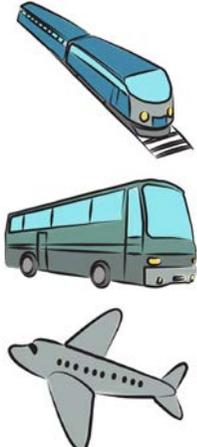


Transportasi

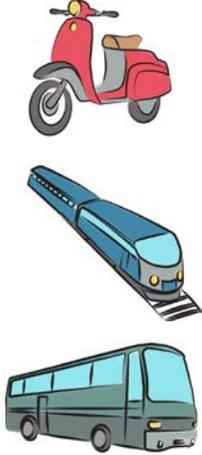
1. Kartu Cangkulan



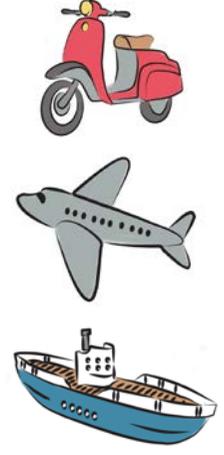
Transportasi



Transportasi



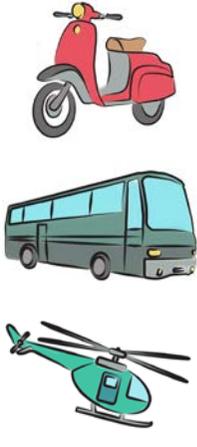
Transportasi



Transportasi



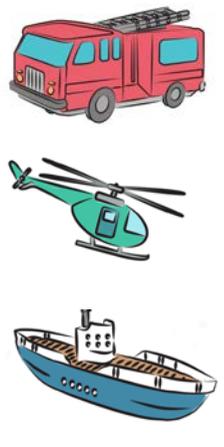
Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi

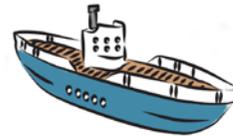
1. Kartu Cangkulan



Transportasi



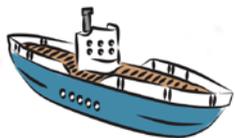
Transportasi



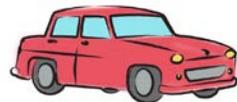
Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi



Transportasi

AKTIVITAS

2. Menyortir gambar

PERSIAPAN

Cetak material di kertas biasa.

Guntinglah gambar-gambar hewan dan kendaraan.

MATERIAL

- Transportasi L1 A2
- Transportasi L1 L2 A2 lembar sortir

Anda akan menyortir gambar-gambar berdasarkan kategorinya.

1. Jelaskan bahwa Anda harus menaruh gambar-gambar ke kelompoknya.
2. Bicarakan nama-nama kelompoknya: hewan dan kendaraan.
3. Taruh acak gambar-gambarnya dengan gambar menghadap bawah.
4. Ambil satu, tanpa memperlihatkan gambar ke anak, sebut nama objeknya.
5. Dorong anak mengulang kata dan putuskan di mana letaknya di lembar sortir.
6. Secara bergiliran mengambil kartu.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengidentifikasi 1 unit:
 - nama kategori; misal. hewan/kendaraan
 - hewan; misal. anjing
 - kendaraan; misal. kereta
- Memahami tidak/ya.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

BICARA BICARA BICARA: Anak level 1 baru mulai mempelajari kata-kata yang mereka butuhkan untuk memahami dunia. Mereka akan mampu menyimpan dan mengingat kata-kata lebih mudah jika kita membantu mereka membangun asosiasi atau kaitan di antara kata-kata. *Aku punya mobil. Kita harus menaruh ini di kendaraan.*

PENONJOLAN SECARA AKUSTIK: Tambahkan intonasi dramatis untuk *Ya* dan *Oh, Tidak* untuk membantu anak menggunakan petunjuk suprasegmental pitch dan durasi agar tahu perbedaan makna kata-kata ini.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengulang kata tunggal; misal. hewan. mobil.
- Mengucapkan tidak/ya.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

GUNAKAN PILIHAN-PILIHAN: Berikan contoh-contoh bahasa untuk nama-nama kategori di dalam pertanyaan pilihan. Ucapkan nama-nama kategori saat Anda memindahkan gambar di lembar sortir, dan taruhlah kategori yang benar di urutan kedua agar itulah yang akan diulang anak. *Aku punya mobil... Apakah kita menaruhnya di hewan atau di kendaraan?"* Gunakan teknik yang sama untuk mendorong anak mengucapkan tidak atau ya misal. *Haruskah kita menaruh ini di kendaraan... Bagaimana menurutmu .. Tidak atau ya?*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menyortir dengan mengidentifikasi sebagai milik sebuah kategori.
- Memahami bahwa orang-orang tidak selalu benar.

STRATEGI KUNCI

SABOTASE: Ketika anak memahami tugasnya dan mampu menyortir dengan benar Anda bisa menyabotase penyortiran dengan melakukan satu kesalahan. Anak mungkin akan mengoreksi Anda secara spontan atau orangtua/pengasuh mungkin perlu mengambil alih. *Hei! Itu bukan suatu hewan. Kereta itu harus pergi ke kelompok kendaraan.*

AKTIVITAS

2. Menyortir gambar

PERSIAPAN

Cetak material di kertas.

Anda akan bermain "Tebak apa yang aku punya?" kemudian sortirlah gambar-gambar itu ke lembar sortir.

1. Jelaskan ke anak bahwa mereka harus menebak kartu apa yang Anda punya.
2. Berikan petunjuk-petunjuk dengan urutan berikut:
 - nama kategori misal. *Ini hewan/Ini kendaraan (atau Ini sejenis kendaraan)*
 - di mana Anda biasa melihat objek ini
 - deskripsi penampilan.
3. Ketika anak sudah menebak gambar mereka boleh menempelkannya di lembar sortir.
4. Secara bergiliran mengambil kartu.

MATERIAL

- Transportasi L2 L3 A2
- Transportasi L1 L2 A2 lembar sortir
- Gunting dan lem



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mendengarkan deskripsi dan mengidentifikasi suatu objek.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PENONJOLAN SECARA AKUSTIK: Gunakan Penonjolan Akustik untuk membantu anak menyimak semua informasi penting di dalam petunjuk-petunjuk. Beri jeda di akhir setiap petunjuk, taruh informasi penting di akhir setiap kalimat dan tambahkan perubahan-perubahan intonasi untuk menarik dan mempertahankan perhatian.

BICARA, BICARA, BICARA: Mereka akan mampu menyimpan dan mengingat kata-kata lebih mudah jika kita membangun asosiasi atau kaitan di antara kata-kata. *Yang ini termasuk kendaraan...Kita mengendarai itu di jalan. Mungkin Mama mengendarai mobil ke toko-toko. Yang ini merah.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menggabungkan kata-kata untuk membuat sebuah deskripsi:
 - empat kaki/empat roda
 - di peternakan/di jalan raya
 - Ini ada bintik-bintik/Ini berwarna biru

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

AUDITORY HOOK: Ketika tiba giliran anak memberikan petunjuk Anda akan memerlukan auditory hook yang besar **TUNGGU!** *Jangan kasih tahu Mama apa ini. Dia harus menebak. Ayo kita beri petunjuk. Ini adalah hewan.... Ini tinggal di pohon... Ini punya ekor yang tebal.*

MENDEKATLAH PADA KU: Duduk sangat dekat dengan anak saat Anda memberikan contoh-contoh bahasa dapat memberikan dua hal di dalam aktivitas ini. Pertama, dapat memberikan peluang akses terbaik bagi anak terhadap informasi auditori dan kedua, Anda dapat membimbing anak secara diam-diam apa yang harus dikatakan kepada orang tua/pengasuh, sehingga anak dapat mengambil peran seperti guru.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menyortir dengan mengidentifikasi suatu objek sebagai milik sebuah kategori.
- Memahami bahwa orang-orang tidak selalu benar.

STRATEGI KUNCI

SABOTASE: Ketika anak memahami tugasnya dan mampu menyortir dengan benar Anda bisa menyabotase penyortiran dengan melakukan satu kesalahan. Anak mungkin akan mengoreksi Anda secara spontan atau orangtua/pengasuh mungkin perlu mengambil alih. *Hei! Itu bukan suatu hewan. Kereta itu harus ke kelompok kendaraan.*

AKTIVITAS

2. Permainan Penghalang

PERSIAPAN

Cetak 2 salinan dari Transportasi L3 A2 di karton tipis dan berikan satu untuk setiap pemain. Ini tabelnya.

