

Przedszkole z Oddziałami Integracyjnymi
nr 17 im. Jana Brzechwy w Rybniku

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

„ DZIAŁAM, CZYTAM, LICZĘ, WSPÓŁPRACUJĘ”

oparta na kompetencjach kluczowych,

koncepcji Planu Daltońskiego,

sojuszu metod nauki czytania

i edukacji matematycznej

E. Gruszczyk - Kolczyńskiej.

Program dla grupy 5-6 latków

opracowała:

Ewa Poręba

WSTĘP

Otoczająca nas rzeczywistość nieustannie się zmienia i wymaga poszukiwania nowych, skuteczniejszych sposobów uczenia, a co za tym idzie dostosowania treści programowych i modyfikacji sposobów ich realizacji. Chcąc zagwarantować wychowankom jak najlepszy start należy, podczas procesu edukacji rozwijać ich kompetencje kluczowe. Kompetencje kluczowe są tymi najważniejszymi, które możemy i powinniśmy rozwijać już w przedszkolu. Nieodzowne jest rozbudzenie w wychowankach ciekawości świata oraz chęci i gotowości do ciągłego rozwoju. Dzieci powinny mieć możliwość dokonywania wyborów, samostanowienia o sobie i planowania własnych działań. Jak stwierdziła Helen Parkhurst twórczyni Planu Daltońskiego „Jeśli szanujemy dziecko i podążamy za jego możliwościami, to może ono zrobić więcej, niż od niego oczekujemy, a wszystko co dziecko potrafi – nauczycielowi zrobić nie wolno.” Dzięki takiemu podejściu dzieciom mogą zostać stworzone warunki niezbędne do rozwinięcia ich kreatywności, krytycznego i matematycznego myślenia, umiejętności czytania ze zrozumieniem, komunikacji interpersonalnej, negocjacji i pracy zespołowej. Odpowiedzią na te potrzeby jest program „Działam, czytam, liczę, współpracuję” oparty na kompetencjach kluczowych, koncepcji Planu Daltońskiego, sojuszu metod nauki czytania i edukacji matematycznej E. Gruszczyk - Kolczyńskiej. Bez umiejętności czytania i rachowania nie jest możliwe funkcjonowanie we współczesnym świecie. Umiejętności te należą do podstawowych warunków koniecznych do bycia aktywnym członkiem społeczeństwa i nieodzownymi do korzystania z nowych systemów komunikacyjnych. Łatwiej jest wyrobić w dziecku chęć czytania i liczenia, jeżeli będą one dla niego przeżyciem dostosowanym do jego możliwości i przyjemnością. Mam nadzieję, że wdrożenie innowacji „Działam, czytam, liczę, współpracuję....” umożliwi wychowankom osiągnięcie sukcesu szkolnego i sprawi, że będą oni przystosowani do zmieniającego się świata.

RODZAJ INNOWACJI

Innowacja „Działam, czytam, liczę, współpracuję...” jest innowacją programowo – organizacyjno - metodyczną. Zakłada poszerzenie treści nauczana, modyfikację organizacji procesu dydaktyczno – wychowawczego, zmiany metod pracy. Treści nauczana zostaną poszerzenie w zakresie:

- rozwijania umiejętności współdziałania z partnerem,
- budowania pozytywnego obrazu własnego ja, wiary we własne siły i możliwości,
- rozwijania samodzielności i kreatywności,
- kształcenia umiejętności planowania własnych działań i kształtowania poczucia odpowiedzialności za ich wykonanie,
- kształcenia umiejętności czytania ze zrozumieniem,
- rozwijania wrażliwości ortograficznej,
- kształcenia umiejętności wykorzystaniu sprzętu i oprogramowania komputerowego w edukacji.

Zajęcia zostaną wzbogacone o takie elementy Planu Daltońskiego jak:

- wykonywanie zadań tygodniowych, w tym zadań w parach i zadań interaktywnych,
- prowadzenie kalendarza,
- poszerzenie zakresu pełnienia dyżurów,
- zaznaczanie obecności,
- oceny własnych umiejętności podczas uzupełniania tablicy „już potrafimy i nasi eksperci”.

Zmianie ulegną metody nauki czytania i kształcenia pojęć matematycznych. Metoda analityczno - syntetyczną zostanie zastąpiona przez sojusz metod – elementy metody Ireny Majchrzak,

Jagody Cieszyńskiej, Glena Domana, Glottodydaktyki, a edukacja matematyczna będzie prowadzona w oparciu o „Dziecięcą matematykę” Edyty Gruszczyk – Kolczyńskiej.

ZAKRES INNOWACJI

Innowacja „Działam, czytam, liczę, współpracuję...” będzie prowadzona od do
Swoim zasięgiem obejmie dzieci uczęszczające do oddziału naszego przedszkola.

CELE INNOWACJI

CEL NADRZĘDNY:

Stymulowanie rozwoju kompetencji kluczowych w zakresie:

1. Rozumienia i tworzenia informacji.
2. Kompetencji matematycznych oraz przyrodniczych.
3. Kompetencji cyfrowych.
4. Kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie uczenia się.
5. Kompetencji obywatelskich.
6. Kompetencji w zakresie przedsiębiorczości.

CELE OGÓLNE INNOWACJI.

1. W zakresie stymulowania rozwoju rozumienia i tworzenia informacji:

- 1) Doskonalenie umiejętności wypowiedzania się.
- 2) Kształcenie słuchu fonematycznego.
- 3) Kształcenie umiejętności pisania i czytania.

2. W zakresie stymulowania rozwoju kompetencji matematycznych oraz przyrodniczych:

- 1) Rozwijanie orientacji w przestrzeni dostrzega regularności i przekłada je z jednej reprezentacji na drugą.

- 2) Wspomaganie rozwoju w zakresie dostrzegania regularności i przekładania zauważonych prawidłowości z jednej sytuacji na drugą, zna podstawowe pojęcia geometryczne.
- 3) Kształcenie umiejętności liczenia i rachowania.
- 4) Kształcenie umiejętności klasyfikowania, mierzenia i ważenia.
- 5) Rozwijanie intuicji geometrycznych.
- 6) Poszerzenie wiedzy na temat środowiska przyrodniczego.
- 7) Kształcenie postaw proekologicznych.

3. W zakresie stymulowania rozwoju kompetencji cyfrowych:

- 1) Rozwijanie logicznego myślenia.
- 2) Kształcenie umiejętności posługiwania się komputerem.

4. Dziecko w zakresie kompetencji osobistych i uczenia się:

- 1) Rozwijanie samodzielności.
- 2) Kształcenie pozytywnego obrazu własnego ja.

5. Dziecko w zakresie kompetencji społecznych:

- 1) Rozwijanie umiejętności współpracy.
- 2) Wdrażanie do przestrzegania zasad współżycia.

