

Pakiety lekcji

06 KOTY I PSY



hearLIFE

Informacje na temat schematów lekcji

Schemat lekcji

Poziom 1, Poziom 2, Poziom 3

1. Co on robi?

Wskazówki dla terapeuty, materiały

2. Ile kosztuje ten piesek?

Wskazówki dla terapeuty, materiały

3. Gdzie jest kot?

Wskazówki dla terapeuty, materiały

4. Kolorowanie

Wskazówki dla terapeuty, materiały

Uwaga na temat materiałów: W niektórych materiałach występują teksty po angielsku. Dołączony jest też duplikat tego samego materiału bez tekstu. Można zatem wybrać, która wersja lepiej odpowiada potrzebom użytkownika.

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

Informacje na temat schematów lekcji



wskazuje cele słuchowe



wskazuje cele dla języka mówionego



wskazuje cele poznawcze oraz odnoszące się do teorii umysłu

Jak wybrać poziom?

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

Temat: poziom

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

Dokumentuje reakcję dziecka: rozpoznawanie lub naśladowanie

Każdy schemat lekcji składa się z 4 działań

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

Materiały łatwo zidentyfikować po nazwie:

Temat Poziom (L) Działanie (A)

Np.: Zwierzęta L1 L2 A2

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

MÓJ DOM: POZIOM1 SCHEMAT LEKCJI

MED^{EL}

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, zasłonę, komin.
- Rozumie niektóre przyimki: z przodu/z tyłu.

KLUCZOWE STRATEGIE

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

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



SPODZIEWANE REZULTATY

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

KLUCZOWE STRATEGIE

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

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



SPODZIEWANE REZULTATY

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

KLUCZOWA STRATEGIA

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

			
CO ON ROBI? MATERIAŁY • Koty i psy L1 A1	• Dziecko identyfikuje 1 obiekt: • Rozpoznaje po wydawanych dźwiękach • Nazwy zwierząt • Czasownik: (czas teraźniejszy niedokonany) • Rozumie pytanie: Co on robi?	• Dziecko dopasowuje suprasegmentale • Oznacza koty i psy • Mówi czasowniki	• Dziecko wybiera to, co lubi • Dopasowuje obrazki podobne pod względem rzeczownika lub czasownika
ILE KOSZTUJE TEN PIESEK? MATERIAŁY • Koty i psy L1 L2 L3 A2	• Dziecko słucha opowiadania • Reaguje na suprasegmentale	• Dziecko powtarza pojedyncze słowo z opisu	• Dziecko rozpoznaje część całego obrazka
GDZIE JEST KOT? MATERIAŁY • Koty i psy L1 L2 A3	• Dziecko identyfikuje 1 obiekt: • Poszczególne meble • Czasownik: chować się • Rozumie: Gdzie...? • Rozumie 'pod' w kontekście • Wykonuje polecenie: zamknij oczy.	• Dziecko powtarza / używa nazw mebli • Używa czasownika: chować się • Mówi "oczy"	• Dziecko rozumie przymek: pod • Rozumie, że widzieć = wiedzieć
KOLOROWANIE MATERIAŁY • Koty i psy L1 L2 L3 A4	• Słuchanie obiektu • części ciała zwierząt • Rozumie 'lub' w kontekście • Rozumie: twój/ mój	• Dziecko powtarza jedno słowo • Używa: założyć/ zdjąć	• Utrzymuje uwagę podczas zamiany ról

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

			
CO ON ROBI? MATERIAŁY - Koty i psy L2 A1 - Koty i psy L2 L3 A1 - guziki	- Dziecko identyfikuje 2 obiekty: - Nazwy zwierząt + czasownik - Przymiotnik + rzeczownik - Rozumie pytanie: Co on robi?	- Dziecko łączy słowa - Kot śpi - Czerwony guzik - Używa przedimków	- Dziecko wybiera to, co lubi - Dopasowuje obrazki podobne pod względem rzeczownika lub czasownika
ILE KOSZTUJE TEN PIESEK? MATERIAŁY Koty i psy L1 L2 L3 A2	- Dziecko słucha opowiadania/ piosenki - Rozpoznaje na podstawie opisu	- Dziecko powtarza 3 słowa z opisów - Używa: inny	Identyfikuje części całego obrazka i mówi o nich
GDZIE JEST KOT? MATERIAŁY Koty i psy L1 L2 A3	- Dziecko identyfikuje 2 obiekty: - Kolor + pojedyncze meble - Rozumie: Gdzie...? - Rozumie 'pod'	- Kolor + kot - Mówi o funkcji mebli - Mówi "zamknij oczy" - Pyta: Gdzie jest kot? - Mówi: Pod... (nazwa mebla)	Rozumie, że wiedzieć = wiedzieć i cieszy się wiedzą, której inni nie mają
KOLOROWANIE MATERIAŁY Koty i psy L1 L2 L3 A4	- Dziecko identyfikuje 2 obiekty - Kot/ pies + część ciała - Rozumie 'lub' w kontekście - Rozumie: twój/ mój	- Dziecko łączy słowa - Zwierzę + część ciała - Czasownik + część ciała - Kolor + część ciała - Używa: pokrywka + założyć/ zdjąć	Utrzymuje uwagę podczas zamiany ról

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

			
CO ON ROBI? MATERIAŁY • Koty i psy L3 A1	• Dziecko słucha nazwy zwierzęcia (+/-) liczba mnoga + czasownik	• Liczba mnoga • Przedimek • Czasowniki posiłkowe: jest/są	• Dziecko mówi o preferencjach
ILE KOSZTUJE TEN PIESEK? MATERIAŁY • Koty i psy L1 L2 L3 A2	• Dziecko śledzi słowa piosenki • Rozpoznaje na podstawie opisu	• Dziecko powtarza większość słów z piosenki • Formułuje opisy	• Wyciąga wnioski
GDZIE JEST KOT? MATERIAŁY • Koty i psy L3 A3	• Dziecko identyfikuje 3 obiekty: • Wielkość + kolor + pojedyncze meble	• Przymiotnik, przymiotnik, rzeczownik • Podmiot, orzeczenie, wyrażenie przymkowe • Dodaje czasownik w czasie teraźniejszym niedokonanym	• Dziecko przewiduje uczucia w reakcji na opowiadanie
KOLOROWANIE MATERIAŁY • Koty i psy L1 L2 L3 A4	• Dziecko identyfikuje 3 obiekty • Kolor + kot/pies + części ciała	• Czas czasownika: przyszły/ teraźniejszy/ przeszły • Znacznik dzierżawczy	• Dziecko używa języka z zamianą ról • Akceptuje wybór innej osoby

DZIAŁANIE

1. Co on robi?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały w 2 egzemplarzach na grubym papierze.

Jeden egzemplarz zachowaj w całości jako plansze.

Potnij drugi egzemplarz tworząc karty z kotami i karty z psami.

MATERIAŁY

- Koty i psy L1 A1

Macie zamiar grać razem w dopasowywanie kart do obrazków.

1. Ułóż plansze obok siebie i połóż je przed dzieckiem.
2. Opowiedz, co robią psy i koty na każdym z obrazków.
3. Potasuj karty, ułóż je w plik obrazkami do dołu i pobierz jedną kartę.
4. Nie pokazuj karty. Dla początkującego słuchacza zacznij od dźwięku wydawanego przez zwierzę, a potem powiedz, czy masz kota czy psa.
5. Zachęć dziecko do wskazania, do której planszy pasuje ta karta, a drugą planszę odsuń.
6. Nadal nie pokazuj karty, a rodzic/opiekun niech spyta: "Co on robi?"
7. Odpowiedz z użyciem czasownika, np.: "On śpi".
8. Dziecko powinno spróbować odnaleźć odpowiedni obrazek.
9. Niech każdy kolejno pobiera kartę i opowiada o obrazku na niej. Pozostałe osoby powinny zadawać pytania i zgadywać, o który obrazek chodzi.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozpoznaje 1 obiekt, jest w stanie zidentyfikować 1 element informacji:
 - Początkujący słuchacz: dźwięki wydawane przez zwierzę, np. miau to kot.
 - Rzeczownik, np. "Mam psa."
 - Czasowniki, np. "On śpi."
- Rozumie pytanie: Co on robi?

KLUCZOWE STRATEGIE

"HACZYKI SŁUCHOWE": Używanie dźwięków wydawanych przez zwierzęta pomaga początkującemu słuchaczowi skupić uwagę i budować umiejętności poznawcze. Dźwięk należy podać na początku krótkiego zdania, a rzeczownik lub czasownik umieścić na końcu, aby dziecko mogło skojarzyć informacje i wyrobić sobie umiejętności rozpoznawania. *Hau, hau, mam psa.*

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Po zidentyfikowaniu zwierzęcia w pytaniu *Co on robi?* chodzi o to, co pomyśli dziecko. Ważne jest, żeby pytanie zadała inna osoba, niż ta, która trzyma karty, ponieważ w rozmowie nie odpowiadamy na własne pytania. Szeptem zwróć się do rodzica/opiekuna: *"Możesz mnie teraz spytać: Co on robi?"*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko dopasowuje suprasegmentale: dźwięk wydawany przez zwierzę, np. miau.
- Mówi kot/pies.
- Mówi czasowniki, np. śpi, bawi się (lub bezokolicznik, np. jeść).

KLUCZOWA STRATEGIA

CZEKAJ, CZEKAJ I POCZEKAJ JESZCZE TROCHĘ: Chowanie karty przed wzrokiem dziecka utrzymuje jego uwagę. Dziecko chce ją zobaczyć. Wykorzystaj tę uwagę dziecka, budując oczekiwanie, że dziecko coś powie. Podaj dziecku model językowy i poczekaj, korzystając z kontaktu wzrokowego, aby zachęcić dziecko do wokalizowania.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko wybiera to, co lubi.
- Dopasowuje obrazki podobne pod względem rzeczownika lub czasownika.

