

ΦΑΝΤΑ ΣΥΛΛΑΒΙΣΕ

Ανακάτεψε τις συλλαβές και φτιάξε ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΠΛΑΣΜΑΤΑ!

Πρόλογος

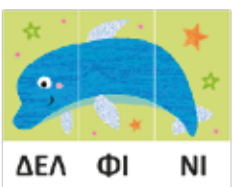
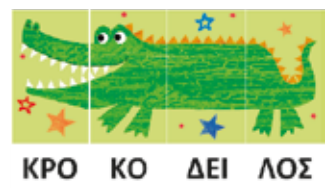
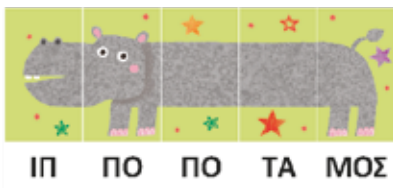
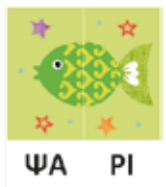
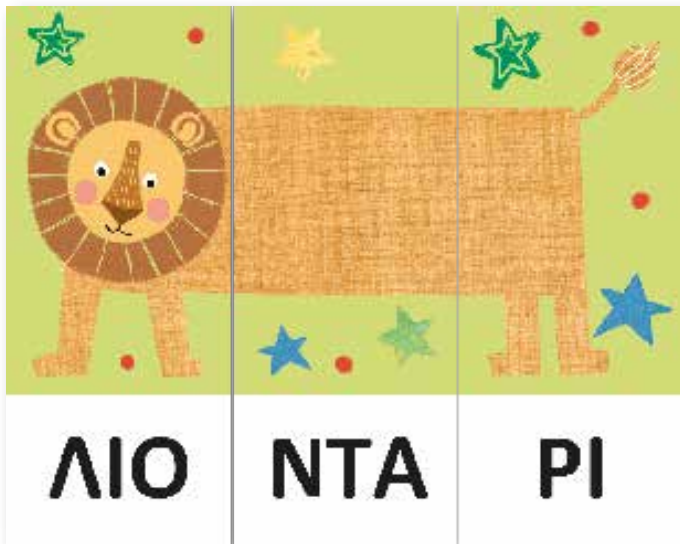
Παρατηρώντας και συνδυάζοντας τις κάρτες, τα παιδιά συναντούν μια ποικιλία ζώων και ξεκινούν την ανάγνωση και γραφή παίζοντας. Πρώτα φτιάχνουν τις εικόνες, ενώνοντας τις συλλαβές των ονομάτων των ζώων. Έπειτα, μπορούν να διασκεδάσουν αλλάζοντάς τις, για να δημιουργήσουν μερικά φανταστικά νέα πλάσματα με πρωτότυπα ονόματα, διευρύνοντας ταυτόχρονα τη δημιουργικότητά τους και τις γλωσσικές τους δεξιότητες. Αυτό το εκπαιδευτικό βοήθημα δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να εξασκήσουν και να αναπτύξουν τη γλωσσική τους νοημοσύνη, μια ικανότητα που τα βοηθά να χρησιμοποιούν τη γλώσσα και τις λέξεις, καθώς και να προσαρμόζονται με τη δραστηριότητα που εκτελούν.

Παρουσιάστε τα ζώα ξεχωριστά

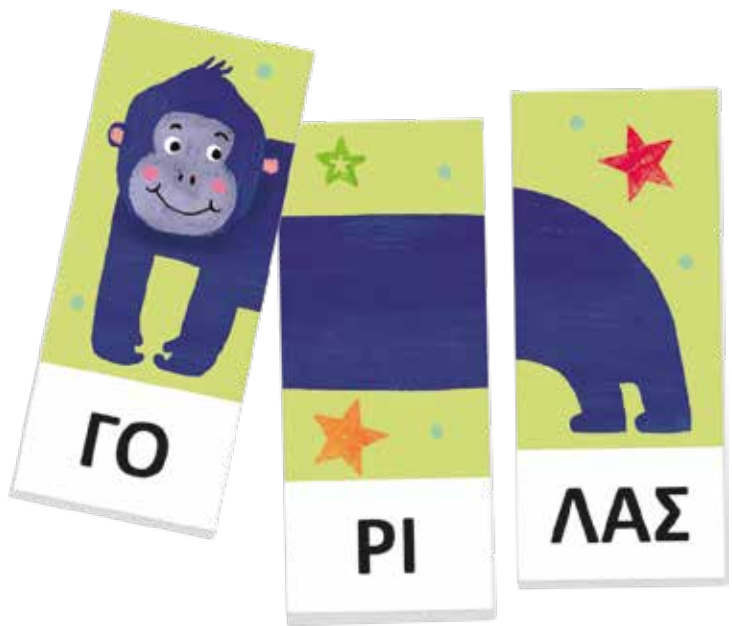
Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ο γονέας ή ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει κάποιες προπαρασκευαστικές ασκήσεις για την παρουσίαση των ζώων στα παιδιά. Βάλτε όλες τις κάρτες στο τραπέζι και ζητήστε από τα παιδιά να βρουν τα ζώα με δύο συλλαβές π.χ. τίγρη, φώκια, γάτα. Προφέρετε το όνομα κάθε ζώου δυνατά, "Αυτή είναι μια τίγρη!", "Αυτή είναι μία φώκια!" «Είναι μια γάτα!» για να μάθουν τα παιδιά χρησιμοποιώντας τη μέθοδο Montessori τριών βημάτων.

