

SZANSE I WYZWANIA ZWIĄZANE Z PRACĄ DYDAKTYCZNĄ NA ZAJĘCIACH JEZYKOWYCH W KLASACH I - III

Barbara Skrok













 biala-szamanka.flog.pl





✘ Jak uczyć aby nauczyć
a nie zniechęcić?

✘ Co czynić, aby nie zgasić
w dziecku zapалу do nauki języka?



© Tucholanin.pl



O skuteczności gier i zabaw językowych decyduje:

- ✘ dobrowolność uczestnictwa, brak jakichkolwiek elementów przymusu
- ✘ aktywne nabywanie umiejętności
- ✘ brak obawy uczestników gry przed poniesieniem przykrych konsekwencji w razie niepowodzenia
- ✘ brak elementu strachu i lęku, spięcia
- ✘ sytuacyjny kontekst
- ✘ kolektywny charakter większości gier i zabaw
- ✘ symulacja rozmaitych aspektów życia rzeczywistego
- ✘ obecny w każdej grze element napięcia i rywalizacji, wynikający z konieczności wyłonienia zwycięzcy

GRY I ZABAWY UMOŻLIWIAJĄ REALIZACJĘ WSZYSTKICH ZASAD NAUCZANIA

- ✘ Zasadę komunikatywności
- ✘ Zasadę sytuacyjności
- ✘ Zasadę kognitywności
- ✘ Zasadę problemowości
- ✘ Zasadę indywidualizacji
- ✘ Zasadę poglądowości

WALORY MOTYWACYJNE GIER I ZABAW

- ✘ są dla dzieci atrakcyjne
- ✘ zaspokajają potrzebę aktywności
- ✘ gry umożliwiają aktywizację całej klasy oraz uczniów słabych i nieśmiałych gdyż wyzwalają poczucie łatwości, naturalności i swobody
- ✘ przynoszą relaks i odprężenie
- ✘ budzą szereg pozytywnych emocji
- ✘ odwołują się do ducha rywalizacji
- ✘ sprawiają, że proces uczenia się przebiega bezwiednie



www.strykowski.net



JAK ZAKTYWIZOWAĆ ZMYŚŁ SŁUCHU

1. Hasło na dziś
2. Kto to mówi
3. Powtórz łańcuszek
4. Głuchy telefon / echo
5. Znajdź, gdzie schowano
6. Podobne, czy różne?
7. Wyśpiewaj słowa



JAK ZAKTYWIZOWAĆ ZMYŚŁ DOTYKU

1. Przeszperaj magiczny worek
2. Znajdź mnie w magicznym pudełku
3. Mały czy duży?



JAK ZAKTYWIZOWAĆ ZMYŚŁ WZROKU

1. Wariacje z plakatami
2. Przypnij flashcard do plakatu
3. Co widzisz przez dziurkę od klucza?
4. Co było na plakacie?
5. Jeden nie pasuje
6. Znajdź różnice
7. Jednego brakuje
8. Czy to prawidłowa kolejność?



JAK AKTYWIZOWAĆ ZMYŚŁ SMAKU

1. Posmakuj mnie
2. Powąchaj mnie
3. Zjedz intruza



RUCH POMAGA W NAUCE



ZABAWY Z RUCHEM W TLE

1. Pokaz
2. Zabawy mimiczne
3. Pociąg towarowy
4. Naśladuj mnie – czyli papugowanie

KRYTERIA PRZYDATNOŚCI GIER I ZABAW

- ✘ musi być jasny i znaczący cel użycia języka np. uzyskanie informacji o danej osobie : what's your favourite colour?, utrwalenie form czasowników z „ can”
- ✘ ważne jest aby umiejętnie oszacować, czy konkretne ćwiczenie może stanowić wyzwanie dla uczniów i czy zmusi ich do myślenia
- ✘ zadanie jest tym lepsze im bardziej pozwala dzieciom na kreatywność
- ✘ wybieramy zadania, które są na tyle interesujące, że dzieci ćwiczą w nich płynność języka lub uczą się struktury aż do pełnej automatyzacji w jej opanowaniu
- ✘ UWAGA: Dzieci nie mogą w trakcie zadania przechodzić na j. polski

10 DOBRYCH RAD – MÓJ MAŁY DEKALOG

1. Pozwólmy dzieciom uczyć się przez zabawę.
2. Bądźmy dokładnie przygotowani do zajęć.
3. Skracajmy czas wykonywanych ćwiczeń na korzyść ich ilości i różnorodności.
4. Dajmy dziecku prawo do ciszy i nie nalegajmy na natychmiastowy aktywny udział w zajęciach.
5. Stwórzmy atmosferę dającą poczucie bezpieczeństwa.
6. Nie szczędźmy pochwał, ale nie przesadzajmy z nagrodami.
7. Pamiętajmy, że pamięć dziecka to pamięć mechaniczna a nie logiczna.
8. Nauczajmy wszystkimi zmysłami.
9. Wprowadźmy takie rytuały, aby zapewnić sobie dyscyplinę podczas lekcji.
10. Starajmy się, aby pracownia była odzwierciedleniem procesu dydaktycznego, a zeszyt ucznia - wizytówką nauczyciela.