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Opowiadanie o tym, który obrazek ci się podoba, ułatwia dziecku zrozumienie, że różni ludzie lubią różne rzeczy. Możesz opowiedzieć o tym, że niektóre obrazki z kotami pasują do niektórych obrazków z psami, bo zwierzęta robią na nich to samo.

DZIAŁANIE

1. Co on robi?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj 2 egzemplarze stron z kotami i psami na grubym papierze.
Po jednej stronie ze zwierzętami zachowaj w całości jako plansze.
Pozostałe strony potnij, potasuj karty i ułóż je na stole jako plik do pobierania kart.
Wydrukuj jeden egzemplarz guzików na grubym papierze i potnij.

MATERIAŁY

- Koty i psy L2 A1
- Koty i psy L2 L3 A1 - guziki

Macie zamiar grać razem w 'Kto pierwszy ten lepszy'.

1. Podziel guziki na kolory i poproś, żeby dziecko wybrało kolor.
2. Dziecko może teraz poprosić pozostałych graczy, aby wybrali kolory.
3. Opowiedz, co robią psy i koty na każdym z obrazków na planszach.
4. Poproś, żeby dziecko razem z rodzicem/opiekunem wzięło jeden guzik. Muszą jak najszybciej znaleźć obrazek, o którym mówisz i położyć na nim guzik, zanim zrobi to kto inny.
5. Pobierz kartę z pliku, nie pokazuj jej nikomu i powiedz, jakie to zwierzę i co robi, np. *Kot pije*.
6. Pierwsza osoba, która położy guzik na właściwym obrazku, wygrywa kartę.
7. W łatwej wersji gry guzik pozostaje na obrazku. W wersji trudniejszej należy zdjąć guzik z planszy.
8. Niech każdy kolejno pobiera kartę i opowiada, co na niej jest. Osoba opowiadająca nie kładzie guzików. Guziki kładą tylko słuchacze.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 2 obiekty:
 - Nazwy zwierząt + czasownik, np. pies skacze.
 - Przymiotnik + rzeczownik, np. zielony guzik.

KLUCZOWA STRATEGIA

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Wiele obrazków wymaga usłyszenia i zrozumienia obydwu elementów dla rozpoznania właściwego obrazka, np. *Kot śpi* i *pies śpi*. Jeżeli dziecko popełni błąd, powtórz te 2 elementy akcentując ten, który został pominięty przez dziecko. *Posłuchaj jeszcze raz: Pies śpi*.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko łączy słowa:
 - Kot śpi.
 - Zielony guzik.
- Znaczniki gramatyczne: on/jest.

KLUCZOWE STRATEGIE

CZKAJ, CZKAJ I POCZKAJ JESZCZE TROCHĘ: Gdy przyjdzie kolej na dziecko, żeby powiedziało, co ma na karcie, poproś, aby nikomu nie pokazało karty. (To trudne, bo... dziecko będzie chciało pokazać wszystkim kartę). Wyjaśnij dziecku, że ma powiedzieć, co jest na obrazku, żeby każdy starał się położyć guzik jako pierwszy... i *poczekaj*.

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Ucząc się łączyć słowa, dzieci zaczynają od zestawiania ze sobą najważniejszych słów zawierających informację, np. "Kot spać". Gwałtowna reakcja wszystkich graczy starających się jak najszybciej położyć swój guzik na obrazku jest znakomitą nagrodą dla dziecka. Możesz wtedy podać mu rozszerzony model wypowiedzi: "Tak, położyłam mój guzik na obrazku *Kot śpi*".



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi o tym, co bardzo lubi.
- Dopasowuje obrazki podobne pod względem rzeczownika lub czasownika.

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Opowiedz o tym, którego kota i którego psa lubisz najbardziej. Ułatwi to dziecku zrozumienie, że różni ludzie lubią różne rzeczy. Możesz też opowiedzieć o tym, że niektóre obrazki z kotami pasują do niektórych obrazków z psami, bo zwierzęta robią na nich to samo.

DZIAŁANIE

1. Co on robi?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj 2 egzemplarze stron z kotami i psami na grubym papierze.
Po jednej stronie ze zwierzętami zachowaj w całości jako plansze.
Pozostałe strony potnij, potasuj karty i ułóż je na stole jako plik do pobierania kart.
Wydrukuj jeden egzemplarz guzików na grubym papierze i potnij.

MATERIAŁY

- Koty i psy L3 A1
- Koty i psy L2 L3 A1 - guziki

Macie zamiar grać razem w 'Kto pierwszy ten lepszy'.

1. Podziel guziki na kolory i poproś, żeby dziecko wybrało kolor.
2. Dziecko może teraz poprosić pozostałych graczy, aby wybrali kolory.
3. Opowiedz, co robią psy i koty na każdym z obrazków na planszach.
4. Poproś, żeby dziecko razem z rodzicem/opiekunem wzięło jeden guzik. Muszą jak najszybciej znaleźć obrazek, o którym mówisz i położyć na nim guzik, zanim zrobi to kto inny.
5. Pobierz kartę z pliku, nie pokazuj jej nikomu i opowiedz, co jest na karcie.
6. Pierwsza osoba, która położy guzik na właściwym obrazku, wygrywa kartę.
7. W łatwej wersji gry guzik pozostaje na obrazku. W wersji trudniejszej należy zdjąć guzik z planszy.
8. Niech każdy kolejno pobiera kartę i opowiada, co na niej jest. Osoba opowiadająca nie kładzie guzików. Guziki kładą tylko słuchacze.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko słucha nazwy zwierzęcia + liczba mnoga + czasownik, np. Kot śpi / Koty śpią.

KLUCZOWE STRATEGIE

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Wiele obrazków wymaga usłyszenia i zrozumienia wszystkich elementów dla rozpoznania właściwego obrazka, np. "Kot śpi" lub "Koty śpią" lub "Pies śpi" lub "Psy śpią". Jeżeli dziecko popełni błąd, powtórz wskazówkę akcentując tę część, która została pominięta przez dziecko. *Posłuchaj jeszcze raz: Pies śpi.*

SABOTAŻ: Jeżeli zagrać w łatwiejszą wersję, to przy ostatniej karcie wszystkie obrazki na planszy będą zastąpione guzikami z wyjątkiem jednego. Z ostatnią kartą zrób graczom niespodziankę, zapowiadając, że odpowiedź może być nieprawidłowa i wszyscy muszą poczekać ze swoimi guzikami, aż podasz prawidłową wskazówkę. Podaj absurdalną wskazówkę: *Pies jest w ubikacji*, a potem odpowiedź, która będzie częściowo prawidłowa, i zobacz, kto ruszy swój guzik.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Liczba mnoga: koty/psy.
- Przedimek .
- Czasowniki posiłkowe: jest/są.

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Zanim zaczniecie grać w "Kto pierwszy ten lepszy" opowiedz o każdym obrazku, kolejno rzędami. W ten sposób powtarzany początek zdania dla każdego rzędu ułatwi dziecku utrzymanie uwagi i używanie prawidłowego czasownika posiłkowego.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Zwróć uwagę dziecka na podobieństwa pomiędzy obrazkami, akcentując akustycznie docelowe znaczniki gramatyczne. Dziecko najłatwiej zauważa niewielkie różnice między rzeczownikami w liczbie pojedynczej i mnogiej na końcu zdania. *Popatrz na ten rząd; na każdym obrazku jest tylko jeden kot. A teraz popatrz na ten rząd; na każdym obrazku są dwa koty.*



SPODZIEWANE REZULTATY

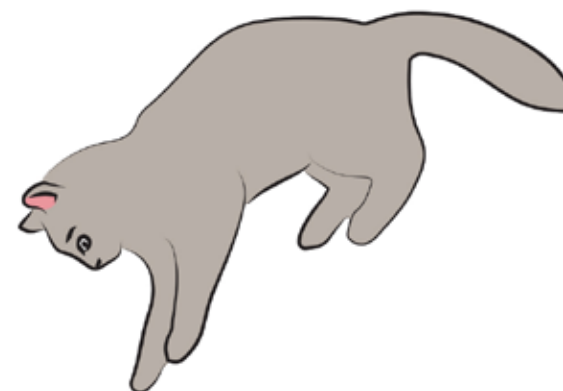
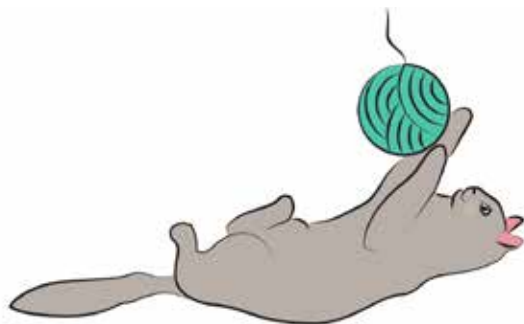
- Dziecko mówi o preferencjach.

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Opowiedz o tym, które zwierzę byłoby twoim zdaniem lepszym ulubieńcem i zastanówcie się, czy lepiej jest mieć jedno zwierzątko, czy dwa, i dlaczego tak uważacie. Ułatwi to dziecku zrozumienie, że różni ludzie lubią różne rzeczy z różnych powodów i że można mieć odmienne zdanie.

