

Preparation for literacy through games with letters

Assoc. Prof. Asya Veleva, PhD
University of Ruse „Angel Kanchev”
aveleva@uni-ruse.bg

Подготовка за ограмотяване чрез игри с буквите

доц. д-р Ася Велева
Русенски университет „Ангел Кънчев”
aveleva@uni-ruse.bg

Abstract: *Current paper presents games with letters for preschoolers and first graders to learn to read and write. The games encourage intellectual development. In addition they enrich interactions between children and their communication with significant adults (parents and teachers). The letter games are represented in increasing complexity. They are accompanied with methodological guidance in order to provide positive emotional atmosphere and optimal educational results.*

Keywords: games with letter; learning to read and write.

Децата изпитват естествен интерес към езиковата реалност. М. Натина посочва, че още на 2-годишна възраст малките размишляват върху езика, а в предучилищния период ги вълнуват въпросите: какви са буквите и техните имена, каква дейност е четенето, какво може и какво не може да бъде прочетено, защо хората четат (Natina, 1999). Много деца още преди постъпването си в училище имат желание да се научат да четат и пишат. В тези случаи забавянето на ограмотяването и отлагането му до постъпването в първи клас води до това, че се изпуска благоприятният период, в който е налице предразположеност към експериментиране с буквите. Наред с това една от целите на обучението по български език във връзка с формирането на училищна готовност е подготовката за ограмотяване. Във връзка с това настоящият материал представя конкретни игри, насочени към запознаване с буквите и ориентиране в процесите на кодиране и декодиране на определено значение и смисъл.

Изборът на игровия метод на обучение при подготовката за ограмотяване е продиктуван от психологическата закономерност, че играта е естествен механизъм за учене в детска възраст. При това трябва да се отчита, че целите на възрастния и на децата в играта са съвсем различни. Педагозите организират игри, отчитайки техния развиващ ефект. Обаче децата съвсем не участват в тази дейност, за да се обучават. Възрастните изглежда забравят, но Ан. Илиева и Д. Димитров сполучливо забелязват, че децата не играят например „Не се сърди, човече“, за да уточнят знанията си за числата и да отработят броенето. Те играят, защото им е приятно и са подтиквани от стремеж към победа (Ilieva&Dimitrov, 1982). Ако не им е приятно, няма да играят и така няма да се постигнат и целите на педагога – в случая с играта „Не се сърди, човече“ няма да уточнят представите си за числата и да отработят броенето. Следователно при организацията и провеждането на игрите педагогът трябва да се погрижи най-напред за интересното и приятно протичане на дейността. Ако се изпълни целта на детето – да се забавлява, тогава ще се реализира и педагогически целесъобразното – да се научи нещо. Поради опасения от нарушаване на дисциплината, педагозите понякога премахват важни елементи от

играта. Така тя протича по-спокойно, обаче заедно с това спадат и интересът към нея, и ползите за детското развитие. Не е желателно да се отстраняват следните елементи от структурата на игрите: победа, роля, въображаема ситуация („все едно, че...“, „наужким... сме детективи, репортери“ и т.н.). Освен това е известно, че когато децата овладеят до съвършенство дадена игра, тя вече не им е интересна. Затова трябва да се търсят начини за нейното постепенно усложняване. Тъй като децата се стремят в играта да покажат най-доброто от себе си, играейки те се самоусъвършенстват.

Игровите упражненията и игри по-долу са подредени на принципа на постепенното усложняване. За всяка активност е посочено какви знания затвърдява, какви умения и способности развива (образователни цели). Изброени са и необходимите за провеждането материали. Те трябва да са естетически изработени – интересът и желанието на децата за учене и игра до голяма степен зависят от привлекателността на предлаганите материали. Пример за подходящ материал за игрите за ограмотяване са дървени печати с букви, които могат да се отпечатват в различни цветове. Те биха могли да бъдат заменени с магнитни или пластмасови букви, или просто изписани върху красиви картончета – според възможностите.

Предложените активности могат да се използват от децата, които имат интерес към четенето и писането както в предучилищна възраст, така и в процеса на ограмотяване в първи клас.

Коя е моята буква?

Образователни цели: запознаване с буквите.