Cetak 2 salinan dari Transportasi L2 L3 A2 di karton, gunting-guntinglah dan beri satu set untuk setiap pemain.

Letakkan sebuah penghalang di antara pemain-pemain sehingga mereka tidak bisa melihat tabel milik pemain lain.

Anda akan bermain "Mencocokkan tabel".

1. Jelaskan kepada anak bahwa tanpa melihat tabel pemain lain, ia dan orangtua/pengasuh harus mengisi tabel itu dengan gambar-gambar hingga nantinya dicocokkan.
2. Setiap pemain menyebarkan kartu-kartu di samping tabel masing-masing.
3. Pemain pertama memilih satu kartu dan memberitahu di mana akan menaruhnya (misal. *Taruh kereta di tengah dari baris bawah.*)
4. Pemain lain mengulang arahan tersebut lalu meletakkan kartunya di tabel.
5. Para pemain bergantian memilih kartu dan memberikan instruksi.
6. Saat semua kotak di tabel sudah penuh, angkat penghalang lalu cocokkan dengan pemain lain.

MATERIAL

- Transportasi L2 L3 A2
- Transportasi L3 A2
- Sebuah penghalang (map atau buku atau papan untuk diletakkan di antara pemain-pemain)
- Gunting



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengikuti arahan-arahan mengandung satu kata benda dan satu frase terdiri dari 2 lokasi; misal. Taruh kereta di tengah dari baris bawah.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

MEMBANGUN AUDITORY MEMORY: Untuk membantu anak menangkap semua informasi di dalam arahan, beri jeda di akhir setiap bagian informasi dan tambahkan tekanan serta ubah intonasi untuk menarik perhatian anak ke bagian-bagian penting. Jika mereka terlewat satu bagian dari instruksinya, berikan sebuah petunjuk lalu ulangi seluruh instruksinya. *Ini adalah hewan dan ini berada di baris bawah. Dengar lagi; Letakkan pertama tikus di baris bawah.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Memberi arahan mengandung satu kata benda dan satu frase terdiri dari 2 lokasi; misal. Taruh kereta di tengah dari baris bawah.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

AUDITORY HOOK: Ketika tiba giliran anak memberikan petunjuk Anda akan memerlukan auditory hook yang besar. **TUNGGU!** *Jangan beritahu Ayah apa ini. Dia harus mendengar. Beritahu Ayah apa yang harus dicari lalu katakan di mana dia harus menaruhnya.*

GUNAKAN PILIHAN-PILIHAN: Belajar cara memberi arahan yang terdiri dari 3 bagian informasi itu rumit, karena ada banyak hal dan mungkin juga beberapa kata baru yang harus diingat untuk mendeskripsikan posisi. Berikan bahasanya kepada anak seperti yang disarankan. *Anda bisa berkata, Taruh terakhir perahu di baris atas atau mungkin Taruh pertama perahu di baris atas.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

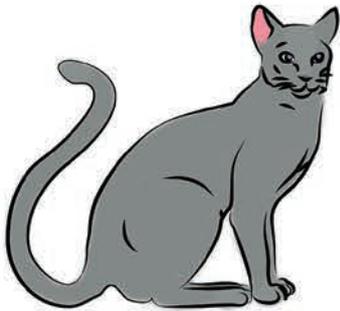
- Memahami konsep-konsep:
 - pertama/terakhir, satu yang berbeda, semua kecuali satu, baris/kolom.

STRATEGI KUNCI

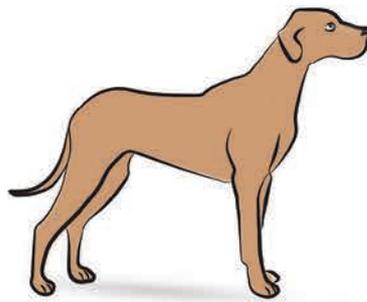
BICARA BICARA BICARA: Lakukan observasi tentang posisi atau pola gambar-gambar saat tabelnya sudah diberikan untuk membantu anak memahami konsep-konsep ini *Hei lihat, semua gambar di kolom pertama adalah hewan. Semua kecuali satu dari gambar-gambar itu adalah kendaraan. Dapatkah kau melihat satu yang berbeda.*