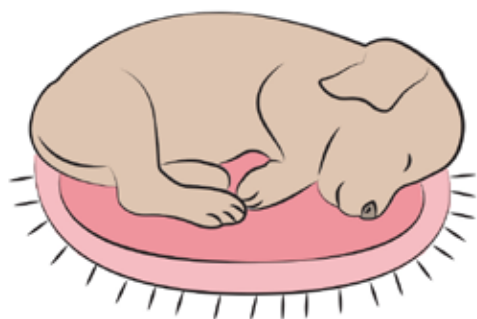
1. Co on robi?

Koty



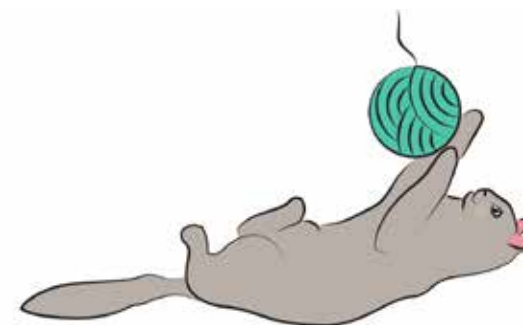
1. Co on robi?

Psy



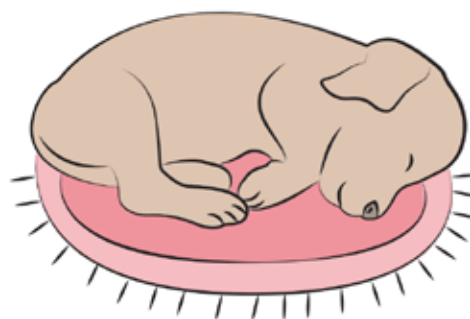
1. Co on robi?

Koty



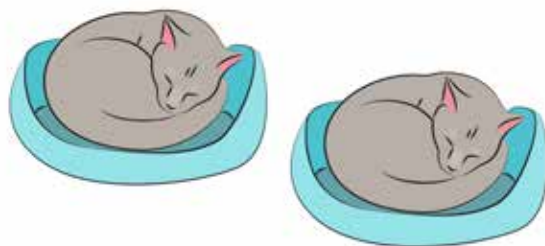
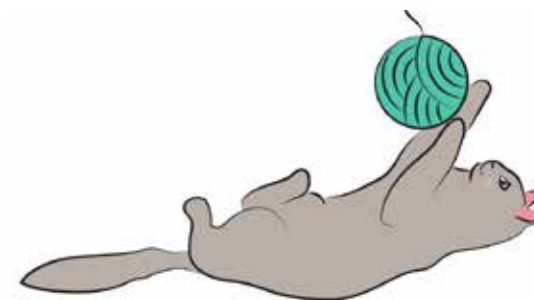
1. Co on robi?

Psy



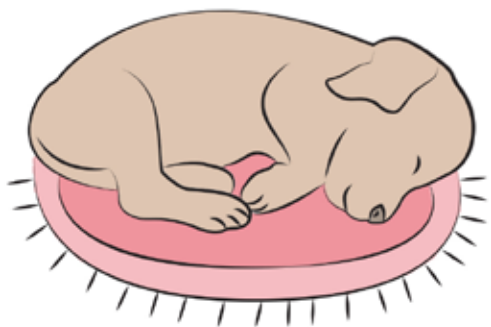
1. Co on robi?

Koty



1. Co on robi?

Psy



DZIAŁANIE

2. Ile kosztuje ten piesek?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze; po 4 na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze. Potnij na strony, złóż razem i zszyj książeczkę.

Macie zamiar razem zaśpiewać piosenkę z pomocą książeczki-śpiewnika.

1. Wyjaśnij, że piesek jest w oknie na wystawie sklepowej.
2. Zaśpiewaj pierwsze dwa wersy robiąc pauzy, aby dziecko miało czas na przetworzenie słów.
3. Wskaż na rysunku część pieska opisaną w tekście piosenki, np. śmieszny ogonek.
4. Zaśpiewajcie piosenkę strona po stronie do końca książeczki.
5. Porozmawiajcie o tym, którego psa chcielibyście zabrać do domu.

MATERIAŁY

- Koty i psy
L1 L2 L3 A2
- Dziecięce nożyczki/
zszywacz



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko słucha opowiadania.
- Reaguje na suprasegmentale.

KLUCZOWE STRATEGIE

MUZYKA, MUZYKA, MUZYKA: Muzyka w piosenkach stymuluje równocześnie wiele obszarów w mózgu. Ponadto, regularne zmiany rytmu i wysokości dźwięku oraz akcentowanie wyrazów ułatwiają dzieciom zapamiętywanie słów piosenki. Szukaj reakcji na suprasegmentale u dziecka, które może się kołysać lub poruszać do rytmu.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Śpiewanie jest naturalną techniką akcentowania akustycznego. Połącz śpiew z pauzami na końcu każdego wersu i akcentowaniem w piosence słów niosących informację.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko powtarza pojedyncze słowo z opisu.

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓJ GŁOS MA ZNACZENIE: Słuchacz na poziomie 1 będzie słuchał piosenek z przyjemnością, ale może potrzebować wielokrotnego przesłuchania piosenki zanim ustali, które słowo kiedy powiedzieć. Śpiewaj powoli, aby dać dziecku możliwość przyłączenia się, przy czym doceniaj i chwal każdą próbę wokalizacji.

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Gdy dziecko zapozna się bliżej z piosenką i opisami piesków, możesz rozpocząć wers i pozostawić go w zawieszeniu, aby dziecko mogło go uzupełnić ostatnim słowem, np. *Co śmieszny ogonek ...*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozpoznaje część całego obrazka.

KLUCZOWA STRATEGIA

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Pokaż różnice pomiędzy pieskami, by zachęcić dziecko do kojarzenia ich ze słowami w każdej zwrotce piosenki. Dziecko może wskazać różne części obrazka, np. kokardę lub nos. Podaj model językowy pasujący do tego, o czym myśli dziecko i spróbuj stworzyć nowe słowa do piosenki.

DZIAŁANIE

2. Ile kosztuje ten piesek?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze; po 4 na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze.
Potnij na strony, złóż razem i zszyj książeczkę.

Macie zamiar razem zaśpiewać piosenkę z pomocą książeczki-śpiewnika.

1. Wyjaśnij, że piesek jest w oknie na wystawie sklepowej.
2. Zaśpiewaj pierwsze dwa wersy robiąc pauzy, aby dziecko miało czas na przetworzenie słów.
3. Wskaż na rysunku część pieska opisaną w tekście piosenki, np. śmieszny ogonek.
4. Zaśpiewajcie piosenkę strona po stronie do końca książeczki.
5. Porozmawiajcie o tym, którego psa chcielibyście zabrać do domu.

MATERIAŁY

- Koty i psy
L1 L2 L3 A2
- Dziecięce nożyczki/
zszywacz



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko słucha opowiadania/ piosenki.
- Rozpoznaje na podstawie opisu.

KLUCZOWE STRATEGIE

MUZYKA, MUZYKA, MUZYKA: Muzyka w piosenkach stymuluje równocześnie wiele obszarów w mózgu. Ponadto, regularne zmiany rytmu i wysokości dźwięku oraz akcentowanie wyrazów ułatwiają dzieciom zapamiętywanie słów piosenki.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Śpiewanie jest naturalną techniką akcentowania akustycznego. Połącz śpiew z pauzami na końcu każdego wersu i akcentowaniem w piosence słów niosących informację.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko powtarza 2 do 3 słów z opisów.
- Używa: inny.

KLUCZOWE STRATEGIE

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Powtórzenia w tej piosence dają dziecku znakomitą okazję zadziałania słuchowego sprzężenia zwrotnego. Dziecko usłyszy pierwszy wers zwrotki i będzie mogło próbować zaśpiewać te same słowa w swojej wersji w wersie 3 oraz porównać z tym, jak brzmiały one w twoim wykonaniu. Dodatkowo możesz wprowadzić echo w opisie pieska, aby dziecko miało jeszcze jedną możliwość rozwijania tych umiejętności. *Co śmieszny ogonek ma... ogonek ma.*

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Gdy dziecko zapozna się bliżej z piosenką i opisami piesków, możesz rozpocząć wers i pozostawić go w zawieszeniu, aby dziecko mogło go uzupełnić dwoma lub trzema ostatnimi słowami. *Co śmieszny*

"HACZYKI SŁUCHOWE": "Haczyki słuchowe" podtrzymują zaangażowanie dziecka i zwracają jego uwagę na następne słowo: *O, zobacz! Jeszcze jeden piesek!* Używaj zróżnicowanych *Haczyków słuchowych*, aby dziecko angażowało się, oraz stosuj odpowiednie do wieku wykrzykniki: *Ale fajny! Hej, popatrz. Łał! Och, ach!*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko rozpoznaje część całego obrazka.

KLUCZOWA STRATEGIA

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Pokaż różnice pomiędzy pieskami, by zachęcić dziecko do kojarzenia ich ze słowami w każdej zwrotce piosenki. Dziecko może wskazać różne części obrazka, np. kokardę lub nos. Podaj model językowy pasujący do tego, o czym myśli dziecko i spróbuj stworzyć nowe słowa do piosenki.

DZIAŁANIE

2. Ile kosztuje ten piesek?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze; po 4 na jednym arkuszu, aby obrazki były mniejsze.
Potnij na strony, złóż razem i zszyj książeczkę.

Macie zamiar razem zaśpiewać piosenkę z pomocą książeczki-śpiewnika.

1. Wyjaśnij, że piesek jest w oknie na wystawie sklepowej.
2. Zaśpiewaj pierwsze dwa wersy robiąc pauzy, aby dziecko miało czas na przetworzenie słów.
3. Wskaż na rysunku część pieska opisaną w tekście piosenki, np. śmieszny ogonek.
4. Zaśpiewajcie piosenkę strona po stronie do końca książeczki.
5. Porozmawiajcie o tym, którego psa chcielibyście zabrać do domu.