Материали:

- Лист формат А4, на който са залепени снимки на детето, неговите любими хора и домашни животни.
- Лист формат А4, на който са залепени картинки на познати обекти, чиито названия започват с упражняваните звукове.
- Печати с букви.

Правила:

Първоначалното запознаване с буквите обикновено се свързва с обозначаване на личното име на детето и на неговите близки. Предложете на детето листа със снимките на семейството. Нека до всяка снимка да постави печат с началната буква от името на персонажа. Отначало не давайте всички букви, защото детето ще се обърка и ще загуби интерес. Предложете му само печатите с буквите, които са необходими за изпълнение на упражнението – нека избира сред тях. Ако детето вземе грешен символ, преди да е ударило печата, назовете човека на снимката с името, чиято буква е избрало. (Например детето иска да постави буква „М“ до снимката на котката си, вместо на майка си. Може да се пошегувате, че от сега нататък котката ще му бъде майка. Подобни шеги трябва да се правят с мяра и по начин, който не обижда детето!) След изпълнение на упражнението закачете за известно време листа на видно място. Похвалете детето на околните и покажете произведението му.

По-нататък може да предложите лист с картинки на познати на детето обекти, чиито названия започват с вече познатите букви. Нека да удари печат до всяка картинка.

Лото

Образователни цели: определяне на начален звук на дума; затвърдяване на знанията за графичните изображения на буквите.

Материали:

- За всяко дете е необходим лист, разграфен на правоъгълници (2X3). Във всеки правоъгълник има изображение на познат обект и място за поставяне на печат. Картоните на всички деца трябва да са различни, но началните звукове на изображените обекти да са едни и същи. (Например на единия картон има: елек, нож, елха, нос, индианец, нарцис, а на втория: елен, игла, ножица, игуана, език, носорог.)

- Печати с букви.

Правила:

Всяко дете поставя пред себе си своя картон. Печатите с буквите, които ще са необходими, плюс два допълнителни (на букви, които приличат визуално на упражняваните), се поставят изправени в средата на масата. Когато е на ход, детето си тегли печат. Ако има картинка, чието название започва със съответния звук, поставя печата в картоната си. Ако подходящите полета са вече запълнени, има празен ход. След това печатът се връща на мястото си и е ред на другото дете. Играчът, който пръв правилно запълни картоната си, е победител. Играта може да се усложнява според нивото на децата, като се увеличават полетата на картоните и използваните букви.

Може да се направи набор от картинки и преди игра да се определя кои от тях да се използват за запълване на картоните. Така периодично ще се повтарят едни и същи картинки и по този начин детето трайно ще свърже названията им със съответната начална буква.

Диктовка

Образователни цели: запомняне на буквите; звуков анализ.

Материали:

- Лист за всяко дете.
- Печати с букви.

Правила:

Организирайте игра на училище. Учителката дава на учениците диктовка. Поставете на масата няколко печата (с букви, които детето познава). Започнете да диктувате звукове, като оставяте интервал на детето да намери и удари съответния печат. Отпечатъците се правят в редица. След приключване, като не излизате от ролята на учителката, анализирайте работата на детето – посочете грешките и похвалете успехите. Ако работите с няколко деца, може да се определи победител (този, който е работил без грешка). След това разменете ролите си. Нека детето е в ролята на учител, а възрастният – на ученик. Нарочно допускайте грешки. Учителят трябва да ги поправи. Децата се забавляват, когато ролите се сменят по този начин – те да са знаещите и ръководещите, а възрастният да греши и да слуша изискванията им. Все пак с подобни игри не бива да се прекалява, за да не загуби детето ориентир за границите между въображаемия свят и реалността.

Като усложнение може вместо да се диктуват звукове, да се показват картинки. Детето трябва да удари печат с буквата, съответстваща на началния звук на изображението.

Репортери

Образователни цели: определяне на начален звук на дума; развитие на вниманието.

Материали:

- Лист хартия.
- Играчка-микрофон.
- Жетони.
- Печати с букви.

Правила: Предложете на детето да играете на репортери. Репортерът задава различни въпроси (Как се казвате? Кой е любимият Ви плод? и др. подобни). Интервюираният е длъжен да отговаря, но в отговора му не трябва да се съдържа определен звук. Звукът се определя, като се тегли един печат и се удря на листа хартия. Ако интервюираният успее да отговори при тези изисквания на 5 въпроса, получава жетон. Ако сгреси – репортерът получава жетон. След това ролите се сменят. Играчът, който в края е събрал повече жетони, е победител.