6. Dziecko w zakresie kompetencji obywatelskich:

- 1) Kształtowanie świadomości obywatelskiej.
- 2) Wdrażanie do konstruktywnego uczestnictwa w życiu społecznym.

7. Dziecko w zakresie przedsiębiorczości:

- 1) Kształcenie inicjatywności.
- 2) Rozwijanie odporności emocjonalnej.

TREŚCI PROGRAMOWE

Treści programowe w zakresie rozumienia i tworzenia informacji:

- ustalenie i przestrzeganie zasad prowadzenia kulturalnej rozmowy w sytuacjach codziennych, w stosunku do osób dorosłych bliskich i obcych oraz rówieśników,
- wypowiedanie się na forum grupy na różne tematy,
- wykonywanie zadań polegających na wyodrębnianiu szczegółów na obrazku, wyszukiwanie błędów na obrazkach, wyszukiwanie dwóch takich samych obrazków, wyszukiwaniu różniącego się obrazka i jego elementów, układaniu puzzli, składaniu obrazków z części, uzupełnianiu brakującego fragmentu obrazków, odtwarzania układy elementów i przekształcania obrazu zgodnie ze wskazaną regułą,
- odczytywanie instrukcji zapisanej za pomocą piktogramów, kodu, tekstu i wykonywanie zadań zgodnie z nią,
- czytanie globalne sylab i wyrazów, tekstów zawartych w książeczkach z serii „Kocham Czytać”,
- wykonywanie zadań polegających na wyszukiwaniu obrazków, których nazwy się rymują, mają taką samą liczbę sylab, kończących się tą samą głoską, zaczynających się tą samą głoską,
- wykonywanie zadań polegających na łączeniu takich samych liter i sylab, łączeniu takich samych liter i sylab zapisanych małymi i wielkimi literami, odszukiwaniu liter i sylab w słowach, łączeniu liter i sylab z obrazkami rzeczy zawierających je w swojej nazwie, składaniu liter z części,
- wykonywanie zadań polegających na tworzeniu i odczytywaniu piktogramów, sylab i wyrazów przy wykorzystaniu glottodywanika, rozsypanek literowych z 44 literami, układanek, gier planszowych i komputerowych.

Treści programowe w zakresie kompetencji matematycznych:

- wykonywanie zadań polegających na rozpoznawaniu i nazywaniu części ciała, odnajdywaniu serca i znakowaniu lewej strony ciała, ustalaniu położenia przedmiotów w stosunku do siebie, drugiej osoby, innych przedmiotów, poruszaniu się w przestrzeni i na kartce papieru zgodnie ze słowną i graficzną instrukcją, porozumiewaniu się przy kreśleniu egipskich wzorów i labiryntów, odczytywaniu i wykonywaniu map i planów,
- wykonywanie zadań polegających na wychwytywaniu i kontynuowaniu regularności, przekładaniu je z jednej reprezentacji na drugą, tworzeniu kalendarzy kołowych,
- wykonywanie zadań polegających na określaniu i rozpoznawaniu w otoczeniu przedmiotów w kształcie figur geometrycznych, odtwarzaniu kształtu figur geometrycznych z różnych materiałów i kreśleniu ich na kartce papieru, tworzeniu i przekształcaniu figur geometrycznych na geoplanie, segregowaniu i definiowaniu figur geometrycznych, układaniu szlaczków z figur geometrycznych, projektowaniu ogrodów, odnajdywanie przy użyciu lusterka drugiej części przedmiotu, wskazanej figury powstałej w wyniku odbicia, obrotu i przesunięcia
- wykonywanie zadań polegających na dobieraniu obiektów w kolekcje według ich przeznaczenia lub miejsca, gdzie się znajdują, odnajdywaniu niepasującego elementu, przyporządkowaniu elementu do kolekcji, określaniu cech przedmiotów i osób, rozpoznawaniu ich w oparciu o podane cechy, odnajdywaniu miejsca danej rzeczy i osoby ze względu na jej cechy,
- wykonywanie zadań polegających na wydzieleniu i określaniu tego, co jest : większe, mniejsze, ustawianiu przedmiotów według ich wielkości w kolejności wzrastającej i malejącej, numerowaniu obiektów ustawionych rzędem, określaniu miejsca wybranego elementu w rzędzie, wskazywaniu elementu następnego i poprzedniego, porządkowaniu zbiorów według ich liczebności w kolejności wzrastającej i malejącej,
- wykonywanie zadań polegających na porównywaniu i szacowaniu długości, szerokości, wysokości obiektów, ustalaniu, które obiekty są najdłuższe i najkrótsze, najszersze i najwęższe, najwyższe i najniższe, dokonywanie pomiarów z wykorzystaniem różnych narzędzi,

- konstruowanie i rozgrywanie gier opowiadań i gier z rozbudowanym wątkiem matematycznym,
- wykonywanie zadań polegających na konstruowaniu wagi szalkowej, ważeniu przedmiotów na wadze szalkowej i określanie, który przedmiot jest lżejszy, cięższy, ważeniu różnych zabawek poprzez równoważenie ich masy odpowiednią ilością odważników,
- wykonywanie zadań polegających na liczeniu przedmiotów, wykonywaniu doświadczeń kształcących stałość liczby elementów zbioru, zapisywaniu liczebności za pomocą figur liczbowych i cyfr, manipulowaniu przedmiotami i ustalaniu wyniku dodawania i odejmowania, zapisywaniu czynności matematycznych, układaniu i rozwiązywaniu zadań z treścią, dostrzeganiu błędów w liczeniu.

Treści programowe w zakresie kompetencji przyrodniczych:

- wykonywanie zadań polegających na rozpoznawaniu zwierząt, łączeniu ich ze środowiskiem, w którym żyją, spożywanymi pokarmami, śladami, produktami, których nam dostarczają, łączeniu osobników dorosłych z ich dziećmi, łączeniu drzew, liści ich owoców, odtwarzaniu etapów rozwoju roślin i zwierząt,
- wykonywanie zadań polegających na prowadzeniu obserwacji zjawisk przyrodniczych, prowadzeniu kalendarza pogody, łączeniu pory roku z jej charakterystycznymi cechami,
- wykonywanie zadań polegających na odróżnianiu pozytywnego i negatywnego działania człowieka na środowisko, segregowaniu odpadów, tworzenia i dobierania elementów piramidy zdrowia.

Treści programowe w zakresie kompetencji cyfrowych:

- wykonywanie zadań polegających na układaniu w logicznym porządku obrazków i teksty, tworzeniu poleceń i ich sekwencji do osiągnięcia celu,
- poznanie sposobu posługiwania się myszką komputerową i padem laptopa, uruchamiania gier w aplikacji WORDWALL, sprawdzania wyników wykonanego zadania,

wpisywania się na listę zwycięzców, przechodzenia do następnej strony aplikacji mTalent SYLABY, wykonywanie zadań interaktywnych.