MATERIAŁY

- Koty i psy
L1 L2 L3 A2
- Dziecięce nożyczki/
zszywacz



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko śledzi słowa piosenki.
- Rozpoznaje na podstawie opisu: np. co brudną mordkę ma.

KLUCZOWE STRATEGIE

MUZYKA, MUZYKA, MUZYKA: Muzyka w piosenkach stymuluje równocześnie wiele obszarów w mózgu. Ponadto, regularne zmiany rytmu i wysokości dźwięku oraz akcentowanie wyrazów ułatwiają dzieciom zapamiętywanie słów piosenki.

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Śpiewanie jest naturalną techniką akcentowania akustycznego. Połącz śpiew z pauzami na końcu każdego wersu i akcentowaniem w piosence słów niosących informację.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko powtarza większość słów z piosenki.
- Formuluje opisy.

KLUCZOWE STRATEGIE

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Powtórzenia w tej piosence dają dziecku znakomitą okazję zadziałania słuchowego sprzężenia zwrotnego. Dziecko usłyszy pierwszy wers zwrotki i będzie mogło próbować zaśpiewać te same słowa w swojej wersji w wersji 3 oraz porównać z tym, jak brzmiały one w twoim wykonaniu. Dodatkowo możesz wprowadzić echo w opisie pieska, aby dziecko miało jeszcze jedną możliwość rozwijania tych umiejętności. *Co śmieszny ogonek ma... ogonek ma.*

PODSUMOWANIE SŁUCHOWE: Gdy dziecko zapozna się bliżej z piosenką i opisami piesków, możesz rozpocząć wers i pozostawić go w zawieszeniu, aby dziecko mogło go uzupełnić czterema lub pięcioma ostatnimi słowami. *Co*

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Porozmawiajcie o tym, w jaki sposób pieski są określane w każdej zwrotce, np. *śmieszny ogonek/na łapkach dwóch/w pyszczku patyczek*; powiedz też o innych sposobach opisanie każdego pieska.



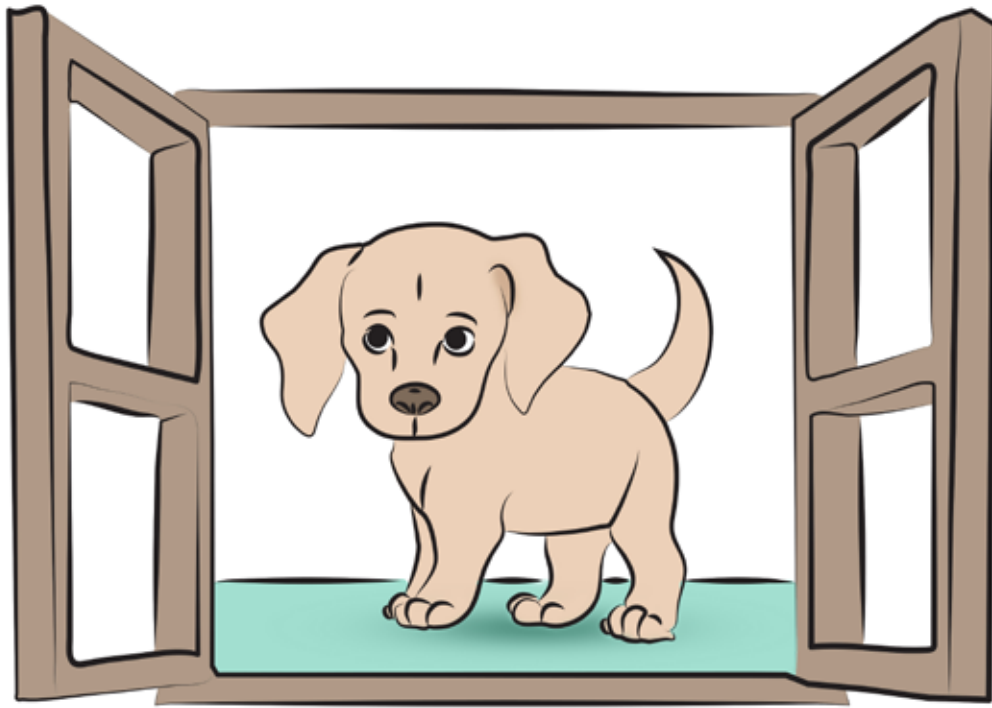
SPODZIEWANE REZULTATY

- Wyciąga wnioski: np. To może być "piesek dziewczynka", bo ma różową kokardę.

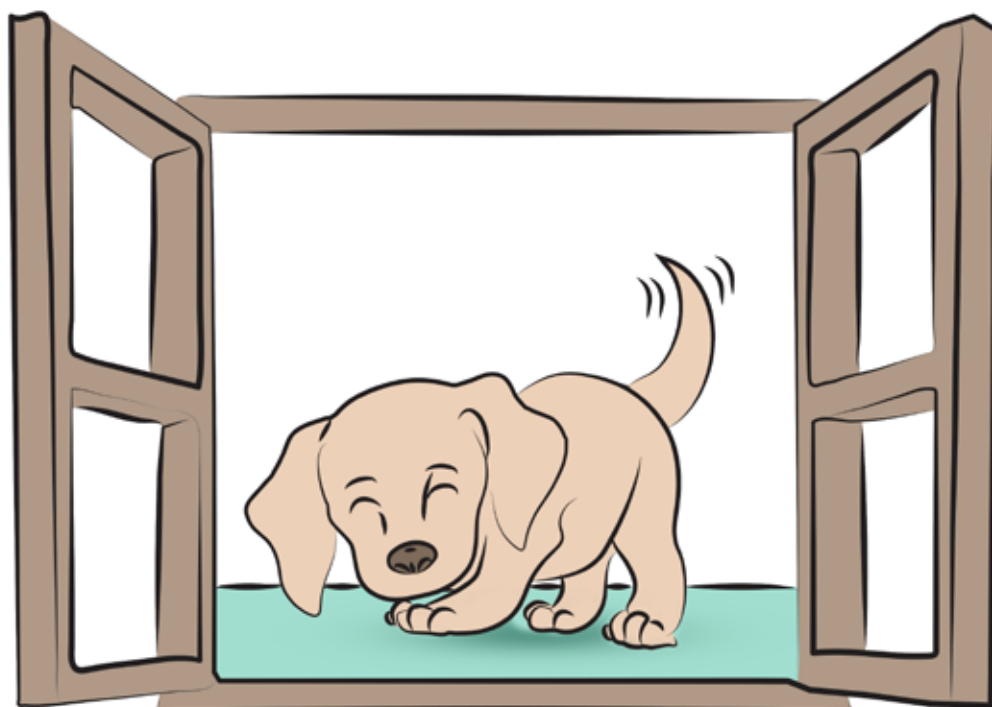
KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Wniosek to pojęcie, jakie dziecko wyrabia sobie na jakiś temat na podstawie dostępnych informacji. Wnioskowanie pomaga nam w poznawaniu świata i jest ważną umiejętnością w odkrywaniu znaczenia nowych słów. Czasem potrzebna jest odrobina zgadywania. Przekaż dziecku materiał językowy dla tego procesu i zachęć je, żeby również 'pomyślało'. *Myślę, że ten pies może być urwisem. Ma brudną mordkę. Może uciekł do ogródka i wykopał dziurę w ziemi.*

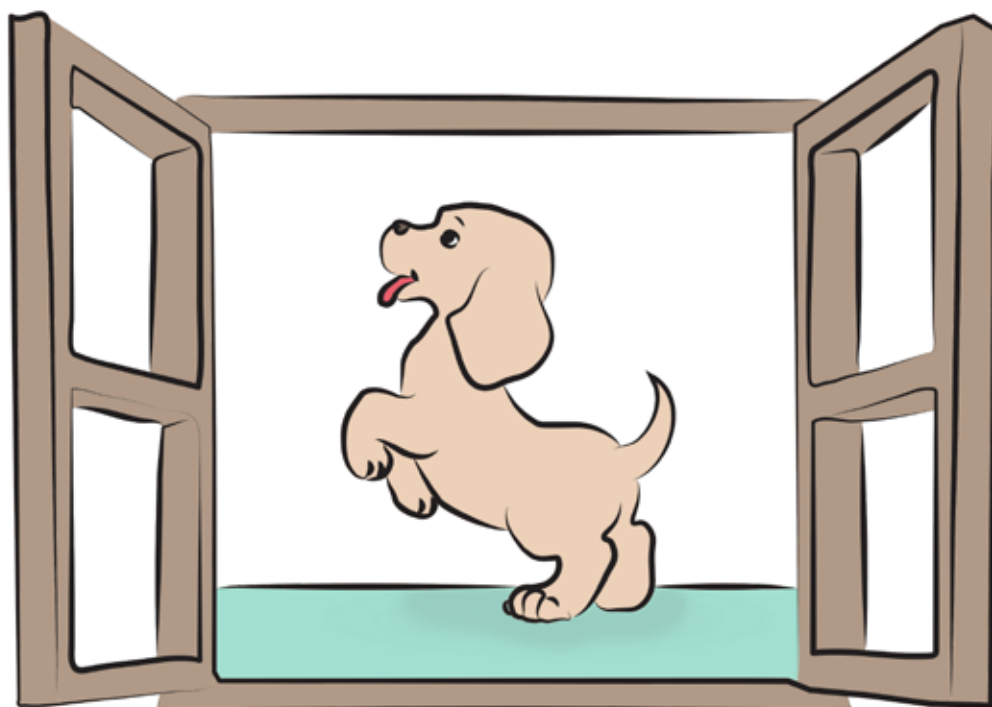
2. Ile kosztuje ten piesek?