2. Menyortir gambar

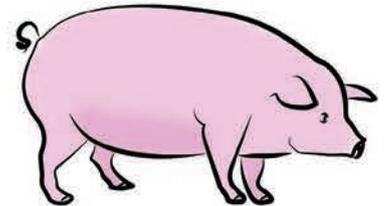
kucing



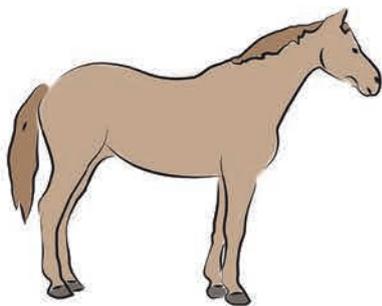
anjing



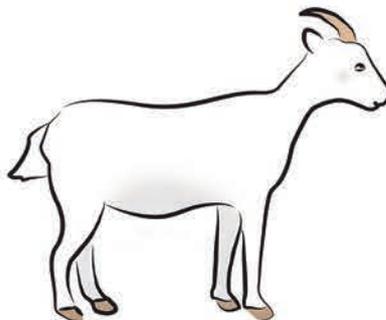
babi



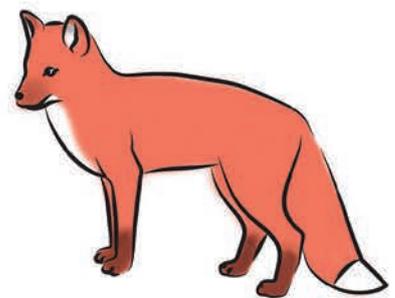
kuda



kambing



rubah



mobil



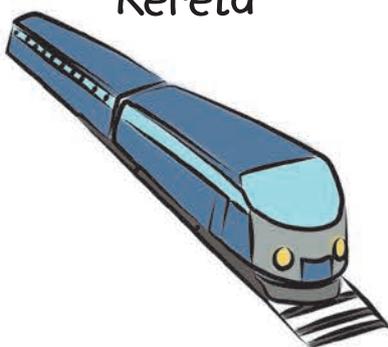
bis



pesawat



kereta



perahu



motor



2. Menyortir gambar



2. Menyortir gambar



hewan



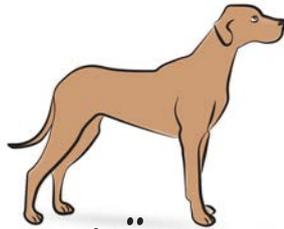
transportasi



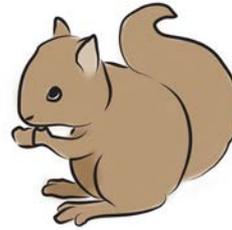
2. Permainan Penghalang



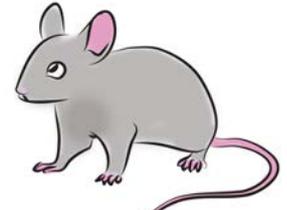
kucing



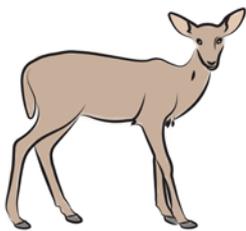
anjing



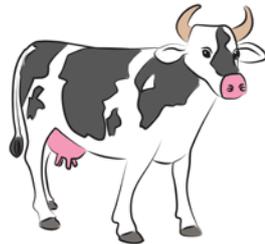
tupai



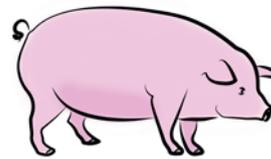
tikus



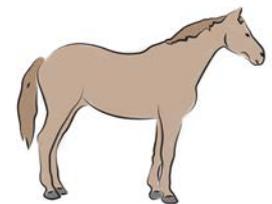
rusa



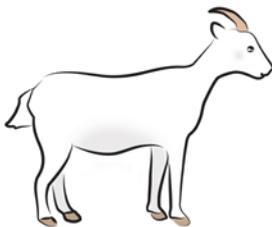
sapi



babi



kuda



kambing



rubah



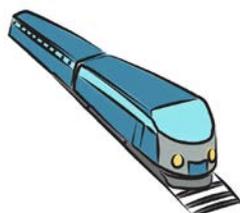
mobil



bis



pesawat



kereta



perahu



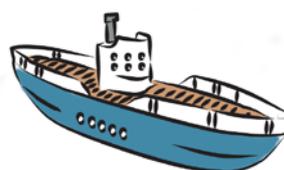
motor



helikopter



truk



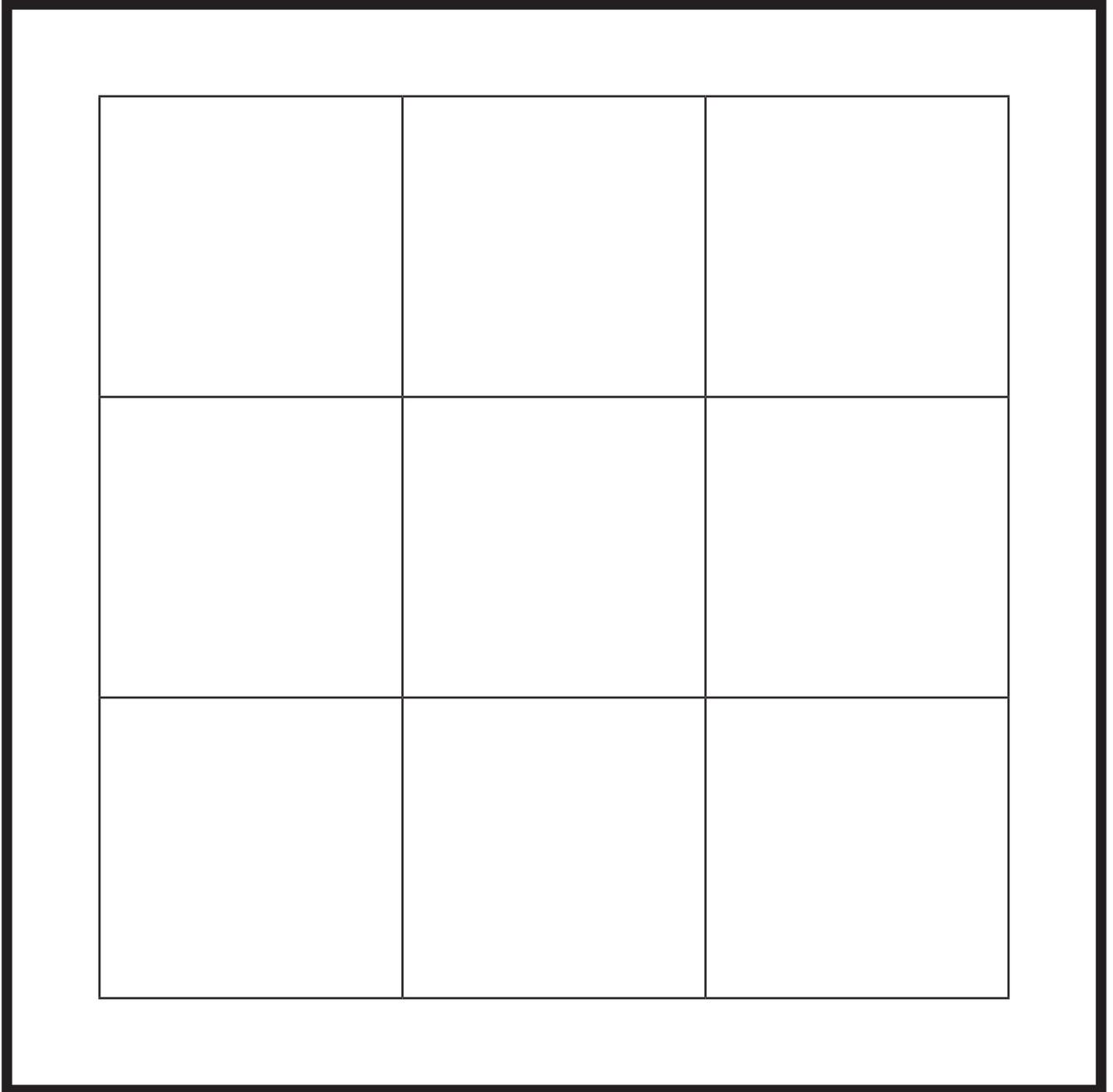
kapal



truk damkar



2. Permainan Penghalang



AKTIVITAS

3. Ini di Mana?

PERSIAPAN

Cetak material di kertas.

Anda akan bermain "Ini di Mana?"

1. Tunjuk ke mobil dan jelaskan pada anak bahwa Anda harus mencari di mana mobil berjalan.
2. Tunjuk pilihan gambar jalan yang ada di sisi kanan halaman dan bicarakan semuanya.
3. Bicarakan tentang bagaimana mobil tidak bisa berjalan di danau.
4. Tunjukkan macam-macam jalan; Ini adalah jalan, dan jalan lainnya, dan ini jalan lainnya.
5. Dorong anak untuk memilih dengan bertanya: *jalan ini atau jalan ini atau jalan ini?*
6. Ajari anak menggambar sebuah garis dari mobil ke jalan tersebut.
7. Ulangi untuk kendaraan-kendaraan yang tersisa.

MATERIAL

- Transportasi L1 L2 L3 A3
- Sebuah pensil



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengidentifikasi 1 unit:
 - transportasi; misal. bis, mobil
 - lokasi; misal. jalan, langit
- Memahami: lainnya.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

TEMPAT BERPIKIR YANG SAMA: Berikan kata-katanya kepada anak untuk mencocokkan dengan pikirannya saat dia memutuskan ke mana setiap kendaraan akan berjalan misal. *Ya, perahu bisa berjalan di laut atau danau. Yang mana menurutmu: laut, atau danau? Menurutku danau. Lihat ada kapal. Itu bisa berjalan di laut.*

PENONJOLAN SECARA AKUSTIK: Berikan sedikit tekanan pada kata "lainnya" saat Anda mendeskripsikan macam-macam jalan untuk membantu anak memahami bahwa kata ini bisa ditujukan untuk lebih dari satu lokasi.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengucapkan kata-kata tunggal:
 - transportasi; misal. bis, mobil
 - lokasi; misal. jalan, langit

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

BICARA BICARA BICARA: Anak-anak level 1 mendapat manfaat dari pengulangan. Beberapa anak perlu mendengar kata baru berkali-kali sebelum mereka mencoba mengucapkannya. Mengulang menyebut kendaraan dan lokasi dalam beberapa frase pembawa yang berbeda-beda untuk mempertahankan perhatian anak dan memberikan peluang terbaik untuk mengingat kata-kata baru. *Lihatlah ada perahu. Ayo kita ambil perahu. Menurutku kita harus mencari air untuk perahu. Kita bisa memilih danau atau laut untuk perahu.*

AUDITORY CLOSURE: Saat Anda sudah memutuskan; contohkan kalimat lengkapnya; *Mobil berjalan di jalan raya.* Lalu dorong anak untuk menggambar garisnya dan ucapkan awal kalimat itu lagi untuk anak lengkapi. *Mobil berjalan di...*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Memahami bagaimana hal-hal terkait satu sama lain.

STRATEGI KUNCI

BUKU BUKU BUKU: Anak akan punya pengalaman dengan mobil-mobil dan jalan raya namun ia mungkin tidak punya pengalaman dengan perahu, helikopter dan kereta. Gunakan buku untuk membantu anak belajar lebih banyak tentang kendaraan yang mungkin mereka belum pernah lihat serta membangun pemahaman mereka tentang tempat-tempat yang bisa membawa kita ke sana.

AKTIVITAS

3. Ini di Mana?

PERSIAPAN

Cetak material di kertas.

Anda akan bermain "Ini di Mana?"

1. Tunjuk ke mobil dan jelaskan pada anak bahwa Anda harus mencari di mana mobil berjalan.
2. Tunjuk pilihan gambar jalan yang ada di sisi kanan halaman dan bicarakan semuanya.
3. Bicarakan tentang bagaimana mobil tidak bisa berjalan di danau.
4. Tunjukkan macam-macam jalan; Ini adalah jalan, dan jalan lainnya, dan ini jalan lainnya.
5. Dorong anak untuk membuat pilihan dengan bertanya: *Jalan ini atau jalan ini atau jalan ini?*
6. Ajari anak menggambar sebuah garis dari mobil ke jalan tersebut.
7. Ulangi untuk kendaraan-kendaraan yang tersisa.