Пъзели

Образователни цели: сричков синтез.

Материали:

- Лист, на който в средата е нарисувано парче от пъзел, в което е написана стартова сричка. Срещу него в колонка има 10 пасващи му парчета, които са празни.

- Печати с букви.

Правила: Предложете на детето да направи колкото се може повече пасващи парчета за стартовата сричка. За целта в тях трябва да напише срички така, че да се образуват думи. (Например ако стартовата сричка е „ко“, в празните парчета от пъзела може да се напише: „са“, „ла“, „за“, „ра“ – получават се четири думи.) Ако се състезават две деца, всеки работи с различен цвят мастило. Детето, които е направило повече пъзели, става победител.

Тайната дума

Образователни цели: определяне на начален звук на дума; затвърдяване на знанията за графичните изображения на буквите; ориентиране в процеса на четене.

Материали:

- Лист, на който има таблица с два реда квадратчета. На първия ред има изображения на познати обекти, чиито названия започват с определени букви; квадратчетата под тях са празни.

- Печати с букви.

Правила: Предложете на детето да разшифрова тайна дума. За целта то трябва да определи началния звук на всяка картинка в таблицата и да напечата под нея съответната буква. Ако участниците са повече, печели този, който пръв правилно разшифрова своята дума. Започнете с кратки думи и увеличавайте дължината и сложността им, според възможностите на детето.

Детективи

Образователни цели: затвърдяване на знанията за буквите; развитие на логическото мислене (мисловната операция отрицание).

Материали:

- Серии от по 3 картинки на обекти, принадлежащи към една група (например домашни любимци: коте, куче, зайче; плодове: ягода, череша, праскова и др. подобни).

Правила: Предложете на децата да влязат в ролята на детективи. Трябва да открият какво са правили трима герои – имената им се измислят според буквите, които ще се упражняват. Например Ани, Иво и Криси. Поставете на масата съответните печати с букви и първата серия картинки. Давайте указания за изобразените обекти, а децата трябва да ги свържат със съответния герой и да поставят подходящия печат до картинките. Например: „Кой какъв домашен любимец има? Ани няма коте и няма зайче“ (Изчакайте детето да постави печат с буквата „А“ до кучето.) „Животното на Иво няма дълги уши“ (Детето трябва да постави буква „И“ до котето.) „Животното на Криси обича да яде моркови“. По аналогичен начин се

процедира с картинките с плодове: „Ани набрала от овощната градина плодове, които не са червени. Плодовете, които набрала Криси нямат костилки. В кошничката си Иво събрал плодове, които нямат семки“.

В мишената

Образователни цели: разчитане на буквени комбинации; осмисляне на думата като езикова единица; осъзнаване, че последователността от буквите в думата, определя самата дума.

Материали:

- Листи.
- Печати със следните букви: а, ъ, о, у, е, и, к, л, м, н, с, т.

Правила: Предложете на детето да избере три печата, без да гледа кои букви има на тях. Нека отпечата всички възможни комбинации, като сменя поредните им позиции. Комбинациите се прочитат и ако се открие в тях позната дума, тя се огражда – детето има попадение в мишена. Целта е да събере колкото се може повече мишени. Ако участват две деца, те се състезават, като всяко огражда мишените си с определен цвят.

Килимчета

Образователни цели: звуков анализ на думи; затвърдяване на знанията за буквите.

Материали:

- Лист хартия, на който има правоъгълници, оформени като килимчета (с ресни по краищата). Правоъгълниците са разграфени на толкова квадратчета, колкото букви съдържат думите, които ще се пишат в тях. Във всяка дума липсва по една буква. (Например к_с; ма_; _ос.)
- Печати с букви.

Правила: Покажете листа с килимчетата на детето. Предложете му да ги довърши, като постави в празните квадратчета букви така, че да се получат думи. Ако се състезават две деца, може да се редуват, като всяко си избира килимче и бие печат със своя цвят мастило (едното дете ползва червено, а другото – синьо мастило). След попълването на всички килимчета детето, което е ударило повече печати със своя цвят, става победител.