Ile kosztuje ten
piesek?

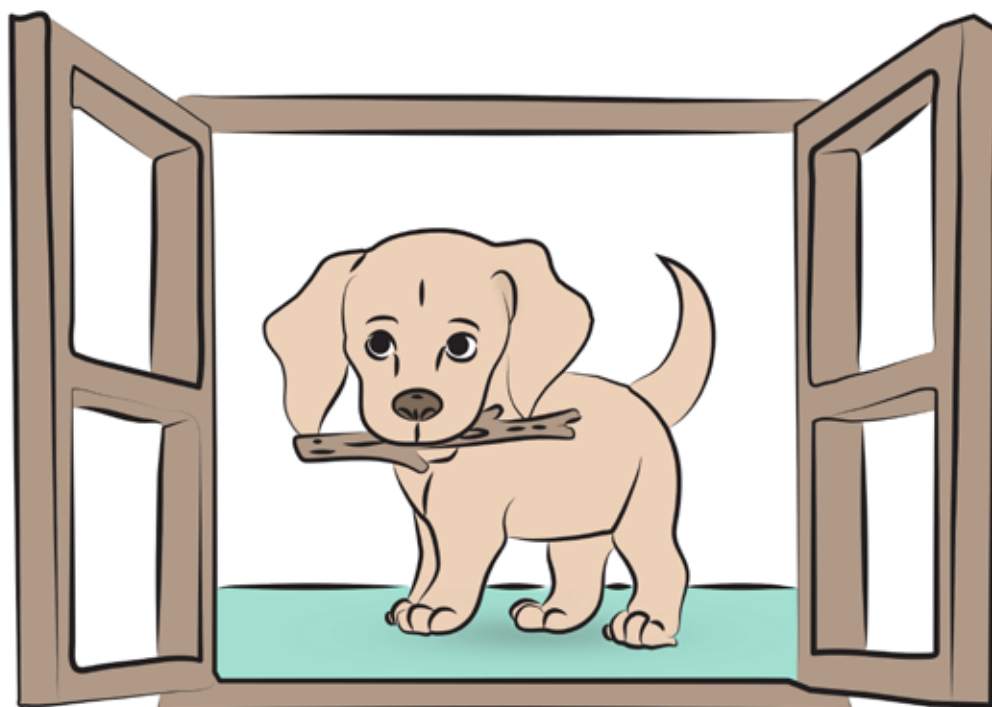


Ile kosztuje ten piesek?
Co śmieszny ogonek ma.
Ile kosztuje ten piesek?
Tak chciałbym mieć tego psa.

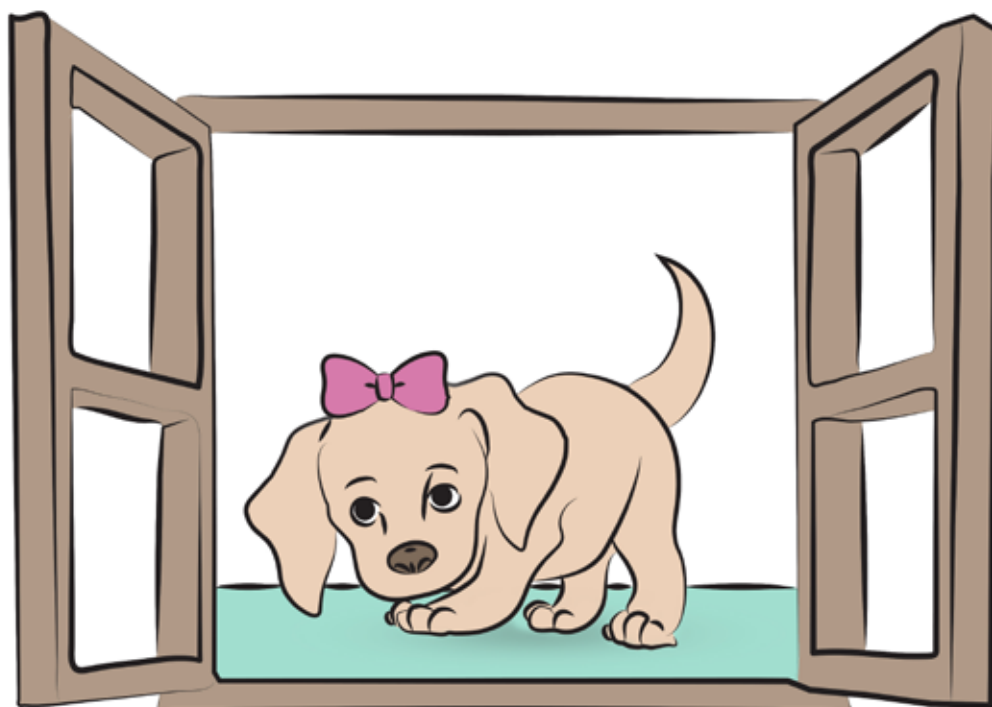


Ile kosztuje ten piesek?
Na łapkach dwóch pięknie
stał.

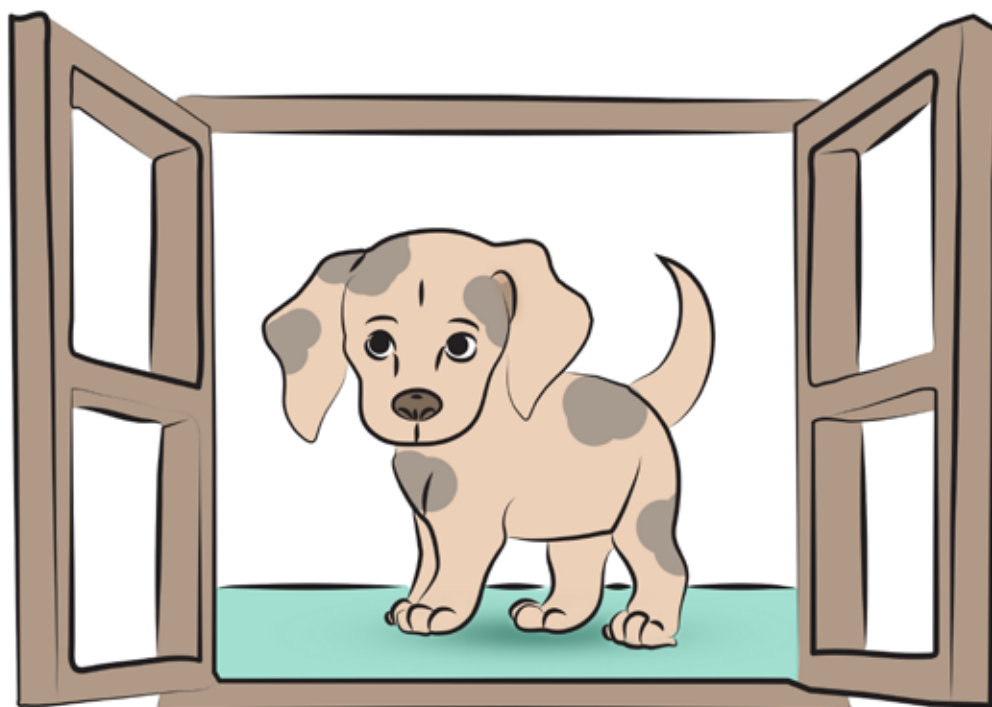
Ile kosztuje ten piesek?
Tak chciałbym mieć tego psa.



Ile kosztuje ten piesek?
Co w pyszczku patyczek ma.
Ile kosztuje ten piesek?
Tak chciałbym mieć tego psa.



Ile kosztuje ten piesek?
Który kokardę ma.
Ile kosztuje ten piesek?
Tak chciałbym mieć tego psa.



Ile kosztuje ten piesek?
Co brudną mordkę ma.
Ile kosztuje ten piesek?



Do domu bym wziął tego
psa.

DZIAŁANIE

3. Gdzie jest kot?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.

Wytnij obrazki pozostawiając wolną przestrzeń u dołu każdej karty z kotem.

Macie zamiar bawić się w chowanie i szukanie kota.

1. Razem z dzieckiem zagnijcie każdą kartę poniżej kota tak, żeby kot mógł stać.
2. Opowiedz o meblach na obrazkach i pobierz 4.
3. Obrazki z meblami przyklej na górze do 4 kubków obróconych do góry dnem.
4. Poproś, żeby dziecko zamknęło oczy i schowaj kota pod jednym z kubków.
5. Niech dziecko otworzy oczy.
6. Spytaj: "Gdzie jest kot?" i zachęć dziecko, żeby zgadywało, aż znajdzie kota.
7. Usuń obrazek mebla i zastąp go innym.
8. Niech każdy kolejno chowa kota.

MATERIAŁY

- Koty i psy L1 L2 A3
- 4 (nieprzezroczyste) kubki z plastiku
- Taśma lub masa klejąca



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt.
 - Meble: łóżko, krzesło, wycieraczka, stół, kanapa, szafa, regał, komoda, biurko.
 - Czasowniki: chowanie się + czasownik funkcyjny: spać, siedzieć, wycierać buty, jeść (obiad).
- Rozumie: Gdzie...?