MATERIAL

- Transportasi L1 L2 L3 A3
- Pensil warna



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengikuti sebuah petunjuk yang terdiri dari dua bagian; misal. sekarang ambil pensil lalu cari pesawat.
- Memahami beberapa preposisi; misal. di jalan.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

MEMBANGUN AUDITORY MEMORY: Anak secara naluriah akan mulai mencocokkan kendaraan dengan lokasinya. Tambahkan arahan 2 bagian agar cocok dengan aksinya untuk membantu anak menangkap instruksi-instruksi yang lebih panjang. *Ganti warna kemudian pilih kendaraan lain. Carilah di mana pesawat berada dan gambar sebuah garis.*

TEMPAT BERPIKIR YANG SAMA: Berikan kata-katanya kepada anak untuk mencocokkan dengan pikirannya saat ia memutuskan ke mana setiap kendaraan akan berjalan. *Ya, perahu dapat berjalan di laut atau di danau. Yang mana menurutmu: laut, atau danau? Menurutku danau. Lihat ada sebuah kapal. Kapal terlalu besar untuk berjalan di danau. Kapal bisa berjalan di laut.*

PENONJOLAN SECARA AKUSTIK: Preposisi-preposisi di dalam aktivitas ini sangat mirip; "di" versus "di dalam". Berhenti tepat sebelum frase preposisinya dan buat sedikit penekanan di kata lokasi. *Motor berjalan... di jalan raya.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menggabungkan kata-kata:
 - Kendaraan + berjalan + lokasi; misal. pesawat berjalan di langit.
 - Preposisi kata benda penentu; misal. di langit.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

GUNAKAN PILIHAN-PILIHAN: Memberikan pilihan bisa menjadi kesempatan bagi anak untuk mendengar dan menangkap kombinasi-kombinasi kata tepat sebelum mereka mencoba mengucapkannya. *Bagaimana menurutmu, apakah kita mau: Mobil berjalan di danau atau mobil berjalan di jalan raya?*

AUDITORY CLOSURE: Dorong anak untuk menggambar garis dan ucapkan awal kalimatnya lagi untuk mendorong anak melengkapi kalimat tersebut menggunakan frase mengandung preposisi. *Mobil berjalan ...*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Memahami bagaimana hal-hal terkait satu sama lain.
- Membicarakan pengalaman-pengalaman lampau.

STRATEGI KUNCI

BUKU, BUKU, BUKU: Bicarakan pengalaman lampau Anda. *Aku pernah naik kereta* dan dorong anak melakukan hal yang sama. Anak akan punya pengalaman dengan mobil-mobil dan jalan raya namun ia mungkin tidak punya pengalaman dengan perahu, helikopter dan kereta. Menggunakan buku untuk membantu anak belajar lebih tentang kendaraan yang mungkin belum pernah dilihat serta membangun pemahaman mereka tentang tempat-tempat yang bisa membawa kita ke sana.

AKTIVITAS

3. Ini di Mana?

PERSIAPAN

Cetak material di kertas.

Anda akan bermain "Ini di Mana?"

1. Tunjuk ke mobil dan jelaskan pada anak bahwa Anda harus mencari di mana mobil berjalan.
2. Tunjuk ke pilihan yang ada di sisi kanan halaman dan bicarakan semuanya.
3. Bicarakan tentang bagaimana mobil tidak bisa berjalan di danau.
4. Perlihatkan 3 jenis jalan yang berbeda dan bicarakan semuanya.
5. Dorong anak untuk membuat pilihan dengan bertanya jalan mana yang akan dilewati mobil tersebut.
6. Ajari anak menggambar sebuah garis dari mobil ke jalan tersebut.
7. Diskusikan di jalan mana suatu kendaraan dapat lewat dan kenapa bisa berjalan di sana.
8. Ulangi untuk kendaraan-kendaraan yang tersisa.

MATERIAL

- Transportasi L1 L2 L3 A3
- Pensil warna



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menyimak sebuah kalimat dan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait kalimat tersebut.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PERLUASAN & PERPANJANGAN: Buatlah suatu cerita yang cocok dengan setiap pasangan gambar untuk memperluas bentuk lampau si anak Level 3 apa yang dapat mereka lihat di kertas. *Ayah mengendarai mobil di jalan itu untuk bekerja setiap pagi.* Kemudian berikan pertanyaan-pertanyaan tentang 'cerita' itu kepada anak untuk mengecek mereka sudah menangkap semua informasinya. *Siapa yang mengendarai mobil? Dia pergi ke mana? Dia pergi naik mobil di waktu pagi atau siang?*

TEMPAT BERPIKIR YANG SAMA: Berikan kata-katanya kepada anak untuk mencocokkan dengan pikirannya saat ia memutuskan ke mana setiap kendaraan akan berjalan. *Ya, perahu dapat berjalan di laut atau danau. Yang mana menurutmu: laut, atau danau? Menurutku danau. Lihat ada sebuah kapal. Kapal terlalu besar untuk berjalan di danau. Kapal bisa berjalan di laut.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menggunakan kata kerja orang ketiga: pergi, mengendarai, berlayar.
- Menggunakan: di dalam/ di/ di sepanjang di dalam kalimat: Truk itu berjalan di sepanjang jembatan.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

PENONJOLAN SECARA AKUSTIK: Kata kerja orang ketiga adalah penanda tata bahasa yang sulit. Tonjolkan secara akustik bentuk kata kerja ini dengan meletakkannya di posisi akhir dari pertanyaan. *Bisakah kamu temukan ke mana mobil itu pergi?* Ini memberikan kesempatan terbaik pada anak untuk mendengar dan menangkap bunyi-bunyi di ujung kata kerja serta membantu mereka mengetahui aturan kapan menggunakan penanda tata bahasa ini.

GUNAKAN PILIHAN-PILIHAN: Memberikan pilihan bisa menjadi kesempatan bagi anak untuk mendengar dan menangkap kombinasi-kombinasi kata tepat sebelum mereka mencoba mengucapkannya. *Bagaimana menurutmu, apakah kita mau: Mobil berjalan di danau atau mobil berjalan di jalan raya?* Untuk memperluas kosakata gunakan kata kerja yang lebih spesifik di dalam pilihan-pilihannya. *Apakah kita mau: Mobil itu berpacu sepanjang jalan raya atau mobil itu melaju sepanjang jalan raya.*



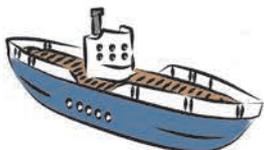
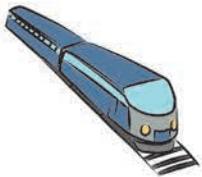
HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Membicarakan pengalaman-pengalaman lampau.
- Membicarakan kejadian-kejadian hipotetis.

STRATEGI KUNCI

BUKU, BUKU, BUKU: Bicarakan pengalaman lampau Anda. Aku pernah naik kereta. Dorong anak melakukan hal yang sama. Anak akan punya pengalaman dengan mobil-mobil dan jalan raya namun ia mungkin tidak punya pengalaman dengan perahu, helikopter dan kereta. Menggunakan buku untuk membantu anak belajar banyak tentang kendaraan yang mungkin belum pernah dilihat serta membangun pemahaman mereka tentang tempat-tempat yang bisa membawa kita ke sana dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan ini. *Menurutmu apa yang akan terjadi jika sebuah mobil melaju ke danau?*

3. Ini di Mana?



3. Ini di Mana?



mobil



jembatan



perahu



jalan raya



kereta



langit



pesawat



jalur



truk



laut



motor



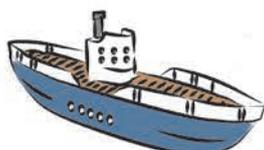
danau



helikopter



jalan raya



Kapal



langit



bis



jalan raya

AKTIVITAS

4. Perjalanan Panjang Menuju Toko

PERSIAPAN

Cetak material L1 L2 L3 A4 di kertas; Anda dapat memilih 2 halaman di satu kertas sehingga gambar-gambarnya lebih kecil, tapi perhatikan kendaraan-kendaraannya akan tumpang tindih dengan gambar-gambar di buku.
Rangkai semua halaman menjadi sebuah buku.
Cetak kendaraan L1 L2 L3 A4 di kertas.

Anda akan membuat buku bersama-sama.

1. Beri nama gadis kecil itu jika Anda mau.
2. Jelaskan bahwa gadis kecil itu tinggal sangat jauh dari toko.
3. Jelaskan bahwa pertama dia harus pergi dari pulau menuju pantai.
4. Lihat pilihan kendaraannya lalu pilih satu untuk diletakkan di kotak di tengah.
5. Rangkai kata-kata yang cocok dengan halaman tersebut lalu tuliskan di sana.
6. Balik halamannya lalu ulangi langkah yang sama untuk setiap tempat tujuan.