Бърканица

Образователни цели: ориентиране в процеса на писане и четене.

Материали:

- Лист хартия.
- 10 жетона.
- Пясъчен часовник, отмерващ 3 минути.
- Печати с букви.

Правила: Разкажете на детето, че пакостник е разбъркал буквите в думите. Дайте му избрани от вас печати и му предложете да отпечата с тях дума – то само трябва да прецени как да подреди буквите. Времето е ограничено – до изтичане на пясъка в часовника. Ако успее, получава жетон. Ако не успее, след изтичане на времето, кажете „Бърканица“ и вземете жетон за вас. Победител е този, който в края има повече жетони.

Изброяванка

Образователни цели: определяне на начален звук на дума; затвърдяване знанията за буквите; развитие на плавност на мисленето (способност на един въпрос или задача да се дават много отговори и предложения).

Материали:

- Лист хартия.
- Печати с букви.

Правила: Поставете печатите в средата на масата. Нека детето изтегли един от тях и без да гледа буквата, да го отпечата на листа. Получената буква е стартова. Редувайте се да казвате думи, които започват със съответния звук. Думите не може да се повтарят. Който не се сеца за повече думи, изгаря – другият е победител.

Азбука

Образователни цели: затвърдяване на знанията за поредността на буквите в азбуката.

Материали:

- Лист хартия.
- Печати с букви.

Правила: Отпечатайте на листа две букви с празно място между тях. При попълване на празното място с отпечатък на буква, трябва да се получи последователност, съответстваща на азбуката. Детето трябва да намери и постави печата на липсващата буква. (Например поставяте букви „В“ и „Д“ с място между тях за една буква. Детето трябва да удари буква „Г“ на празното място.). Активността може да се проведе като състезание между две деца.

Пантомима

Образователни цели: четене с разбиране; развитие на въображението.

Материали:

- Листчета хартия за изписване на думи.
- Пясъчен часовник, отмерващ 2 минути.
- Жетони.
- Печати с букви.

Правила: За тази активност трябва да се осигури участието на двама играчи и един водещ. В ролята на водещия използвайте печатите, за да напишете на листче дума (според четивните възможности на детето). Думата трябва да е название на познат предмет, растение или животно. Детето, което на ход, трябва да прочете думата (без другото дете да я чуе) и да обясни значението ѝ в рамките на 2 минути, но без да използва звуци – само с мимики, жестове и движения. Ако успее, печели жетон. След това е ред на другия състезател. Победител е играчът с повече жетони в края на заниманието. Друг вариант е прочетената дума да се нарисува в определеното време.

Верижка

Образователни цели: писане на думи; звуков анализ; развитие на плавност на мисленето.

Материали:

- Лист хартия.
- Печати с букви.

Правила: Поставете печатите в средата на масата така, че да се виждат буквите. Първият играч казва „А“ и започва мислено да изброява буквите от азбуката. След известно време вторият играч казва „Стоп“. Буквата, която се падне, е стартова. Участникът, който е на ход, трябва да напише трибуквена дума, започваща със стартовата буква. Следващият играч трябва да продължи писането, като неговата дума започва с последната буква на предходната дума. Редуват се, докато единия не може да се сети за подходяща дума. Той губи играта. Думите не може да се повтарят.

В заключение, стремежът при разработването на представените по-горе активности е не само да допринесат за интелектуалното развитие, но и да наситят заниманията с положителни емоции, да подпомогнат пълноценното общуване между децата, да обогатят взаимоотношенията им със значимите възрастни.

ЛИТЕРАТУРА

1. Илиева, Ан., Д. Димитров. (1982). *Автодидактични игри за детската градина*. - Благоевград: Унив. изд. „Неофит Рилски”.
2. Нatina, М. (1999). *Осъзнаване на езика от детето*. – София: Даниела Убенова.

REFERENCES

1. Ilieva, An., D. Dimitrov. (1982). *Avtodidaktichniigrizadetskatagradina*. - Blagoevgrad: Univ. izd. „NeofitRilski”.
2. Natina, M. (1999). *Osaznavanenaezikaotdeteto*. – Sofia: DanielaUbenova.