KLUCZOWE STRATEGIE

PO PIERWSZE SŁUCHANIE: Dziecko będzie natychmiast chciało zajrzeć pod kubki. Poproś, żeby poczekało i najpierw posłuchało modelu językowego: *Zobaczmy pod łóżkiem.*

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Gdy dziecko zacznie rozumieć nazwy poszczególnych mebli, rozszerz jego wiedzę przez dodanie słów opisujących funkcję mebla: *O, chcesz zajrzeć pod łóżko... To, na którym się śpi.*

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Akcentuj trochę słowo *Gdzie* i z lekką przesadą używaj intonacji pytającej, aby dziecko łatwiej zrozumiało różnicę między komentarzem a pytaniem. *Gdzie jest kot?*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko oznacza, powtarza/używa nazw mebli.
- Używa czasownika: chować się.
- Mówi "oczy".

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Zaproponuj dziecku wybranie mebli do przyklejenia na kubkach. Zaczynij od dwóch do wyboru. Mebel, który twoim zdaniem dziecko najbardziej chciałoby wziąć, podaj jako drugi, np.: *Chcesz biurko czy łóżko?* Jeżeli dziecko używa już niektórych nazw mebli, nowe słowa podawaj jako drugie, dzięki czemu zostaną zaakcentowane akustycznie: *Chcesz łóżko czy szafę?*

CZEKAJ, CZEKAJ, CZEKAJ: Gdy na dziecko przyjdzie kolej chowania kota, przypomnij mu, żeby poprosiło rodzica/opiekuna o *zamknięcie oczu*. Zachęć rodzica/opiekuna, aby miał oczy otwarte do chwili, gdy dziecko zacznie wokalizować.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Rozumie, że widzieć = wiedzieć

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Na początku dziecko może nie rozumieć, dlaczego rodzic/opiekun nie wie, gdzie jest kot. Pomóż mu zrozumieć, dostarczając słowa do myślenia: *"Mama nie widzi. Nie wie, gdzie jest kot. Poczekaj. Nie mów jej. Niech zgadnie."* Dla uzyskania efektu akustycznego mów szeptem, przyciągając uwagę dziecka i budując nastrój.

DZIAŁANIE

3. Gdzie jest kot?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.

Wycinaj obrazki pozostawiając wolną przestrzeń u dołu każdej karty z kotem.

Macie zamiar bawić się w chowanie i szukanie kota.

1. Razem z dzieckiem zagnijcie każdą kartę poniżej kota tak, żeby kot mógł stać.
2. Ustaw 3 koty w szeregu i opowiedz, jakiego są koloru.
3. Opowiedz o meblach na obrazkach i wybierz 4.
4. Obrazki z meblami przyklej na górze do 4 kubków obróconych do góry dnem.
5. Poproś, żeby dziecko zamknęło oczy i schowaj jednego kota pod kubkiem.
6. Poproś, żeby dziecko otworzyło oczy i spytaj: "Którego kota brakuje?"
7. Gdy dziecko zgadnie, spytaj: "Gdzie on jest?"
8. Zachęć dziecko, żeby zgadywało, aż znajdzie kota.
9. Usuń ten obrazek mebla i zastąp go innym.
10. Niech każdy kolejno chowa kota.

MATERIAŁY

- Koty i psy L1 L2 A3
- 4 (nieprzezroczyste) kubki z plastiku
- Taśma lub masa klejąca



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 2 obiekty:
 - kolor + pojedyncze meble, np. Rudy kot jest pod stołem.

KLUCZOWE STRATEGIE

BUDUJ PAMIĘĆ SŁUCHOWĄ: Kolejne kroki w tym działaniu budują u dziecka umiejętność rozpoznawania 2 obiektów. Dziecko wie, że ma szukać kota, nie jest to więc obiekt nieznan. Również przyimek 'pod' jest stały, zatem nie musi zwracać uwagi na ten element informacji. Krok "Którego kota brakuje?" umożliwia dziecku skupienie się na jednym elemencie, którym jest kolor. Drugi krok: "Gdzie on jest?" pomaga dziecku zidentyfikować i skupić się na drugim zmiennym elemencie informacji.

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Kiedy już dziecko pewnie posługuje się nazwami mebli, rozbuduj grę, pomagając dziecku znaleźć kota przez użycie wskazówek opisujących funkcję mebla. *Czarny kot jest może pod tym meblem, na którym się siada.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko mówi: Kolor + kot, np. czarny kot. Pod (mebel), np. pod stołem.
- Pyta: Gdzie jest kot?
- Mówi "Zamknij oczy"

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj wypowiedź docelową jako alternatywę. *Którego kota brakuje: rudego kota, brązowego kota czy szarego kota?* Pozwala to dziecku wykazać się pamięcią wzrokową bez konieczności przypominania sobie odpowiednich określeń. Używaj tej samej metody przy pytaniu *Gdzie on jest?*, wstawiając do pytania wyboru przyimek "pod". *Myślisz, że jest pod stołem czy pod łóżkiem?*

CZKAJ, CZKAJ, CZKAJ: Gdy na dziecko przyjdzie kolej chowania kota, przypomnij mu, żeby poprosiło rodzica/opiekuna: *Zamknij oczy*. Zachęć rodzica/opiekuna, aby miał oczy otwarte do chwili, gdy dziecko zakończy możliwie jak najlepiej próbę wypowiedzenia tych słów.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Rozumie, że widzieć = wiedzieć i cieszy się wiedzą, której inni nie mają.

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Dziecko będzie chciało powiedzieć wszystkim, gdzie schowało kota. Wytlumaczenie dziecku, na czym polega zabawa, będzie wymagało wielu słów. *Mama nie widzi. Nie wie, gdzie jest kot. Poczekaj. Nie mów jej. To ma być niespodzianka. Niech zgadnie.* Dla uzyskania efektu akustycznego mów szeptem, przyciągając uwagę dziecka i budując nastrój.

DZIAŁANIE

3. Gdzie jest kot?

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na grubym papierze.

Wytnij obrazki pozostawiając wolną przestrzeń u dołu każdej karty z kotem.

Macie zamiar bawić się w chowanie i szukanie kota.

1. Razem z dzieckiem zagnijcie każdą kartę poniżej kota tak, żeby kot mógł stać.
2. Ustaw 6 kotów w szeregu i opowiedz, jakiej są wielkości i jakiego są koloru.
3. Opowiedz o meblach na obrazkach i wybierz 4.
4. Obrazki z meblami przyklej na górze do 4 kubków obróconych do góry dnem.
5. Poproś, żeby dziecko zamknęło oczy i schowaj jednego kota pod kubkiem.
6. Poproś, żeby dziecko otworzyło oczy i spytaj: "Którego kota brakuje?"
7. Gdy dziecko zgadnie, spytaj: "Gdzie on jest?"
8. Zachęć dziecko, żeby zgadywało, aż znajdzie kota.
9. Usuń ten obrazek mebla i zastąp go innym.
10. Niech każdy kolejno chowa kota.

MATERIAŁY

- Koty i psy L3 A3
- 4 (nieprzezroczyste) kubki z plastiku
- Taśma lub masa klejąca



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 3 obiekty:
 - wielkość + kolor + pojedyncze meble, np. Duży szary kot jest pod stołem.

KLUCZOWA STRATEGIA

BUDUJ PAMIĘĆ SŁUCHOWĄ: Kolejne kroki w tym działaniu budują u dziecka umiejętność słuchania 3 obiektów. Dziecko wie, że ma szukać kota, nie jest to więc obiekt nieznan. Również przymimek 'pod' jest stały, zatem nie musi zwracać uwagi na ten element informacji. Krok "Którego kota brakuje?" umożliwia dziecku skupienie się na dwóch elementach, wielkości i kolorze. Drugi krok: "Gdzie on jest?" pomaga dziecku zidentyfikować i skupić się na pozostałych zmiennych elementach informacji. Dzięki modelowi całego zdania "Mały, rudy kot jest pod łóżkiem." dziecko zacznie rozwijać umiejętność identyfikowania ważnych elementów w dłuższym zdaniu.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Przymiotnik, przymiotnik, rzeczownik: Mały, rudy kot.
- Podmiot, orzeczenie, wyrażenie przymkowe: Mały rudy kot jest pod łóżkiem.
- Dodaje czasownik w czasie teraźniejszym niedokonanym: Mały, rudy kot chowa się pod łóżkiem.

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj wypowiedź docelową jako alternatywę, dostarczając dziecku całą docelową strukturę zdania, robiąc pauzę w środku. *Myślisz, że mały rudy kot jest pod łóżkiem ...czy ...Myślisz, że mały rudy kot jest pod krzesłem?*

ROZSZERZANIE I ROZBUDOWYWANIE: Rozbuduj zdanie opowiadając, co kot może robić pod łóżkiem, i podaj model rozbudowanego zdania. *Myślę, że mały, rudy kot śpi pod łóżkiem.*



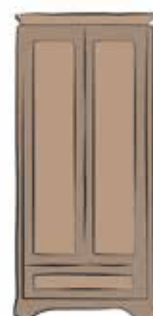
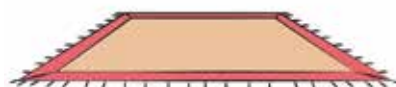
SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko przewiduje uczucia w reakcji na opowiadanie.

KLUCZOWA STRATEGIA

MÓW, MÓW, MÓW: Wymyśl kilka historyjek typu 'co by było, gdyby' i opowiedz o odczuciach osób. *Co by było, gdyby kot wziął zabawkę dziecka i bawił się nią pod stołem? Jak czułoby się dziecko? Jak myślisz, co zdołałoby dziecko? Co by było, gdybyś zabrał tacie rybę z jego talerza i gdybyś zjadł ją pod jego łóżkiem? Jak czułby się tata? Co by zrobił?*

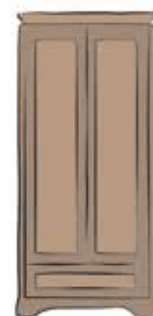
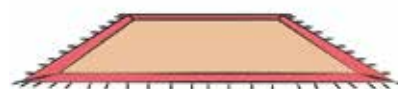
3. Gdzie jest kot?