Treści programowe w zakresie kompetencji osobistych i uczenia się:

- wykonywanie czynności samoobsługowych takich jak ubieranie, rozbieranie, zapinanie, wiązanie, składanie, odkładanie na wyznaczone miejsce, sprzątanie po posiłku i zabawie, zaznaczanie na liście obecności,
- dokonywanie samooceny, omówienie skutków zachowań właściwych i niewłaściwych, podkreślenie odpowiedzialności za własne czyny i zachowania,
- samodzielne odczytywanie instrukcji i działanie zgodnie z nią, organizowanie stanowiska pracy, potrzebnych materiałów i przyborów,
- uświadomienie dzieciom sytuacji, w których powinny być samodzielne ze względu na swój wiek/poziom rozwoju,
- wykonywanie zadań polegających na wycinaniu, nawlekaniu, wiązaniu, zapinaniu, kolorowaniu, kreśleniu po śladzie, kontynuowaniu wzoru, dorysowywaniu elementów.

Treści programowe w zakresie kompetencji społecznych:

- stworzenie kontraktu grupy – ustalenie piktogramów przypominających o ustalonych zasadach,
- słuchanie opowiadań dotyczących reguła zachowania się i omawianie ich treści,
- odgrywanie scenek dramatycznych,
- ustalenie zasad współpracy w grupach zadaniowych,
- wykonywanie zadań z partnerem i zespołem,
- dokonywanie analizy sytuacyjnej – na podstawie przykładów wskazywanie skutków i konsekwencji zachowań właściwych i niewłaściwych.

Treści programowe w zakresie kompetencji obywatelskich:

- składanie z części obrazu, układanie sudoku, rozgrywanie gier dooble, memory i gier komputerowych o tematyce symboli miejskich, regionalnych i narodowe, tradycyjnych świąt narodowych, najważniejszych zabytków polskich,
- co tygodniowe wyznaczanie dyżurnych i podsumowanie sposobu pełnienia dyżuru.

Treści programowe w zakresie przedsiębiorczości:

- planowanie działań tygodniowych na tablicy zadań, zaznaczanie ich wykonania, podsumowanie tygodniowej pracy,
- rozgrywanie gier planszowych i interaktywnych,
- przedstawianie własnego stanowiska, negocjowanie i dochodzenie do kompromisu przy planowaniu i wykonywaniu zadań tygodniowych,
- samodzielne organizowanie stanowiska pracy do wykonania zadań,
- samodzielne sprawdzanie poprawności wykonania zadania.

FORMY PRACY

Zajęcia zorganizowane

Zajęcia zorganizowane poświęcone rozwijaniu umiejętności czytania i pisania oraz kompetencji matematycznych będą prowadzone przy wykorzystaniu metod aktywizujących. Ich podstawą będzie działanie każdego dziecka na konkretach i zastępnikach, rozpoznawanie i nazywanie, analizowanie i uogólnianie. Litery będą wprowadzane zgodnie z serią książeczek J. Cieszyńskiej „Kocham Czytać” w toku zajęć „Urodziny liter” mających następujący schemat:

- 1) Ćwiczenia słuchowe.
- 2) Prezentacja litery, odnajdywanie jej na wizytówce własnego imienia i ścianie liter.
- 3) Zabawy utrwalające rozpoznawanie i nazywanie liter, rozwijające umiejętność odczytywania sylab.
- 4) Omawianie ilustracji i czytanie sylab z książeczki J. Cieszyńskiej „Kocham Czytać” .

Działanie w grupach zadaniowych

W każdym tygodniu przynajmniej jedno z 5 wykonywanych zadań tygodniowych będzie wymagało działania z partnerem lub partnerami. Będzie miało formę gry opartej na planszach, kostkach, kole fortuny, materiale obrazkowym lub zadania wymagającego współdziałania w osiągnięciu wspólnego celu.

Praca indywidualna

W każdym tygodniu dzieci będą wykonywać zadania indywidualne z wykorzystaniem układanek klamerkowych, przeplątanek, dobieranek obrazkowych dających możliwość samodzielnej kontroli poprawności wykonania zadania oraz jedno zadanie – grę interaktywną wykonywaną na laptopie grupowym.

METODY PRACY

Podczas realizacji programu stosowane będą :

- Plan Daltoński,
- „Dziecięca matematyka” Edyty Gruszczyk – Kolczyńskiej,
- elementy metody Jagody Cieszyńskiej,
- elementy metody Ireny Majchrzak,
- elementy metody Glottodydaktyki,
- elementy metody Glena Domana.

Plan Daltoński

Plan Daltoński polega na indywidualnej pracy każdego dziecka, dostosowanej do jego potrzeb i możliwości, na poszukiwaniu, badaniu świata i wyciąganiu wniosków już od najmłodszych lat, a nie sięganiu po gotowe rozwiązania. Opiera się na 4 podstawowych filarach:

- 1) Odpowiedzialność - dziecko samo decyduje o kolejności, czasie i sposobie wykonywanego zadania, odpowiada za rezultat swojej pracy.
- 2) Samodzielność - dziecko potrafi poradzić sobie z napotkanym problemem, dokonuje analizy problemowej, znajduje środki do pokonania trudności.
- 3) Współpraca - dziecko pomaga innym, potrafi współdziałać, działa zespołowo osiągając wspólny cel, szanuje pracę innych.
- 4) Refleksja - dziecko zastanawia się nad wykonaną pracą, ocenia swoje zachowanie odnosząc się do zasad określonych przez grupę.

Proces dydaktyczno - wychowawczy edukacji daltońskiej jest wizualizowany, co pozwala dzieciom lepiej zrozumieć i zapamiętać zasady obowiązujące w grupie, zadania do wykonania.

W codziennej pracy wykorzystywane będą takie jej elementy jak:

1) Tablica zadań

W poniedziałek nauczyciel za pomocą fiszek roboczych przedstawi 5 zadań do wykonania, oznaczone cyframi w kolorze czarnym. Dzieci umieszczą czarną cyfrę na tablicy magnetycznej w dniu tygodnia, w którym planują wykonać oznaczone nią zadanie. Po wykonaniu zadania dzieci zaznaczą ten fakt na tablicy umieszczając czerwoną cyfrę zadania w dniu jego wykonania. Zadania te będą koncentrować się na rozwijaniu umiejętności leżących u podstaw rozwijania kompetencji kluczowych, w szczególności nauki czytania i pisanie, a także kształcenia umiejętności płynnego czytania ze zrozumieniem. Przynajmniej jedno zadanie w tygodniu będzie wykonywane w zespole zadaniowym (parach lub 2, 3 kolejnych parach) i przynajmniej jedno będzie zadaniem interaktywnym. W piątek wykonanie zadań będzie podsumowywane, tablica porządkowana, a dzieci motywowane do dalszego wysiłku.