MATERIAL

- Transportasi L1 L2 L3 A4
- Transport L1 L2 L3 A4 kendaraan
- Gunting, staples dan lem



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengikuti arahan di dalam konteks; misal. *pilih satu, gunting di sini, balik halamannya, tempelkan itu*

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

BICARA, BICARA, BICARA: Anak-anak suka sekali menggunting kertas. Jika Anda memberikan gunting pada mereka, mereka akan menggunting kertas (dan banyak benda lainnya!) Jika Anda memberikan gunting dan kertas pada anak lalu berkata, *Gunting di sini* setiap saat, mereka akan belajar makna dari kata-kata *Gunting di sini*. Tambahkan kata-kata pada setiap aksi yang Anda atau anak Anda lakukan.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengulangi kata-kata dari instruksi.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

AUDITORY FEEDBACK LOOP: Bergantianlah untuk mengambil satu kendaraan, gunting lalu tempelkan itu di buku. Ketika tiba giliran orangtua/pengasuh, dorong anak untuk memberitahu orangtua/pengasuhnya apa yang harus dilakukan. Jelaskan kepada anak; *Kamu harus bilang ke Mama ambil satu. Ini, berikan gunting untuk Mama dan bilang padanya gunting. Sekarang dia harus membalik kertas.* Teknik ini memungkinkan anak-anak mendengar bahasa yang dibutuhkan tepat sebelum mereka mencoba mengucapkannya dan memungkinkan mereka membandingkan apa yang mereka ucapkan dengan contoh ucapan dari Anda.

MENDEKATLAH PADAKU: Duduk sangat dekat ke anak saat Anda memberikan contoh-contoh bahasa dapat memberi dua hal di dalam aktivitas ini. Pertama, ini memberikan peluang akses terbaik bagi anak terhadap informasi auditori dan kedua, Anda dapat membimbing anak secara tersirat apa yang harus dikatakan kepada orangtua/pengasuhnya, sehingga anak dapat mengambil peran guru.



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Memilih satu di antara dua pilihan

STRATEGI KUNCI

GUNAKAN PILIHAN-PILIHAN: Melihat lembaran gambar kendaraan-kendaraannya mungkin itu terlalu banyak untuk anak level 1 jadi Anda bisa menggunting gambar-gambar tersebut menjadi set dua gambar atau menunjuk dua gambar sambil Anda memberi saran. *Dia harus pergi melintasi air. Kamu bisa memilih mau kapal atau mau perahu layar.* Menawarkan pilihan akan memberikan kata-kata yang perlu diulang oleh anak. Anak-anak kemungkinan lebih ingin mencoba mengucapkan kata-kata jika mereka baru saja mendengar kata itu daripada saat mereka merasa sedang dites tentang kata apa yang mereka tahu.

AKTIVITAS

4. Perjalanan Panjang Menuju Toko

PERSIAPAN

Cetak material L1 L2 L3 A4 di kertas; Anda dapat memilih 2 halaman di satu lembar kertas sehingga gambar-gambarnya lebih kecil, tapi perhatikan kendaraan-kendaraannya dapat tumpang tindih dengan gambar-gambar di buku.

Rangkai semua halaman menjadi sebuah buku.

Cetak kendaraan L1 L2 L3 A4 di kertas.

Anda akan membuat buku bersama-sama.

1. Beri nama gadis kecil itu jika Anda mau.
2. Jelaskan bahwa gadis kecil itu tinggal sangat jauh dari toko.
3. Jelaskan bahwa pertama dia harus pergi dari pulau menuju pantai.
4. Lihat pilihan kendaraannya lalu pilih satu untuk diletakkan di kotak di tengah.
5. Rangkai kata-kata yang cocok dengan halaman tersebut lalu tuliskan di sana.
6. Balik halamannya lalu ulangi langkah yang sama untuk setiap tempat tujuan.

MATERIAL

- Transportasi L1 L2 L3 A4
- Transport L1 L2 L3 A4 kendaraan
- Gunting, staples dan lem



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Memahami urutan 2 bagian yang digabungkan dengan kata hubung 'lalu'
- Memahami sebuah kalimat yang mengandung dua unit informasi.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

MEMBANGUN AUDITORY MEMORY: Menjelaskan cara melakukan suatu aktivitas, melakukan suatu permainan atau membuat suatu kreasi akan memberi Anda kesempatan untuk membangun auditory memory anak. Anak level 2 akan belajar mengingat arahan 2 langkah. Mengkombinasikan 2 frase pendek mengandung kata kerja untuk membantu anak belajar mengikuti instruksi lebih panjang. *Memilih satu gambar kemudian gunting gambar itu. Balik gambar itu kemudian berikan sedikit lem.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menggabungkan beberapa kata kerja menggunakan 'lalu'; misal. balik gambar itu lalu tempel gambar itu.
- Menggabungkan beberapa kata benda menggunakan 'lalu'; misal. ambil bis lalu ambil kereta.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

AUDITORY FEEDBACK LOOP: Bergantianlah untuk mengambil satu kendaraan, gunting lalu tempelkan itu di buku. Ketika tiba giliran orangtua/pengasuh, dorong anak untuk memberitahu orangtua/pengasuhnya apa yang harus dilakukan. *Kamu harus bilang ke Mama untuk pilih satu gambar lalu gunting gambar itu.* Teknik ini memungkinkan anak-anak mendengar bahasa yang dibutuhkan tepat sebelum mereka mencoba mengucapkannya dan memungkinkan mereka membandingkan apa yang mereka ucapkan dengan contoh-contoh ucapan dari Anda.

MEDEKATLAH PADAKU: Duduk sangat dekat ke anak saat Anda memberikan contoh-contoh bahasa dapat memberi dua hal di dalam aktivitas ini. Pertama, ini memberikan peluang akses terbaik bagi anak terhadap informasi auditori dan kedua, Anda dapat membimbing anak secara tersirat apa yang harus dikatakan kepada orangtua/pengasuhnya, sehingga anak dapat mengambil peran guru.

PERLUASAN & PERPANJANGAN: Ketika bukunya selesai dibaca Anda dapat menceritakan ulang membicarakan kendaraan-kendaraan yang digunakan sang gadis kecil di buku. *Dia pergi dengan kapal lalu dengan kereta lalu dengan helikopter lalu dengan bis...*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Membuat sebuah pilihan dan menjelaskan keputusan.
- Membayangkan dan membicarakan perasaan orang lain.

STRATEGI KUNCI

TEMPAT BERPIKIR YANG SAMA: Berikan contoh bahasanya di balik pembuatan suatu keputusan sehingga anak dapat belajar cara menjelaskan pilihan-pilihan mereka. *Pilihan bagus. Sebuah kapal akan membawanya menyeberangi laut. Wow ada roket! Itu akan membuatnya lebih cepat sampai ke toko.*

BICARA, BICARA, BICARA: Tambahkan komentar-komentar tentang kira-kira apa perasaan gadis kecil itu. *Dia akan naik roket; wow dia pasti bersemangat. Dia pasti lelah sekarang. Dia mungkin sangat lapar. Akhirnya dia pulang... Menurutmu apa perasaan dia?*

AKTIVITAS

4. Perjalanan Panjang Menuju Toko

PERSIAPAN

Cetak material L1 L2 L3 A4 di kertas; Anda dapat memilih 2 halaman di satu lembar kertas sehingga gambar-gambarnya lebih kecil, tapi perhatikan kendaraan-kendaraannya dapat tumpang tindih dengan gambar-gambar di buku.

Rangkai semua halaman menjadi sebuah buku.

Cetak kendaraan L1 L2 L3 A4 di kertas.

Anda akan membuat buku bersama-sama.

1. Beri nama gadis kecil itu jika Anda mau.
2. Jelaskan bahwa gadis kecil itu tinggal sangat jauh dari toko.
3. Jelaskan bahwa pertama dia harus pergi dari pulau menuju pantai.
4. Lihat pilihan kendaraannya lalu pilih satu untuk diletakkan di kotak di tengah.
5. Rangkai kata-kata yang cocok dengan halaman tersebut lalu tuliskan di sana.
6. Balik halamannya lalu ulangi langkah yang sama untuk setiap tempat tujuan.