Προφέρετε ξανά τα ονόματα, προσέχοντας αυτή τη φορά να τονίσετε τις συλλαβές (για παράδειγμα, ΤΙ-ΓΡΗ, ΦΩ-ΚΙΑ, ΓΑ-ΤΑ), ξεκινώντας από το ευκολότερες λέξεις (δύο συλλαβών) και μεταβαίνοντας σταδιακά στις πιο περίπλοκες, μία ομάδα τη φορά (τρεις συλλαβές και τέσσερις συλλαβές.) Δουλεύοντας με τον ίδιο τρόπο, καθοδηγήστε τα παιδιά στην επανασυναρμολόγηση των ζώων τριών συλλαβών, π.χ. γορίλας, δελφίνι, άλογο και των υπολοίπων που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι. Ζητήστε από τα παιδιά να επαναλάβουν τα ονόματα και να τα κρατήσουν στη μνήμη. Τώρα μπορείτε να προχωρήσετε στον τονισμό των συλλαβών ζώων με τέσσερις συλλαβές, όπως ελέφαντας, κροκόδειλος, ιπποπόταμος, ζητώντας από τα παιδιά να επαναλαμβάνουν πριν ξεκινήσετε το συλλαβικό μέρος του παιχνιδιού. Μόλις ολοκληρώσετε όλα τα ονόματα των ζώων, προχωρήστε στο δεύτερο στάδιο της μεθόδου των τριών σταδίων. Συνέχισε να συζητάτε με τα παιδιά, κάνοντας τις ακόλουθες ερωτήσεις: «Πού είναι το

λιοντάρι; " Δείξε μου τη γαζέλα! " "Ποιος είναι ο λαγός;" Αφήστε τα παιδιά να απαντήσουν, ενθαρρύνετε τα να δείξουν τις σωστές εικόνες που θα τους βοηθήσουν στην αναγνώριση κάθε ζώου και μάθετέ τους τις λέξεις. Όταν έχετε παρουσιάσει όλα τα ζώα και έχετε πει τα ονόματά τους δυνατά (στάδιο 1) ενισχύστε τη μάθηση με ερωτήσεις. Βοηθήστε τα να αναγνωρίσουν τα ζώα (στάδιο 2), ολοκληρώστε το τρίτο στάδιο της διαδικασίας μάθησης με μια διασκεδαστική δραστηριότητα, χρησιμοποιώντας το διδακτικό υλικό που παρέχονται στο κουτί.



Παίζοντας αυτό το παιχνίδι μόνα τους, τα παιδιά επικεντρώνουν τις προσπάθειές τους στην αναγνώριση κάθε ενός από τα ζώα που απεικονίζονται, θυμούνται ονόματά τους και επίσης πώς να τα πουν σωστά. Αυτό ισοδυναμεί με το στάδιο 3 της μεθόδου των τριών σταδίων Montessori. Προχωρήστε ως εξής: απλώστε όλες τις κάρτες στο τραπέζι χωρίς συγκεκριμένη σειρά και ζητήστε από τα παιδιά να επαναυναρμολογήσουν τα ζώα το συντομότερο δυνατό. Το παιδί που θα ολοκληρώσει ένα ζώο και θα πει το όνομα σωστά και δυνατά είναι ο νικητής. Μπορείτε να τα βοηθήσετε να κερδίσουν με τις ακόλουθες ερωτήσεις: «Πώς ονομάζεται αυτό το ζώο;», «Τι ζώο είναι αυτό;», «Τι ζώο έχετε φτιάξει;» ή «Πού ζει αυτό το ζώο;», «Τι τρώει;» Όταν ένα παιδί συναρμολογεί σωστά ένα ζώο και λέει το όνομά του, το κρατάει. Ο παίκτης που συλλαμβάνει τα περισσότερα ζώα και ως εκ τούτου επίσης τις περισσότερες λέξεις, είναι ο νικητής.



Δημιούργησε ένα φανταστικό πλάσμα!

Αφού παίξατε, ενώνοντας τις συλλαβές και συγκεντρώνοντας τα ονόματα των ζώων, μπορείτε να προκαλέσετε τη φαντασία και δημιουργικότητα των παιδιών προτείνοντας ένα άλλο παιχνίδι. Ζητήστε τους να βάλουν τις συλλαβές μαζί με διαφορετικό τρόπο για να ανακαλύψουν πολλά νέα ζώα με ιδιόμορφα νέα ονόματα! Μερικά αρκετά εκπληκτικά αποτελέσματα μπορεί να βγουν με την ανάμειξη και την ένωση των συλλαβών ενός ή περισσότερων ζώων. Για παράδειγμα, ιπποπόταμος και αρκούδα μαζί θα μπορούσε να γίνει η ιπποκούδα ή ο αρκουπόταμος ή συνδυάζοντας τη γαζέλα και τον γορίλλα θα γίνει ένας γαζερίλλας! Η διασκέδαση είναι ατελείωτη με αυτό το παιχνίδι, που θα εξάψει τη φαντασία των παιδιών, όπως και τη γλώσσα και τις ικανότητες ανάγνωσής τους! Μπορείτε να συνεχίσετε το παιχνίδι, ζητώντας από τα παιδιά να συνθέσουν ιστορίες για τα δικά τους φανταστικά ζώα: «Η ιστορία του καμηλέφαντα, που πήγε στην έρημο και βρήκε μία όαση!», «Η ιστορία της προγάτας, που έτρωγε χόρτα με γάλα», και ούτω καθεξής. Με αυτόν τον τρόπο, οι ιστορίες θα εμφανιστούν αυθόρμητα και τα ίδια τα παιδιά θα βοηθήσουν να τις επεκτείνουν, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους και κάνοντας προτάσεις.