2) Plansza działamy w parach

Dzieci co poniedziałek będą losowały kolegę do pary, z którym będą wykonywać zadania tygodniowe. Losowanie rozpoczynać będzie nauczyciel losując spośród imion obecnych dzieci wizytówkę z imieniem dziecka. Dziecko to wylosuje wizytówkę z imieniem kolegi, który stanie się jego parą. A ten z kolei imię dziecka, które będzie

w kolejnej parze. Czynność ta w analogiczny sposób będzie powtarzana, aż wszystkie obecne dzieci w przedszkolu będą miały parę. Fakt ten będzie odnotowywany na planszy z połączonymi dłońmi i wizytówkami z imionami dzieci mocowanymi za pomocą rzepów. Dzieci, które były nieobecne w poniedziałek, przyczepią swoje imię do planszy „działamy w parach” w dniu przyścia do przedszkola. W przypadku nieobecności kolegi z pary dzieci znajdą innego kolegę bez pary, który wykona z nimi zadanie lub zadanie to zrobią z kolegą, który wykona je po raz drugi bądź z nauczycielem.

3) Kalendarz

W części tablicy magnetycznej z zadaniami umieszczony będzie kalendarz z ruchomymi elementami magnetycznymi: porami roku, miesiącami, dniami tygodnia, cyframi do zapisania daty. Dyżurny, wyznaczany na okres 1 tygodnia, codziennie będzie uaktualniał zapis w kalendarzu.

4) Plansza pełnimy dyżury

W poniedziałek będą wybierani dyżurni na cały tydzień. Fakt ten będzie odnotowywany na planszy z piktogramami ilustrującymi rodzaj dyżuru, pod którymi zostaną zawieszona za pomocą rzepów wizytówki z imionami dzieci. W piątek nastąpi podsumowanie pełnienia dyżurów, samoocena dyżurnych, ocena ich pracy przez grupę.

5) Tablica obecności

W sali będzie zawieszona plansza z symbolem grupy i listą imion dzieci. Codziennie, wchodząc do sali, każde dziecko będzie zaznaczać swoją obecność przypinając klamerkę przy swoim imieniu. Wychodząc do domu będzie ją odpinać i wkładać do pojemnika.

6) Tablica nasi eksperci

Dzieci będą dokonywać okresowej samooceny własnych umiejętności. Umieszczać swoje imię pod piktogramami różnych umiejętności wykonywanych w przedszkolu. W razie potrzeby inne dzieci będą mogły zwrócić się o pomoc do eksperta z tej dziedziny.

7) Tablica już potrafimy

Po opanowaniu przez grupę danej umiejętności np. śpiewanie hymnu, zapinanie guzików, wycinanie koła itp. na tablicy zostanie zawieszony piktogram ilustrujący daną umiejętność.

„Dziecięca matematyka” Edyty Gruszczyk – Kolczyńskiej

Koncepcja edukacji matematyczne dzieci - program i metodyka – opracowane w końcu lat osiemdziesiątych były przez siedem lat sprawdzane eksperymentalnie w wybranych przedszkolach, a jej rezultaty przeszły wszelkie oczekiwania. Program uwzględnia podstawowe mechanizmy uczenia się, w tym uczenia się dzieci w wieku przedszkolnym, współczesną wiedzę o rozwoju umysłowym i emocjonalnym dzieci, a także rozwijania się uzdolnień matematycznych oraz wymagania, jakie stawia się dzieciom w szkole, na lekcjach matematyki. Realizując treści tego programu należy kierować się następującymi wskazówkami:

- Przy wspomaganiu rozwoju umysłowego trzeba należycie dopasować treści kształcenia do rzeczywistych możliwości dzieci. To, co nauczycielka realizuje na zajęciach nie może być dla nich ani za łatwe, ani za trudne.
- Przedszkolaki starają się wykonać polecenia i rozwiązywać zadania na granicy swoich możliwości umysłowych. Jeżeli dziecko nie spełnia oczekiwań, a zajęcia są prawidłowo prowadzone, oznacza to, że jego kompetencje są po prostu niższe. Należy wówczas cofnąć się do łatwiejszych treści i więcej czasu poświęcić na ćwiczenia. Nie wolno karać dzieci za to, że reprezentują niższy poziom rozwoju.
- Przy konstruowaniu jednostek metodycznych trzeba pamiętać o tym, że dziecko może się skupić należycie na jednym tylko problemie. Jeżeli nauczycielka chce połączyć realizację treści np. z ekologii z kształtowaniem liczenia, to musi się zdecydować, co jest dla niej najważniejsze.
- Dzieci w wieku przedszkolnym przechodzą w swoim rozumowaniu z logiki przedoperacyjnej do logiki na poziomie operacji konkretnych.
- Najlepiej formułować pytania do konkretnych dzieci i unikać pytań kierowanych do wszystkich.
- Trzeba także dzieciom wyjaśnić, że każde z nich może inaczej myśleć.

Kształtowanie czynności intelektualnych musi odbywać się zgodnie z mechanizmem interioryzacji. Bardzo ważne jest:

- **Osobiste działanie dzieci.** Nie wystarczy im pokazać, czy powiedzieć, bo każde z nich musi osobiście wykonywać czynności, gdyż są one początkiem procesu uwewnętrznienia doświadczeń logicznych.
- **Mówienie.** Dzieci mają słownie określać swoje spostrzeżenia, sens wykonywanych czynności i przewidywane skutki. Nauczycielka ma stymulować do takich wypowiedzi, a nie mówić w imieniu dziecka, myśleć za nie, a co gorsze formułować wnioski.

Metoda J. Cieszyńskiej

Metoda symultaniczno-sekwencyjnej nauki czytania została oparta na:

- badaniach potwierdzających tezę, że sylaba, a nie fonem (głoska) jest najmniejszą jednostką percepcyjną,
- wynikach badań neuropsychologicznych, dotyczących powiązań intermodalnych, budowanych podczas przetwarzania bodźców słuchowych i wzrokowych.

Opanowanie języka mówionego i pisanego wymaga opanowania umiejętności:

- szeregowania - ustawiania ciągu elementów obok siebie w linii prostej ze względu na rosnącą i malejącą wielkość, rosnącą intensywność barwy, stopniowe domykanie rysunku,
- układania sekwencji – dostrzeganie powtarzającego się układu elementów, odtwarzanie ich, kontynuowanie, uzupełnianie brakujących elementów,
- dostrzegania relacji - zależności między dwoma lub większą liczbą elementów. Najistotniejszą umiejętnością jest dostrzeganie różnic i związków, identyfikowanie, różnicowanie, porównywanie.