MATERIAL

- Transportasi L1 L2 L3 A4
- Transport L1 L2 L3 A4 kendaraan
- Gunting, staples dan lem



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Mengingat sebuah kalimat yang terdiri dari 3 bagian informasi
- Mengingat sekuen tiga bagian.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

MEMBANGUN AUDITORY MEMORY: Menjelaskan cara melakukan suatu aktivitas, melakukan suatu permainan atau membuat suatu kreasi akan memberi Anda kesempatan untuk membangun auditory memory anak. Anak level 3 akan belajar mengingat arahan 3 langkah. Kombinasikan 3 frase pendek mengandung kata kerja untuk membantu anak belajar mengikuti instruksi lebih panjang. *Pilih satu kendaraan dan gunting gambar itu, lalu tempelkan itu di dalam buku.*

BICARA, BICARA, BICARA: Ketika Anda merangkai kata-kata yang cocok di tiap halaman gunakanlah konstruksi kalimat yang berbeda dengan halaman-halaman lain sehingga anak akan belajar bahwa Anda bisa menggabungkan kata-kata dengan cara yang berbeda-beda untuk membicarakan informasi 3 bagian yang sama. *Gadis itu akan pergi dari pegunungan ke stasiun kereta, juga Dia akan pergi dari pegunungan ke stasiun kereta dengan mobil.*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Menggunakan kata ganti: dia.
- Menggunakan bentuk kata kerja.
 - kata kerja masa depan; misal. akan/mau pergi, akan terbang.
 - bentuk masa lampau; misal. tadi/sebut waktunya.

STRATEGI-STRATEGI KUNCI

GUNAKAN PILIHAN-PILIHAN: Contohkan saran-saran sebagai pilihan untuk menonjolkan penanda tata bahasa. *Menurutmu bagaimana dia akan pergi ke hutan? ... Apa menurutmu dia akan naik kereta untuk ke hutan atau menurutmu apakah dia akan menggunakan motor untuk ke gunung?*

PERLUASAN & PERPANJANGAN: Ketika bukunya selesai dibaca Anda dapat menceritakan ulang membicarakan kendaraan-kendaraan yang digunakan sang gadis kecil di buku. *Dia pergi dengan kapal lalu dengan kereta lalu dengan helikopter...*



HASIL-HASIL YANG DIHARAPKAN

- Membuat sebuah pilihan dan menjelaskan keputusan.
- Membayangkan dan membicarakan perasaan orang lain.

STRATEGI KUNCI

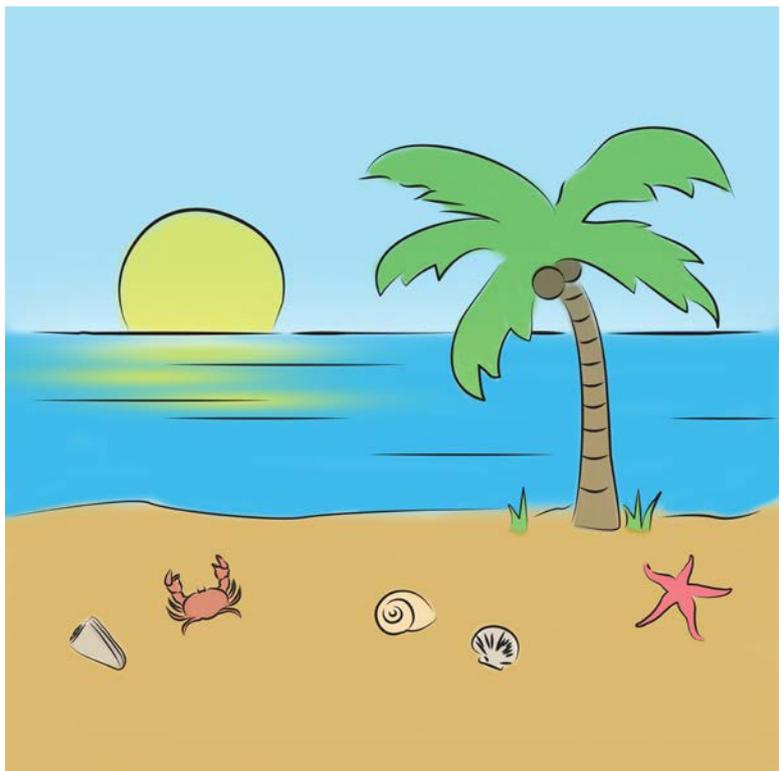
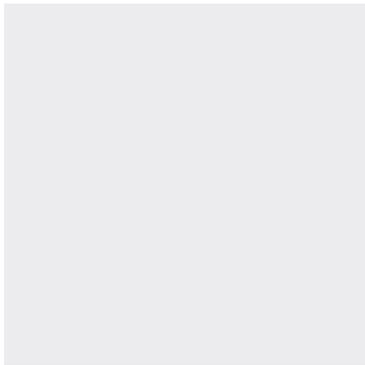
TEMPAT BERPIKIR YANG SAMA: Berikan contoh bahasanya di balik pembuatan suatu keputusan sehingga anak dapat belajar cara menjelaskan pilihan-pilihan mereka. *Pilihan bagus. Sebuah kapal akan membawanya menyeberangi laut.*

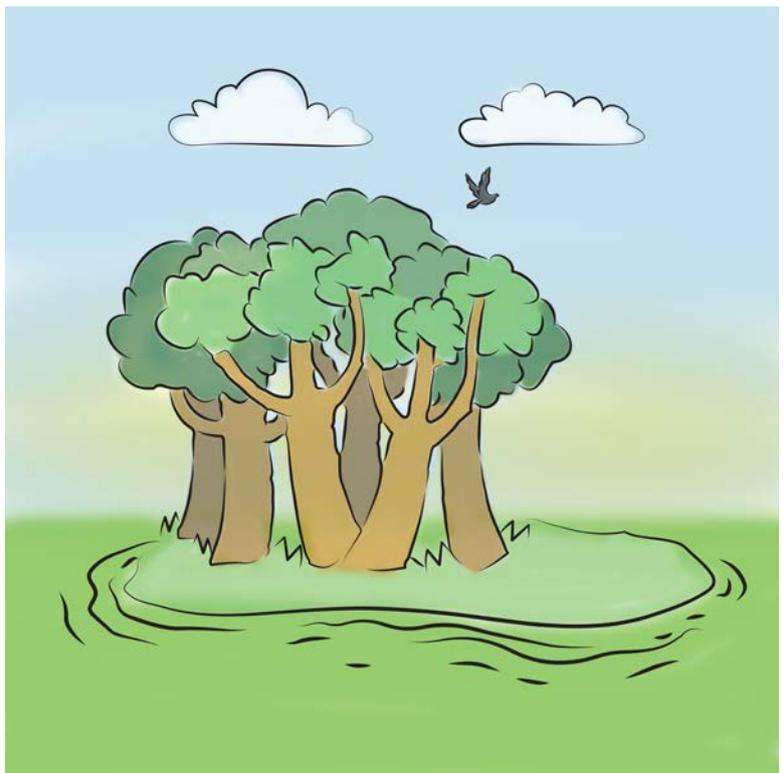
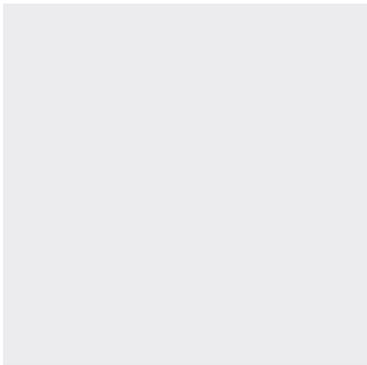
BICARA, BICARA, BICARA: Tambahkan komentar-komentar tentang kira-kira apa perasaan gadis kecil itu. *Dia akan naik roket; wow dia pasti bersemangat. Hari yang sibuk. Akhirnya dia pulang... Menurutmu apa perasaan dia?*