3. Gdzie jest kot?



3. Gdzie jest kot?



✂

DZIAŁANIE

4. Kolorowanie

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze.

Macie zamiar na zmianę kolorować części ciała zwierząt.

1. Zaproponuj, żeby dziecko wybrało do kolorowania kota lub psa.
2. Drugie zwierzę odłóż na później.
3. Wyjaśnij i pokaż, jak zamierzasz pokolorować tylko jedną część ciała zwierzęcia.
4. Poproś, żeby dziecko wybrało kolor, a następnie część ciała zwierzęcia do pokolorowania. Zaproponuj dziecku wybór z użyciem alternatyw: *Chcesz pokolorować ucho kota czy ogon kota?*
5. Zmieniajcie się przy kolorowaniu kota, a potem psa.

MATERIAŁY

- Koty i psy
L1 L2 L3 A4
- Kredki ołówkowe lub
świecowe



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 1 obiekt:
 - części ciała zwierząt, np. ogon.
- Rozumie 'lub' w kontekście.
- Rozumie zaimki: twój/mój.

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj nazwy części ciała zwierząt w pytaniach wyboru, aby dziecko miało bezpośredni model do skopiowania, a nie musiało pamiętać mało znanych słów, co mogłoby odebrać jako rodzaj testu. Pomóż dziecku zrozumieć znaczenie słowa 'lub' zasłaniając ręką jedną z alternatyw. *Chcesz może pokolorować ogon kota lub jego ucho?*

MÓW, MÓW, MÓW: Rozumienie zaimków wymaga bardzo wielu ćwiczeń słuchowych. Akcentuj akustycznie słowa podczas gry z zamianą ról: *Twoja kolej + Moja kolej*, a potem uzupełnij słowa gestem, który pomoże dziecku zrozumieć. Podaj kredki, mówiąc: *Twoja kolej*, albo połącz rękę na kredkach ze słowami: *Moja kolej*. Pamiętaj, aby powtórzyć te same słowa po wykonaniu gestu.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko powtarza jedno słowo.
- Używa: założyć/zdjąć.

KLUCZOWE STRATEGIE

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Modelowanie słów z użyciem pytań wyboru umożliwia dziecku powtórzenie ich bez stresu, jakim jest próba zapamiętania tych słów. Dziecko ma potem możliwość porównania, jak brzmią te słowa w jego wykonaniu z ich brzmieniem, gdy wypowiadasz je ty, co pozwala dziecku wprowadzać poprawki, by jego wersja była jak najbliższa tego, co słyszy.

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Dodawaj słowa do każdej czynności w jej trakcie, szczególnie gdy ty i dziecko patrzycie na to samo i o tym samym myślicie. *O, musimy zdjąć tę pokrywkę.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko utrzymuje uwagę podczas zamiany ról.

KLUCZOWA STRATEGIA

"HACZYKI SŁUCHOWE": Zamiana ról jest ważną umiejętnością społeczną i komunikacyjną, ale utrzymanie uwagi może być trudne dla małych dzieci, gdy nie jest ich kolej. Możesz dziecku pomóc przy użyciu "haczyków słuchowych". *O, popatrz! Zaraz będzie gotowe! Już prawie skończyłam!*

DZIAŁANIE

4. Kolorowanie

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze.

Macie zamiar na zmianę kolorować części ciała zwierząt.

1. Ułóż strony z kotem i psem obok siebie i połóż je przed dzieckiem.
2. Wyjaśnij i pokaż, jak zamierzasz pokolorować tylko jedną część ciała zwierzęcia.
3. Poproś, żeby dziecko wybrało kolor, a następnie część ciała zwierzęcia do pokolorowania.
4. Zasugeruj dziecku wybór z użyciem alternatyw.
5. Kolorujcie na zmianę.

MATERIAŁY

- Koty i psy
L1 L2 L3 A4
- Kredki ołówkowe lub
świecowe



SPODZIEWANE REZULTATY

- Identyfikuje 2 obiekty:
 - Kot/ pies + część ciała, np. Ogon kota
- Rozumie 'lub' w kontekście np. Możesz pokolorować ogon kota **lub** ucho psa.
- Rozumie: twój/mój

KLUCZOWE STRATEGIE

UŻYWAJ ALTERNATYW: Modeluj docelową wypowiedź w pytaniach wyboru, aby dziecko miało bezpośredni model do skopiowania, a nie musiało pamiętać mało znanych słów, co mogłoby odebrać jako rodzaj testu. Pomóż dziecku zrozumieć znaczenie słowa 'lub' zastępując ręką jedną z alternatyw i modeluj 2 elementy w każdej z alternatyw. *Chcesz może pokolorować ucho kota **lub** ogon psa?*

MÓW, MÓW, MÓW: Rozumienie zaimków wymaga bardzo wielu ćwiczeń słuchowych. Akcentuj akustycznie słowa podczas gry z zamianą ról. *Twoja kolej. + Moja kolej.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko łączy słowa
 - Zwierzę + część ciała: Zrobię ucho psa.
 - Czasownik + część ciała, np. kolorować ogon
 - Kolor + część ciała, np. Popatrz, ma rude nogi.
- Używa: pokrywka + założyć/ zdjąć

KLUCZOWE STRATEGIE

SŁUCHOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE: Modelowanie słów z użyciem pytań wyboru umożliwia dziecku powtórzenie ich bez stresu, jakim jest próba zapamiętania tych słów. Dziecko ma potem możliwość porównania, jak brzmią te słowa w jego wykonaniu z ich brzmieniem, gdy wypowiadasz je ty, co pozwala dziecku wprowadzać poprawki, by jego wersja była jak najbliższa tego, co słyszy.

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Dodawaj słowa do każdej czynności w jej trakcie, szczególnie gdy ty i dziecko patrzycie na to samo i o tym samym myślicie. *O, musimy zdjąć tę pokrywkę.*



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko utrzymuje uwagę podczas zamiany ról.

KLUCZOWA STRATEGIA

"HACZYKI SŁUCHOWE": Zamiana ról jest ważną umiejętnością społeczną i komunikacyjną, ale utrzymanie uwagi może być trudne dla małych dzieci, gdy nie jest ich kolej. Możesz dziecku pomóc przy użyciu "haczyków słuchowych". *O, popatrz! Zaraz będzie gotowe! Już prawie skończyłam!*

DZIAŁANIE

4. Kolorowanie

PRZYGOTOWANIE

Wydrukuj materiały na papierze.

Macie zamiar na zmianę kolorować części ciała zwierząt.

1. Ułóż strony z kotem i psem obok siebie i połóż je przed dzieckiem.
2. Wyjaśnij i pokaż, jak zamierzasz wybrać kolor i pokolorować tylko jedną część ciała zwierzęcia.
3. Poproś, żeby dziecko wybrało kolor oraz zwierzę i jego część ciała do pokolorowania.
4. Kolorujcie na zmianę.

MATERIAŁY

- Koty i psy
L1 L2 L3 A4
- Kredki ołówkowe lub
świecowe



SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko identyfikuje 3 obiekty
- Kolor + część ciała, np. kolorowanie ogona psa na niebiesko.

KLUCZOWE STRATEGIE

MÓW, MÓW, MÓW: Istnieje bardzo wiele różnych sposobów umieszczenia 3 elementów informacji w zdaniu. Jeżeli dziecko jest początkującym słuchaczem na poziomie 3, bądź konsekwentna w budowie zdań. *Pokoloruję na zielono ogon kota.* Jeżeli dziecko zaczyna używać zróżnicowanych typów zdań, modeluj różne sposoby łączenia tych elementów informacji. *Mam zamiar użyć koloru zielonego, żeby pokolorować ogon kota. Popatrz, pokolorowałam ogon kota na zielono.*

AKCENTOWANIE AKUSTYCZNE: Akcentowanie różnych słów zmienia znaczenie zdania. *Pokoloruję na zielono ogon kota.* Przy takiej konstrukcji słuchacz myśli, że brałaś pod uwagę ogon psa, ale zdecydowałaś się na ogon kota.



SPODZIEWANE REZULTATY

- Czas czasownika: przyszły/ teraźniejszy/ przeszły, np. pokoloruję, koloruję, pokolorowałam.
- Znacznik dzierżawczy, np. kota/psa.