W początkowym etapie nauki czytania ważna jest stymulacja obu półkul mózgowych. Bardzo istotne są zarówno strategie lewopółkulowe (identyfikowanie przez ujęcie relacji) jak

i prawopółkulowe (identyfikowanie przez podobieństwo). U przedszkolaków należy rozwijać umiejętność dokonywania analizy i syntezy wzrokowej poprzez:

- Układanie takiego samego obrazka do takiego samego.
- Wyszukiwanie wśród obrazków jednego różniącego się szczegółem.
- Dobieranie brakujących elementów do obrazka.
- Układanie historyjek obrazkowych.
- Składanie obrazków z części.
- Odnalezienie na dużej ilustracji przedmiotu pokazanym na pojedynczym obrazku na małym obrazku.
- Układanie wzorów tematycznych i aтематиycznych.

Niezbędne są ćwiczenia pamięci zarówno symultanicznej odnoszącej się do całościowego przechowywania informacji w prawej półkuli mózgu jak i sekwencyjnej zależnej od prawidłowego funkcjonowania lewej półkuli mózgu, umożliwiającego zapamiętywaniem krok po kroku, z uwzględnieniem linearnego uporządkowania po sobie bodźców.

Stymulacji wymagają również wszystkie wymiary motoryki, gdyż wpływają one na rozwój języka oraz funkcji poznawczych. Należy prowadzić ćwiczenia małej motoryki mające na celu osiągnięcie precyzji w posługiwaniu się dominującą ręką oraz ćwiczenia dużej motoryki połączone z działaniem w rzeczywistym życiu. Tylko wówczas będą sprzyjały kształtowaniu się funkcji poznawczych.

J. Cieszyńska uważa, że poznawane sylaby spełnia funkcje wzorców, służących do odczytywania nowych wyrazów. Opracowane przez nią kolejne książeczki z serii „Kocham Czytać”:

- uwzględniają etapy rozwoju mowy (od samogłosek, sylab otwartych, zamkniętych, do wyrazów i zdań) i możliwości percepcyjne dzieci,

- wprowadzają w świat pisma według stopnia trudności artykułowanych głosek, a także biorąc pod uwagę zróżnicowanie ich obrazu graficznego.

Nauka czytania, tak jak poznawania języka, zaczyna się od powtarzania wypowiedzianych przez dorosłego samogłosek lub sylab poprzez rozumienie, rozpoznawanie, wskazywanie wypowiedzianych samogłosek lub sylab do nazywania czyli samodzielnego czytania.

Sposób wprowadzania liter w serii „Kocham Czytać”:

- chroni dzieci przed przyswojeniem „fałszywej reguły”, że każdy wypowiedziany w słowach dźwięk zapisuje się w postaci odmiennej litery,
- pozwala uświadomić, że mamy różne zapisy dla identycznych dźwięków,
- odkryć, że odczytujemy niektóre litery inaczej w różnych wyrazach i często zapisać musimy coś innego, niż słyszymy.

Kolejność wprowadzania poszczególnych głosek oraz stopniowania trudności zadań i pojawiania się paradygmatów sylab są w metodzie prof. Cieszyńskiej dokładnie określone.

Metoda Ireny Majchrzak

Irena Majchrzak uważa że:

- Warunkiem czytania jest sprawny wzrok i poziom inteligencji wystarczający do zrozumienia treści oglądanego tekstu.
- Żadna litera nie powinna się sprząc na stałe z żadnym słowem, jest to bowiem sprzeczne z naturą pisma. Cudem litery jest właśnie to, że jest ponad słowna. Stosowanie alfabetu obrazkowo – literowego jest pozornym ułatwieniem. Utrudnia dziecku odczytanie znaczenia słów. Sprawia, że widząc wyraz kos w umyśle dziecka zostaje przywołany obraz kota, oka, sera.

- W imieniu jest zawarta ogromna moc. Jest ono symbolem naszej tożsamości i źródłem wzruszenia. Imiona własne uczniów mogą zastąpić im elementarzowe książki, pomóc w obserwowaniu słów i składających się na nie liter, pomóc w odkryciu alfabetycznego szyfru pisma.

Droga do czytania prowadzi od aktu inicjacji i ściany pełnej liter poprzez prezentację alfabetu do targu liter i gry w sylaby.

Akt inicjacji powinien być przeprowadzony z każdym dzieckiem indywidualnie w pierwszych dniach września. Można do jego przeprowadzenia wykorzystać laptop i drukarkę. Może on przebiegać w następujący sposób:

- 1) Przygotowanie ściany liter. Na ścianie na wysokości dzieci należy zawiesić 44 plansze z wielką i małą literą drukowaną i pisaną w liniaturze.
- 2) Przygotowanie edytora tekstu. Przed działaniem z dziećmi należy w wybranym programie przygotować ramki lub jednokolumnową tabelkę z czcionką w dużym rozmiarze (np.150). W pierwszej ramce zapisać imię pani.
- 3) Poznanie wariantu zapisu imienia. Należy zapytać dziecko jak chciałoby zapisać swoje imię.
- 4) Zapisywanie kolejnych liter imienia. Należy zachęcić dziecko do odszukania pierwszej litery swojego imienia na klawiaturze laptopa. W razie potrzeby pokazać dziecku tą literę. Zwrócić uwagę na to, że pierwsza litera jest bardzo ważna, najważniejsza i piszemy ją z wielkiej litery, a to wymaga naciśnięcia równocześnie dwóch klawiszy. Klawisza z literą i klawisza Shift. Następnie zachęcić dziecko do określenia kolejnych dźwięków własnego imienia i odszukania liter służących do ich zapisu. Należy dziecku wyjaśnić wszystkie zawiłości takie jak „ń” w imieniu Ania pisane przez dwa znaki „ni, ś” w imieniu Kasia pisane przez dwa znaki, „dź” w imieniu Jessika pisane przez „J” czy „sz” w imieniu Przemek pisane przez „rz”.

- 5) Porównywanie imion. Należy zachęcić dziecko do porównania liter swojego i mienia z literami pani lub imienia innego dziecka. Znaleźć wspólne litery, określić ile liter ma każde imię, które jest dłuższe.
- 6) Wręczenie wizytówki. Po wydrukowaniu i zalaminowaniu imienia należy wręczyć je dziecku i zachęcić do odszukania każdej z liter na ścianie liter.