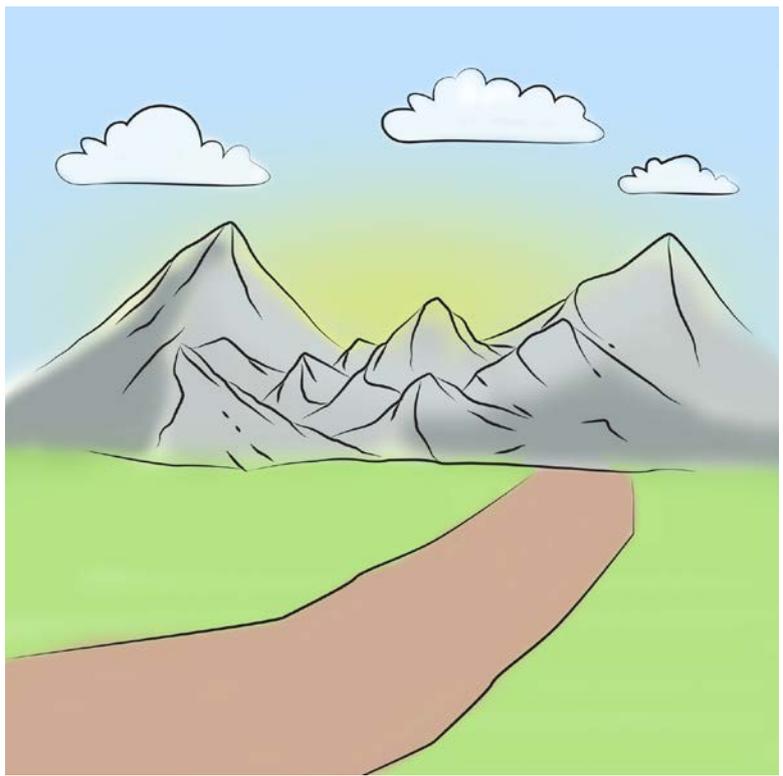
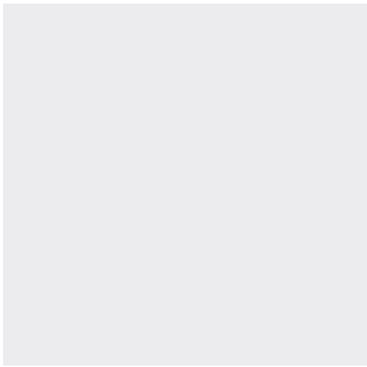
4. Perjalanan Panjang Menuju Toko

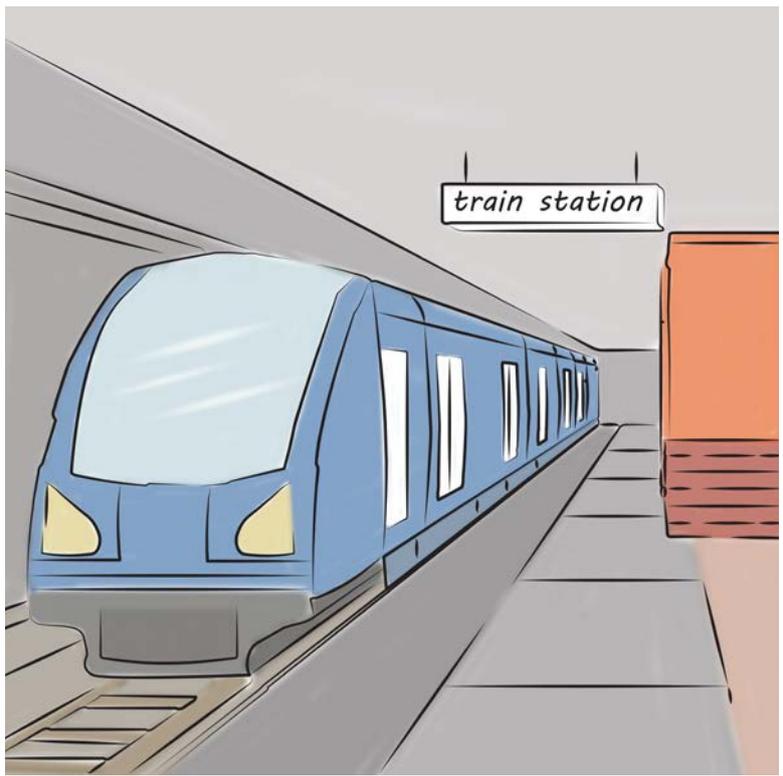
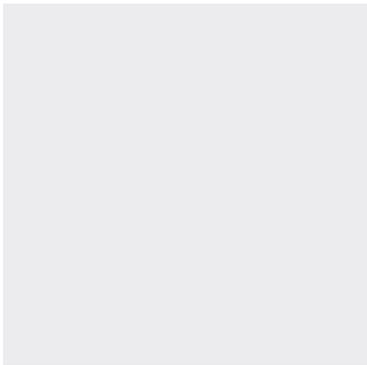
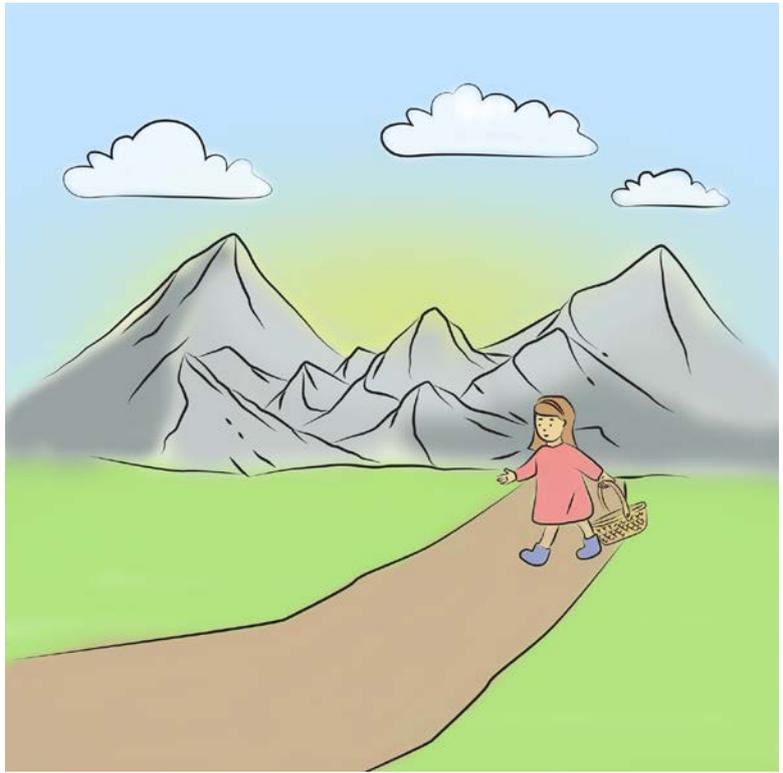
Perjalanan Panjang Menuju Toko

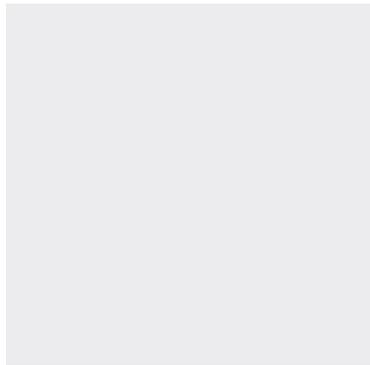


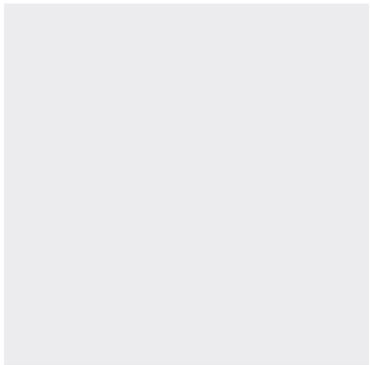


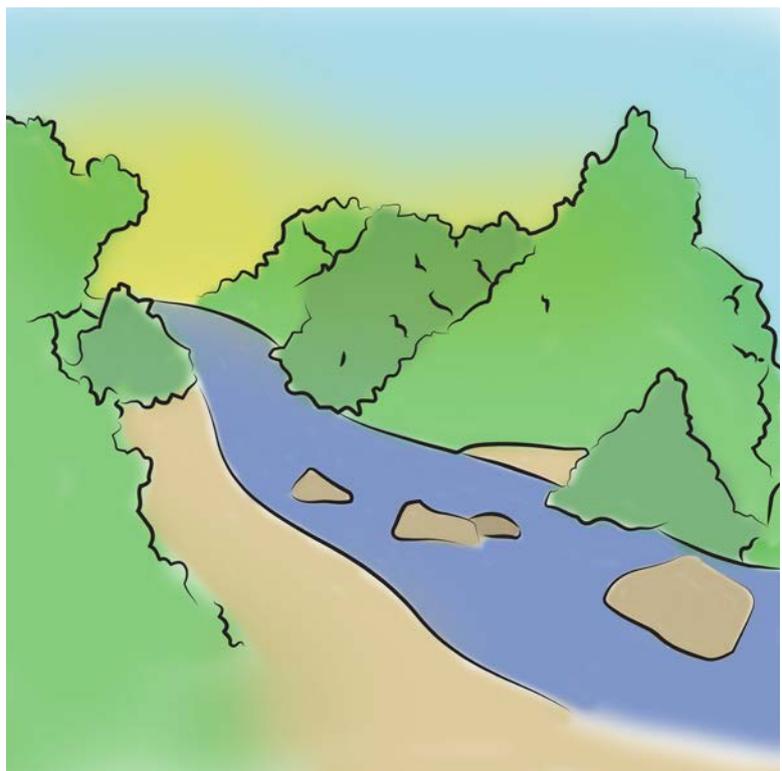
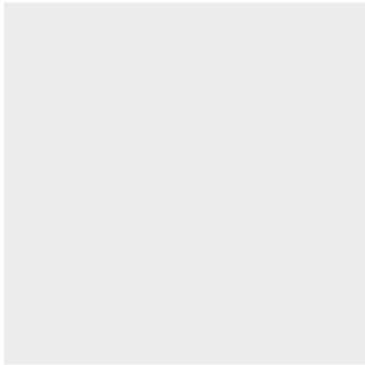