METODA CAMEL

Aby twoje nauczanie było w pełni efektywne zastosuj metodę **CAMEL**

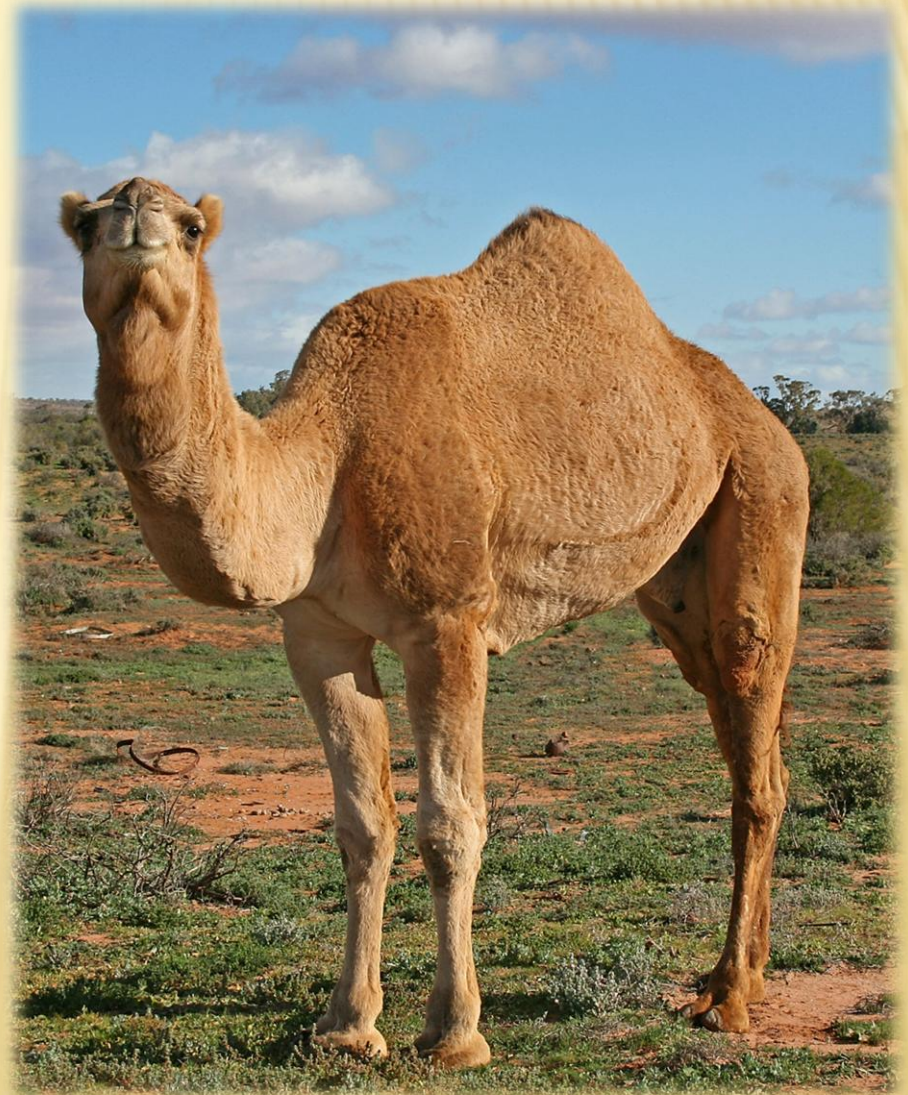
Creative – bądź kreatywny i wykorzystaj kreatywność swoich uczniów dyslektycznych

Active - uczyni z uczniów dyslektycznych aktywnych uczestników lekcji

Multisensory - pamiętaj o nauczaniu wielozmysłowym

Effective - oprzyj nauczanie na mocnych stronach ucznia

Learning - naucz ucznia jak ma się uczyć









Dziękuję za uwagę!

1basia.s@interia.pl