Po przeprowadzeniu aktu inicjacji imię każdego dziecka znajdzie się na tablicy zadań i liście obecności. W toku zabaw z wizytówkami (odnajdywaniem swojej wizytówki, dostarczaniem jej przez „listonosza), codziennym sprawdzaniem obecności planowaniem i wykonywaniem zadań tygodniowych dzieci nauczą się globalnie rozpoznawać swoje imię.

Prezentacja alfabetu kolejnych wybranych liter przez nauczyciela może odbywać się w następujący sposób:

- 1) Każde dziecko odnajduje wizytówkę ze swoim imieniem i siada z nią przed tablicą.
- 2) Nauczyciel demonstruje wielką literę. Zachęca dzieci do sprawdzenia czy ktoś ma taką literę na początku swojego imienia.
- 3) Dziecko, które ma taką literę pokazuje swoją wizytówkę. Dzieci szukają innych imion zaczynających się na tą literę.
- 4) Nauczyciel demonstruje małą literę. Zachęca dzieci do sprawdzenia czy ktoś ma taką literę na początku swojego imienia.
- 5) Dziecko, które ma taką literę w środku lub na końcu pokazuje swoją wizytówkę. Dzieci szukają nazwy rzeczy zaczynających się na tą literę.
- 6) Dzieci odszukują prezentowane litery na ścianie liter. Wybrane dziecko przypina koronę na planszy z tymi literami.

Targ liter zabawę polegającą na składaniu z liter własnego imienia, szukaniu innych wariantów zapisu własnego imienia, skompletowaniu całego alfabetu poprzez kolekcjonowanie liter

otrzymanych od kolegi lub nauczyciela drogą zamiany – litera której mi brakuje za literę występującą we własnym imieniu.

Gra w sylaby – polegającą na składaniu kart z sylabami, tak by otrzymać wyraz.

Glottodydaktyka

Głównym założeniem programu B. Ročławskiego mającego na celu zapobieganie powstawaniu niepowodzeń szkolnych jest:

- wydłużenie czasu na przygotowanie do nauki czytania i pisania,
- maksymalne skrócenia czasu opanowania względnie płynnego czytania ze zrozumieniem i sprawnego pisania,
- kształtowanie nawyków czytelniczych i świadomości ortograficznej.

Program B.Ročławskiego przewiduje rozpoczęcie właściwych ćwiczeń przygotowujących do syntezy i analizy fonemowej już w grupie dzieci trzyletnich i ich kontynuację ze zwiększonym stopniem trudności w kolejnych latach edukacji przedszkolnej. Służą temu ćwiczenia w zakresie syntezy i analizy sylabowej, syntezy morfemowej i logotomowej oraz syntezy i analizy logotomowo-fonemowej, fonemowo-logotomowej i fonemowej.

1) Synteza i analiza sylabowa – jest stosunkowo łatwa dla dziecka, gdyż sylaba została już wkodowana w jego umysł w trakcie nauki mówienia (etap powtarzania sylab) np. ze-ga-rek Synteza czyli łączenie z części słowa jest dla dziecka łatwiejsza od analizy czyli rozkładania go na części, dlatego synteza powinna zawsze poprzedzać analizę. Synteza i analiza sylabowa nie może być prowadzona zbyt długo. Ćwiczeniom w zakresie syntezy i analizy sylabowej towarzyszą zabawy z sylabinką (pacynka mówiąca dzieląc słowa na sylaby) oraz rozsypanką obrazkowo-wyrazową (karton zawierający obrazek i jego podpis pocięty na kawałki zgodnie z podziałem wyrazy na części; dzieci składają obrazek z części i artykułują dokładane fragmenty wyrazu)

- 2) Synteza morfemowa - na tym etapie dziecko dokonuje syntezy wyrazów z których zostały wydzielone morfemy np. zegar- ek. W zabawach nie stosujemy rozsypanek obrazkowo-wyrazowych, ponieważ przy ich składaniu dziecko dokonuje analizy, a tej dokonuje tylko nauczyciel.
- 3) Synteza logotomowa – na tym etapie dziecko dokonuje syntezy wyrazów z logotomów powstałych w wyniku przesunięcia o jedną głoskę w prawo podziału sylabowego np. zeg-ar-ek. W zabawach nie stosujemy rozsypanek obrazkowo-wyrazowych, ponieważ przy ich składaniu dziecko dokonuje analizy, a tej na tym etapie dokonuje tylko nauczyciel.
- 4) Synteza i analiza logotomowo-fonemowa - w tradycyjnym ujęciu wygłos np. zegare-k.
- 5) Synteza i analiza fonemowo-logotomowej - w tradycyjnym ujęciu nagłos np. z-egarek.
- 6) Synteza i analiza fonemowa - w tradycyjnym ujęciu głoskowanie np. z-e-g-a-r-e-k.

Na każdym z poprzednio wymienionych etapów należy wprowadzić do syntezy i analizy w trakcie przerw w artykulacji części wyrazu utrudnienia: ruchy, czynności, dźwięki (np.: klaśnięcie, głoskę, sylaby, a nawet całe wyrazy i zdania), zadania angażujące myślenie (np. jak am na imię..., ile jest.....) np. ze – przysiad –ga – przysiad – rek – przysiad

Utrudnienia powodują wytworzenie się u dziecka potencjału intelektualnego, dzięki któremu przy syntezie i analizie jest ono w stanie wykonać inną czynność – np. rozpoznać kolejną literę (co ma miejsce przy czytaniu), a także przypomnieć sobie kształt, drogę kreślenia litery i napisać ją.

Prof. B.Roślowski wprowadza do ćwiczeń jeszcze jeden rodzaj syntezy – syntezę na bieżąco. W jej toku dziecko łączy usłyszane dźwięki będące pewnym fragmentem wyrazu. Umiejętność ta jest niezmiernie ważna w nauce pisania, gdyż pozwala dziecku kontrolę fragmentaryczną pisanego tekstu.

Profesor B.Roślowski stosuje nazewnictwo zgodne z wiedzą językową i logopedyczną:

FONEM to klasa głosek funkcyjnie jednorodnych, których wymiana w wyrazie inne powoduje zmiany znaczenia. Głoski w obrębie fonemu różnią się ułożeniem artykulatorów, brzmieniem np. „r” i „r francuskie”, „s” i „s międzyzębowe”

GŁOSKA to każde zjawisko mowy , które różni się od drugiego.

MORFEMY to jednostki niesamodzielne wyższego rzędu niż fonemy, ale o wyraźnej niekiedy funkcji semantycznej czyli znaczeniowej (m. leksykalne i słowotwórcze) lub syntaktycznej czyli składniowej (m. syntaktyczne) .

MORFEMY dzieli się na:

- morfemy leksykalne inaczej rdzenne np. -pis-, -ucz-, pan-, kot- itd.
- morfemy słowotwórcze np. -arz, -ek, -owy itp.
- morfemy syntaktyczne -a, -u, -owi, -em, -ach itp.