KLUCZOWE STRATEGIE

MAMY TO SAMO NA MYŚLI: Dodawanie słów do każdej czynności w jej trakcie pomaga dziecku rozpoznawać, rozumieć i stosować zasady czasów czasownika. *Pokoloruję ucho kota na niebiesko. Hej, popatrz na mnie... Używam koloru niebieskiego i koloruję ogon psa. Tata nie patrzył. Powiedz mu, że skończyłam. Pokolorowałam ogon kota, a ty pokolorowałeś ucho psa. Nie pamiętam, co pokolorował tata. Możesz mi powiedzieć, co pokolorował tata?*

UŻYWAJ ALTERNATYW: Znacznik dzierżawczy jest niewielkim znacznikiem gramatycznym, który jest często trudny do usłyszenia przez dziecko, ponieważ jest krótki i cichy oraz zazwyczaj występuje w środku zdania. Zastosuj akcentowanie akustyczne w pytaniu wyboru, aby ułatwić dziecku zwrócenie uwagi i podjęcie próby użycia. *Powiedziałeś ucho kota czy ucho psa?*



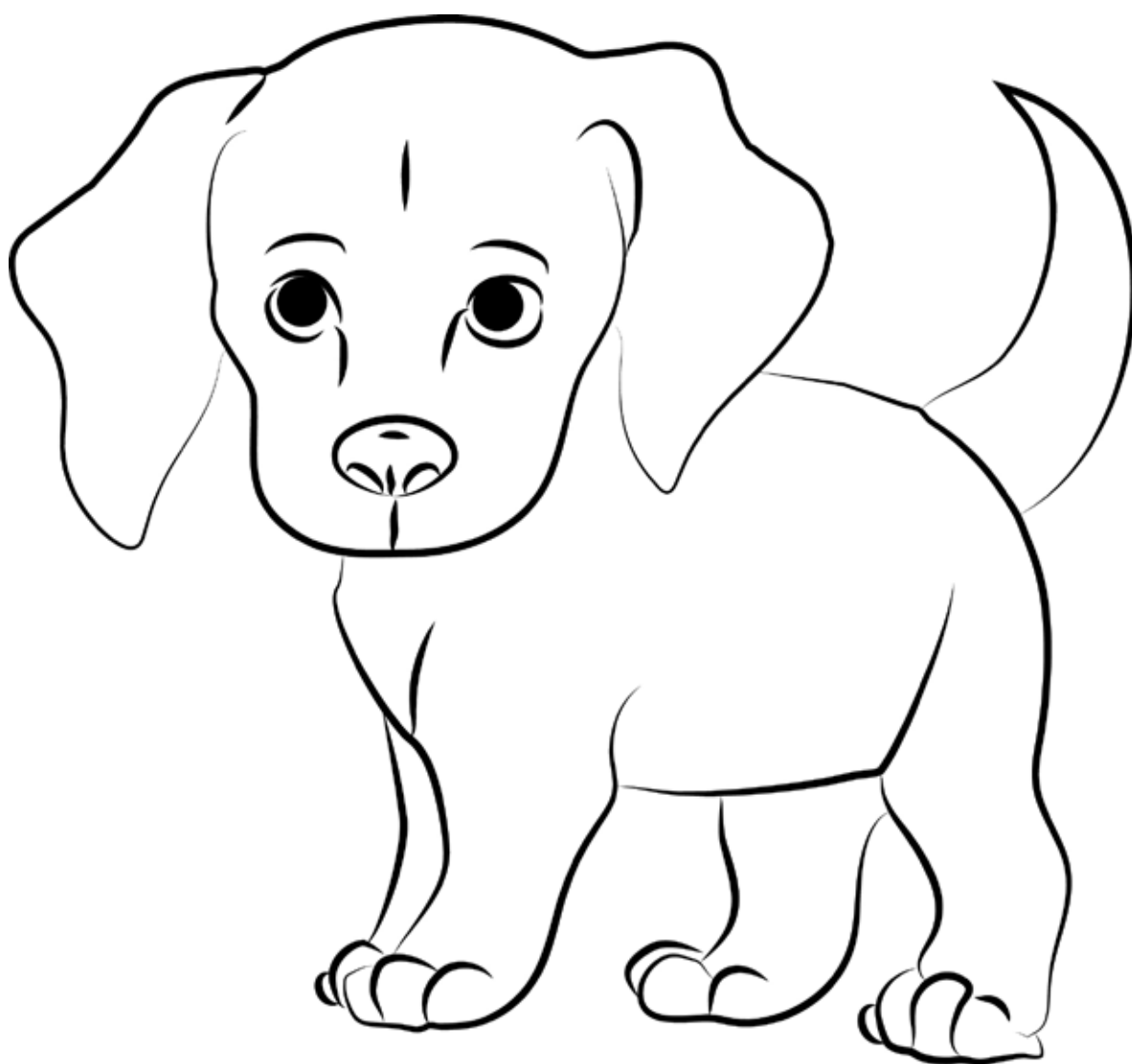
SPODZIEWANE REZULTATY

- Dziecko używa języka z zamianą ról.
- Akceptuje wybór innej osoby.

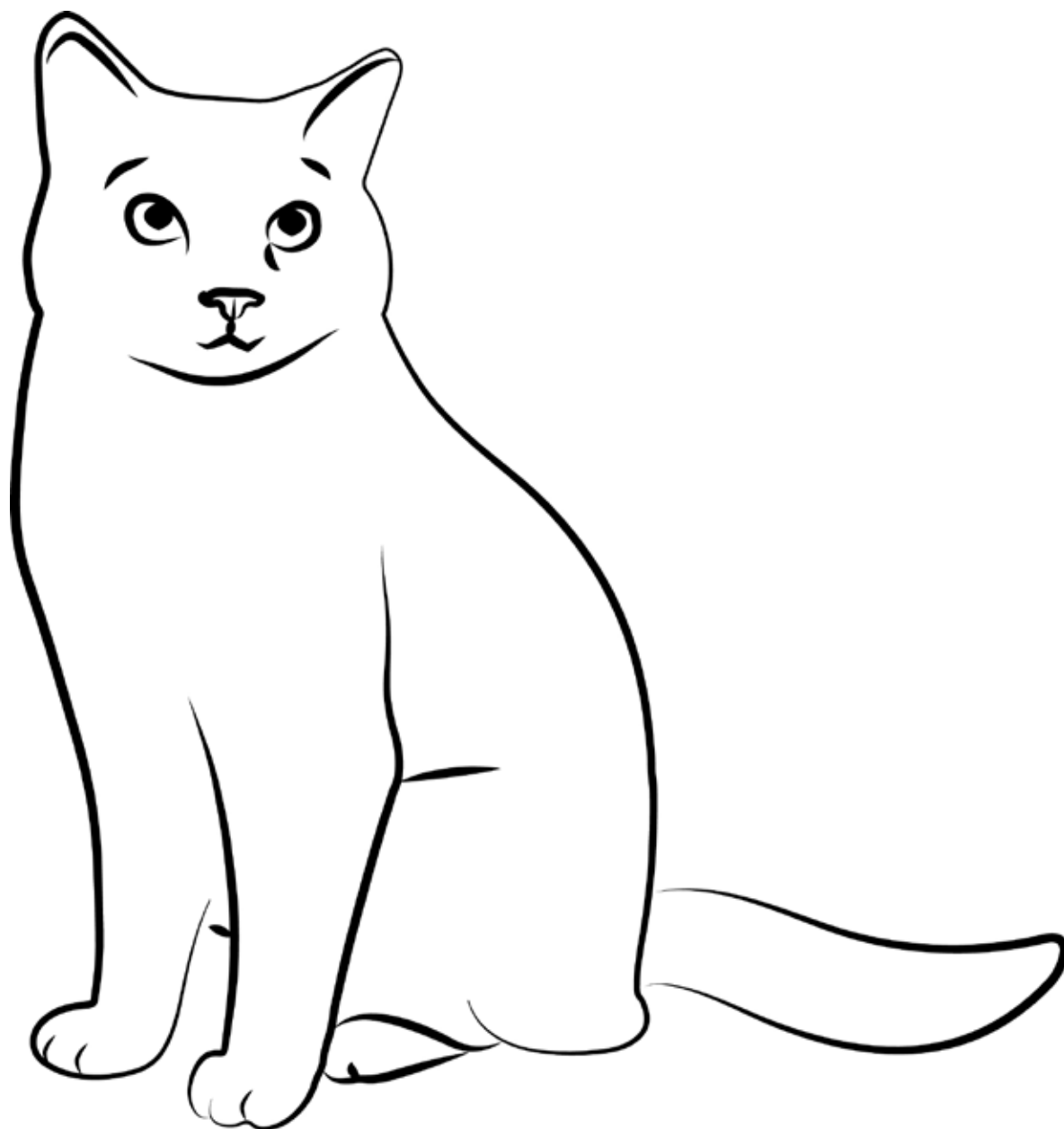
KLUCZOWA STRATEGIA

STOSUNEK SYGNAŁ/SZUM – OTOCZENIE AKUSTYCZNE: Podczas zajęć rehabilitacyjnych stosunek sygnału do szumu jest dobry. W szkole może być inaczej, więc ćwiczcie wyrażenia, których dziecko będzie potrzebowało, aby brać udział w zajęciach grupowych tak, żeby szum tła miał jak najmniejszy wpływ na jego umiejętności społeczne. *Powiedz mamie, że teraz jest jej kolej. Myślę, że jesteś po mnie. Moja kolej? Po kim ja jestem? O, to wygląda świetnie.*

4. Kolorowanie



4. Kolorowanie



Biura MED-EL na świecie

AMERYKA PÓŁNOCNA I POŁUDNIOWA

Argentyna

medel@medel.com.ar

Kanada

officcanada@medel.com

Kolumbia

office-colombia@medel.com

Meksyk

office-mexico@medel.com

USA

implants@medelus.com

AZJA I OCEANIA

Australia

office@medel.com.au

Chiny

office@medel.net.cn

Hongkong

office@hk.medel.com

Indie

implants@medel.in

Indonezja

office@id.medel.com

Japonia

office-japan@medel.com

Malezja

office@my.medel.com

Filipiny

office@ph.medel.com

Singapur

office@sg.medel.com

Korea Południowa

office@kr.medel.com

Tajlandia

office@th.medel.com

Wietnam

office@vn.medel.com

EUROPA, BLISKI

WSCHÓD I AFRYKA

Austria

office@at.medel.com

Belgia

office@be.medel.com

Finlandia

office@fi.medel.com

Francja

office@fr.medel.com

Niemcy

office@medel.de

Włochy

ufficio.italia@medel.com

Portugalia

office@pt.medel.com

Hiszpania

office@es.medel.com

Południowa Afryka

customerserviceZA@medel.com

Zjednoczone Emiraty

Arabskie

office@ae.medel.com

Wielka Brytania

customerservices@medel.co.uk

M00832 1.0