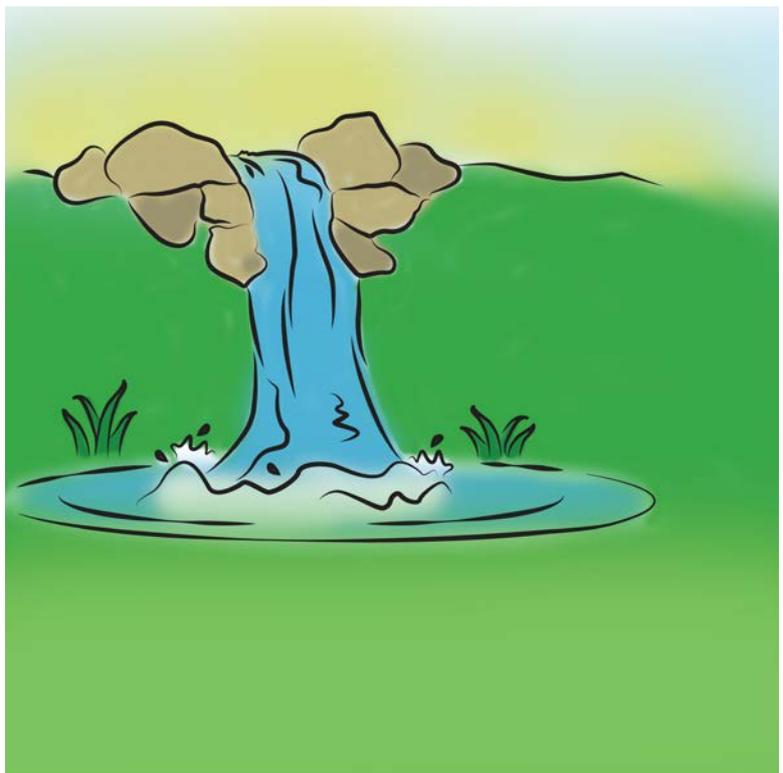
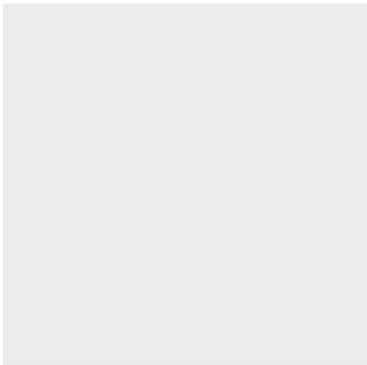
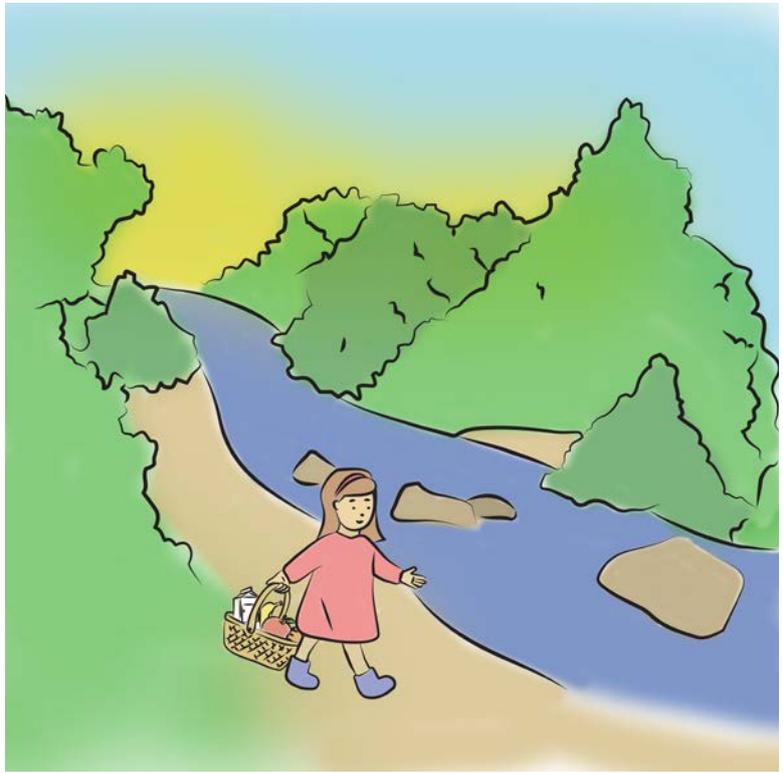


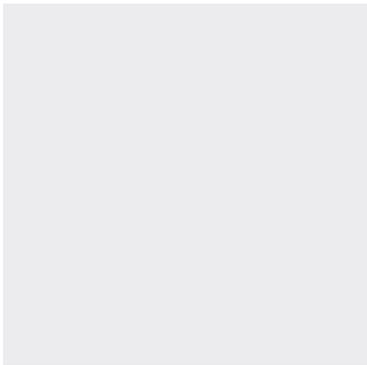


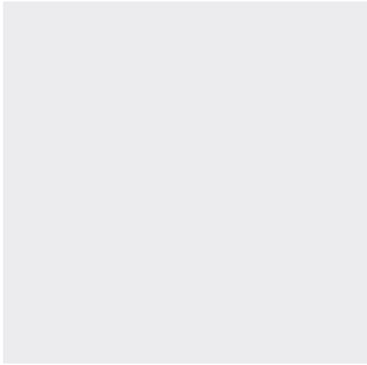














4. Perjalanan Panjang Menuju Toko



bis



taksi



mobil



truk



mobil van



mobil limo



ambulans



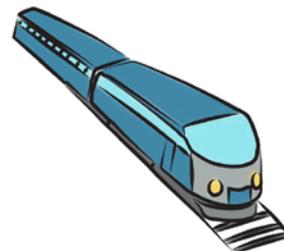
traktor



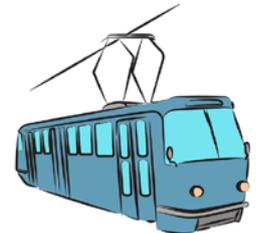
motor



sepeda



kereta



Kereta gantung



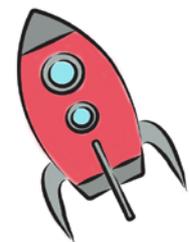
balon udara



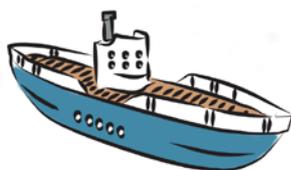
pesawat



helikopter



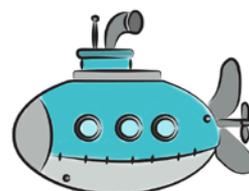
roket



Kapal



perahu layar



Kapal selam



perahu



Kantor MED-EL Seluruh Dunia

AMERIKA

Argentina
medel@medel.com.ar

Kanada
officecanada@medel.com

Kolombia
office-colombia@medel.com

Meksiko
office-mexico@medel.com

Amerika Serikat
implants@medelus.com

ASIA PASIFIK

Australia
office@medel.com.au

Cina
office@medel.net.cn

Hong Kong
office@hk.medel.com

India
implants@medel.in

Indonesia
office@id.medel.com

Jepang
office-japan@medel.com

Malaysia
office@my.medel.com

Filipina
office@ph.medel.com

Singapura
office@sg.medel.com

Korea Selatan
office@kr.medel.com

Thailand
office@th.medel.com

Vietnam
office@vn.medel.com

EMEA

Austria
office@at.medel.com

Belgia
office@be.medel.com

Finlandia
office@fi.medel.com

Prancis
office@fr.medel.com

Jerman
office@medel.de

Italia
ufficio.italia@medel.com

Portugis
office@pt.medel.com

Spanyol
office@es.medel.com

Afrika Selatan
customerserviceZA@medel.com

Uni Emirat Arab
office@ae.medel.com

Ingggris
customerservices@medel.co.uk