Alfabet proponowany przez prof. B. Ročławskiego, różni się nieco od alfabetu stosowanego dziś w podręcznikach szkolnych. Są tam 44 litery czyli o 5 liter więcej. B. Ročławski dołączył do alfabetu nowe wieloznaki: ni, si, zi, ci, dzi. Litery podzielił na podstawowe (w kolorze czarnym) i nie podstawowe (w kolorze czerwonym). Każdemu fonemowi (fonem można utożsamiać z potocznym rozumieniem głoski) odpowiada tylko jedna litera podstawowa. Litery nie podstawowe są kolejnymi (drugimi, trzecimi, czwartymi) literami używanymi do zapisania danego fonemu.

B. Ročławski proponuje stosowanie:

- zabaw literami z zachowaniem odpowiedniego sposobu układania – zielona podstawka na dole litery,
- wyszukiwania pokazanej litery,
- prezentacji alfabetu,
- utrwalania znajomości liter poprzez zabawy np. zagroda dla zwierząt, zupa literowa, przeprawa liter przez krainę głosek, litery w porcie.

- ćwiczeń w syntezie liter poprzez zabawy litery na ślizgawce, jazda parami, kto szybciej ułoży wyraz, okręty z liter, koło fortuny.

Metoda Glena Domana

G. Doman z zawodu lekarz – neurolog od 1945r wraz ze swoimi współpracownikami szukał sposobu dopomożenia dzieciom o poważnie uszkodzonym mózgu. Wyniki badań Instytutu Potencjału Ludzkich Możliwości opublikował w 1964r. Dzieci, które nauczyły się czytać przed piątym rokiem życia, wyróżniały się w szkole i przewyższały inne inteligencją. Czytanie w okresie kiedy mózg się najbardziej rozwija i rośnie przyczynia się do jego pełniejszego rozwoju. Dla mózgu nie ma różnicy, czy „widzi” obraz czy „słyszy” dźwięk. Może zrozumieć oba jednakowo dobrze. Wszystko czego wymaga to to, aby dźwięki były dość głośne i wyraźne, by słyszało je ucho, a słowo pisane było dość duże i dość wyraźne, by je okiem zobaczyć tak, by mózg mógł je interpretować. Rozwój neurologiczny, który był uważany za statyczny i nieodwołalny, jest dynamicznym i stale zmieniającym się procesem. Poczynając od zapłodnienia ludzki mózg rozwija się w wybuchowym tempie, które stale się obniża. Gdy dziecko ma 5 lat wzrost mózgu w 80% jest ukończony, a w wieku 8 lat jest praktycznie już zakończony. To co trafi do mózgu dziecka w ciągu pierwszych 8 lat jego życia najprawdopodobniej już tam zostanie. Jeżeli wprowadzimy do mózgu fałszywą informację, to bardzo trudno będzie ją wymazać. Litery alfabetu nie są jednostkami czytania czy pisania, tak jak osobne dźwięki nie są jednostkami słyszenia czy mówienia. Słowa są jednostkami języka, a litery są po prostu technicznym materiałem konstrukcyjnym wewnątrz słów. Z alfabetem powinniśmy zapoznać dziecko dopiero, gdy przeczyta pierwszą książkę. Wymaganie głośnego czytania zwalnia w olbrzymim stopniu tempo czytania. Kiedy zmniejsza się tempo czytania drastycznie spada rozumienie. Sprawdzanie jest przeciwieństwem uczenia się. Jest pełne stresu. Ma wykazać czego dziecko nie umie. Zamiast sprawdzać dziecko zapewnić mu okazję do rozwiązywania problemu, wykazania się swoją wiedzą jeśli ma na to ochotę. G Doman określi 10 Podstaw Dobrego Uczenia się :

1. Zacznij uczyć dziecko w możliwie najmłodszym wieku.
2. Bądź zawsze radosna.
3. Szanuj swoje dziecko.
4. Ucz tylko wtedy, gdy ty i twoje dziecko jesteście szczęśliwi.
5. Skończ zanim twoje dziecko chce skończyć,
6. Pokazuj materiał szybko.
7. Często wprowadzaj nowe materiały.
8. Wykonuj program systematycznie.
9. Przygotowuj materiały starannie i z wyprzedzeniem.
10. Pamiętaj o niezawodnej zasadzie: JEŻELI NIE BAWISZ SIĘ ŚWIĘTNIE I TWOJE DZIECKO NIE BAWI SIĘ ŚWIETNIE - PRZERWIJ. ROBISZ COŚ ŹŁE.

POMOCE DYDAKTYCZNE

1. Tablica magnetyczna, plansza planowania zadań na tablicę magnetyczną z imionami dzieci, dniami tygodnia od poniedziałku do piątku w 5 kolorach, dla każdego dziecka magnesy z cyframi od 1 do 5 w kolorze czerwonym i czarnym.
2. Ruchomy kalendarz na tablicę magnetyczną - piktogramy przedstawiające pory roku, miesiące, dni tygodnia w kolorach zgodnych z dniami tygodnia na planszy dni tygodnia.
3. Piktogramy ilustrujące kodeks grupowy, rodzaje dyżurów, rodzaje opanowanych przez dzieci umiejętności oraz zakresu ekspertów.
4. Piktogramy do wizualizacji planowanych zadań na tablicę magnetyczną: działamy w parach, działamy z panią, zadanie na laptopie, zadanie w karcie pracy, piktogramy przedstawiające konkretną grę, układankę, zadanie badawcze.
5. Laptop z dostępem do internetu, słuchawki.
6. Program mTalent „Sylabki cz. 1 i 2”, mini gry edukacyjne stworzone w programie Wordwall oraz PowerPoint, prezentacje sylab zamkniętych i otwartych z daną spółgłoską,
7. Karty pracy samodzielnie zaprojektowane: labirynty, ćwiczenia ćwiczenia H.Tymichowej z własnym opracowaniu graficznym, siatki do kreślenia wzorów egipskich, siatki ze wzorami do przerysowania i znalezienia lustrzanego odbicia, dyktanda graficzne, ćwiczenia utrwalające znajomość sylab i liter, umiejętność liczenia i rachowania, kontynuowania i przekładania regularności, układania sudoku.
8. Glottodywanik, 44 litery na ścianę liter, rozsypanki literowe i sylabowe z zielonym paskiem u dołu kartonika, gumki z rzepami i litery z rzepami do mocowania na stopie do zabawy przeprawa przez most.

9. Rozsypanki obrazkowo – wyrazowe: wyrazy 2 – 6 sylabowe, wyrazy z podziałem logotomowo – fonemowy, fonemowo – logotomowym, fonemowym.
10. Rozsypanka literowo – obrazkowa – plansze z literą wielką i małą oraz po 6 obrazków rzeczy, których nazwa zaczyna się taką głoską i kończy w przypadku litery Y.
11. Puzzle literowo – obrazkowe – plansz z konturem litery oraz części z rysunkiem konturowym rzeczy i napisem z opuszczoną wykropkowaną pierwszą literą.
12. Bingo literowe – cz. 1 do 4 - plansze i litery magnetyczne dla nauczyciela , plansze i rozsypanki literowe dla dzieci.
13. Spinery z literami, gumki z rzepami i litery do przypinania, plansze i litery magnetyczne , zbindowane litery do tworzenia sylab otwartych i zamkniętych.
14. Gry planszowe, układanki klamerkowe, układanki sznurkowe, plansze z rosypankami obrazkowo – sylabowymi do łączenia w pary identycznych sylab, łączenia sylab małych i wielkich, globalnego ich odczytywania.
15. Seria książeczek „Kocham czytać”.
16. Układanki obrazkowo – wyrazowe, wyrazy do globalnego czytania.
17. Rozsypanki obrazkowe z postaciami i oznakowanymi biedronką częściami ciała, frotki, zestawy obrazkowe do tworzenia kompozycji wg słownej instrukcji.
18. Kartonowe paski z zaznaczonym serduszkiem w lewym górnym rogu, elementy do układaniu i przekształcania rytmu z jednej reprezentacji na inną, tabliczki i laminowane kartki do kreślenia .
19. Plansze z kalendarzem kołowym.
20. Liczydła sznurkowe 12, 20, i 50 elementowe, klasyczne karty do gry, duże karty do gry, karty liczbowe, klocki nemi, liczby w kolorach

21. Bingo cyfrowo - liczbowe - plansze cyfry i figury liczbowe magnetyczne dla nauczyciela , plansze i rozsypanki cyfrowo liczbowe dla dzieci.
22. Plansze z kropkami i stojakami piramidki, kwadraty duże i małe do kształtowania stałości elementów zbioru.
23. Kostki, pionki, krótkie kawałki kredek świecowych bez papierka, linijki, kartki do konstruowania gier ściganek i z rozbudowanym wątkiem matematycznym.
24. Karty do tworzenia zadań z treścią, rozsypanki zawierające cyfry i znaki matematyczne do zapisywania relacji więcej, mniej i czynności matematycznych – dodawania i odejmowania.
25. Zestaw ubrania do zabaw z klasyfikowaniem – obrazki czapka, szalik rękawiczki w dwóch wielkościach, trzech kolorach, z trzema wzorami, piktogramy do zapisu cech i ich zaprzeczenia.
26. Sznurki w dwóch kolorach, patyczki do liczenia, linijki, metry krawieckie do rozwijania umiejętności mierzenia i kształtowania stałości długości.
27. Monety i banknoty , cynówki do zabaw kształtujących aspekt wartościujący liczby.
28. Geoplany, gumki, rozsypanki figur geometrycznych, lusterka bez ramki, karty do badania efekty odbicia, obrotu.
29. Wieszaki ubraniowe, sznurki, woreczki do konstruowania wag szalkowych.
30. Dooble, memory, układanki klamerkowe obrazkowo - cyfrowe.
31. Dooble, memory, układanki klamerkowe, układanki polegające na składaniu obrazków z części, odnajdywaniu na ilustracji danego elementu, odszukiwaniu brakującego elementu, układaniu według wzory, odtwarzaniu sekwencji, odnajdywaniu takich samych elementów, odnajdywaniu różnic, szeregowaniu rozsypanki obrazkowe, o tematyce patriotycznej i przyrodniczej.

SPODZIEWANE EFEKTY

1. Dziecko w zakresie rozumienia i tworzenia informacji:

- komunikuje się i prezentuje własne potrzeby i stanowisko,
- wyszukuje, zbiera i przetwarza informacje,
- czyta ze zrozumieniem piktogramy ,
- czyta sylabami teksty utworzone z 44 liter,
- dokonuje analizy fonemowej z utrudnieniami ruchowymi i dźwiękowymi,
- wie, że ten sam fonem może być zapisany w różnych słowach za pomocą innych liter,
- zapisuje informację za pomocą piktogramów, kodu,
- tworzy z 44 liter wyrazy i zadania.

2. Dziecko w zakresie kompetencji matematycznych oraz przyrodniczych:

- orientuje się w przestrzeni i na kartce papieru,
- dostrzega regularności i przekłada je z jednej reprezentacji na drugą,
- zna podstawowe pojęcia geometryczne,
- klasyfikuje, mierzy i waży,
- liczy, rachuje, układa zadania z treścią i dostrzega błędy w liczeniu.
- rozpoznaje w swoim otoczeniu popularne gatunki roślin i zwierząt,
- samodzielnie dokonuje spostrzeżeń i obserwacji zjawisk przyrodniczych, okazów fauny i flory,
- przedstawia wnioski z prowadzonych obserwacji i eksperymentów,
- odróżnia pozytywnie i negatywnie działania człowieka wpływające na środowisko,
- dostrzega potrzebę przestrzegania nakazów i zakazów ekologicznych.

3. Dziecko w zakresie kompetencji cyfrowych:

- układa w logicznym porządku obrazki i teksty,
- tworzy polecenie i sekwencje poleceń do osiągnięcia celu,

- posługuje się myszką,
- wykonuje zadania interaktywne.

4. Dziecko w zakresie kompetencji osobistych i uczenia się:

- jest samodzielne w działaniach praktycznych, umysłowych i społecznych,
- ma poczucie odpowiedzialności za wykonanie zadania, którego się podjęło,
- jest świadome własnych umiejętności.

5. Dziecko w zakresie kompetencji społecznych:

- współpracuje z partnerem i zespołem,
- podejmuje się wykonania różnorodnych zadań i konsekwentnie wypełnia rolę,
- zna swoje prawa i obowiązki.

6. Dziecko w zakresie kompetencji obywatelskich:

- rozpoznaje symbole miejskie, regionalne i narodowe,
- angażuje się w prace na rzecz grupy.

7. Dziecko w zakresie przedsiębiorczości:

- potrafi podjąć decyzję, zaplanować własne działania,
- radzi sobie ze stresem wywołanym przegraną czy nowym zadaniem,
- potrafi zaprezentować własne stanowisko, wynegocjować kompromis.

EWALUACJA

Ewaluacja odbywać się będzie na podstawie:

- bezpośredniej obserwacji dzieci,
- analizy prac dzieci,
- samooceny,
- testu czytania i poziomu słuchu fonemowego,
- testu kompetencji matematycznych,
- informacji z ankiety skierowanej do rodziców.