

Introducere la programa DAVAR



Țel: Copii sau adulți, indiferent de vârstă, învață și practică abilitățile necesare însușirii cititului și scrisului.

Scop: Oferă o punte spre cunoaștere, prin programa, a cărei activități și jocuri vor asigura asimilarea cunoștințelor necesare în învățarea cititului, scrisului și gândirii matematice.

Să-i atragă pe copii în procesul de învățare prin aceste activități și jocuri și să-i ajute în același timp să descopere că învățarea academică este mult mai ușoară și distractivă decât au experimentat ei (probabil) anterior.

Raționament: Este eficient și bine cunoscut principiul didactic, de a folosi ceea ce se cunoaște, pentru a explica necunoscutul. Când învățătorii folosesc limbajul și mijloacele, pe care elevii lor le cunosc, în predarea temelor noi, elevii se vor simți respectați și în egală măsură motivați să învețe. Aceasta va crea mediul pozitiv necesar capacității de a acumula noi deprinderi și de a învăța noi concepte.

Chiar dacă au trecut de vârsta preșcolară și de anii de școală primară, oamenii, încă, pot învăța să citească și să scrie. Pentru ca persoana să deprindă cititul și scrisul mai întâi ar trebui învățate anumite deprinderi; exercițiul este vital pentru a dezvolta partea secvențială a creierului, care este implicată și contribuie la procesul de învățare a materiilor școlare.

Grupurile țintă:

- Copiii sau adulții care au pierdut oportunitatea de a stăpâni aceste abilități în pregătirea anterioară învățării scrisului și cititului (copiii sau tinerii care nu au avut experiența educației preșcolare) și/sau pot copii sau adulții care au o motivație scăzută în a învăța.
- Lucrători cu sau fără specializare pedagogică, ce doresc să învețe pe alții aceste abilități.

Descriere: Programul este simplu și distractiv în aplicare. Poate fi realizat cu câteva materiale care sunt la îndemână. De vreme ce elevii obțin reușite participând la aceste activități, acest lucru îi ajută să fie apreciați.

Fiecare sesiune durează cam cinsprezece minute. Nu există o ordine prestabilită a jocurilor propuse; programa constă din activități/jocuri ce se focalizează pe 8 seturi de diferite deprinderi. Activitățile pot fi folosite în orice ordine aleasă de către învățător/lider și incorporate în întrunirile existente.

Ele pot fi parte a unei școli duminicale, club biblic sau a unor întâlniri regulate. Ar fi eficient dacă participanții s-ar întâlni cel puțin o dată pe săptămână.

Unde este posibil, limbajul comunicării să fie limba pe care elevii o cunosc cel mai bine.

Materialele didactice necesare: hârtie, creioane, imagini listate, obiecte ușor de procurat, cum ar fi: nisip, pietre, crenguțe. Materiale optionale: fișe de lucru (disponibile gratuit pe internet).

ACTIVITĂȚI ȘI JOCURI DISPONIBILE ÎN URMATOARELE SETURI DE DEPRINDERI:

- Deprinderi verbale
- Identificarea formelor geometrice
- Deprinderea de a asculta comenzi
- Deprinderi vizuale
- Folosirea simțului tactil și a desenului pentru a dezvolta deprinderea de a scrie
- Cuvinte de orientare în spațiu
- Descriere și comparare
- Cifre și numere



A. Deprinderi Verbale

#A1 Finalizează povestea

Deprinderi exersate: Ordonarea, folosirea cuvintelor, construirea vocabularului, creativitatea

Materiale necesare:

1. Imagini a unei povești/istorioare foarte cunoscută sau orice altă imagine ușor de recunoscut de către elevi și a cărei acțiune are o posibilă continuitate;
2. Trei obiecte, care, de obicei, nu se folosesc în același context sau împreună. De exemplu: o găleată, o roată și o samântă; un cui, o farfurie și o pătură . . .
3. O tablă sau o bucată de carton unde să poată fi publicate povestioarele.



Activitatea : Instructorul/Profesorul vine cu o imagine în fața copiilor/participanților și le cere să spună ceea ce văd în imaginea respectivă. Apoi instructorul le cere să găsească diferite acțiuni continue ale imaginii respective, precum și diferite finalități, oferind astfel fiecărui participant ocazia să creeze câte o povestioară.

Pentru ridicarea nivelului de dificultate se pot aduce cele trei obiecte diferite ca utilitate și se așează vizibil în fața tuturor.

Fiecare, care dorește, realizează câte o povestioară cu cele trei obiecte distincte. Se publică povestioara (cea mai comică sau cea mai ilustrativă din punct de vedere al împrejurimilor sau al varietății de cuvinte utilizate **sau se publică cât mai multe povești** –activitatea se poate repeta de fiecare data urmărind una din variantele enumerate anterior).

SAU

Participanții sunt lăsați să aleagă cea mai bună povestioară

Povestea/ poveștiile sunt păstrate pentru exerciții de citire ulterioare.

Aici sunt binevenite fișele de lucru cu imagini secvențiale sau cu acțiuni secvențiale.

Fișa opțională: pune imaginile în ordinea acțiunilor.



#A1 Deprinderi Verbale: Finalizează povestea

Bridging_to_literacy@yahoo.com

C. Deprinderea De a asculta comenzi

Deprinderi exersate: concentrare, discernerea diferențelor de sunete (necesare în procesul de învățare pentru a citi).

#C1: Telefon

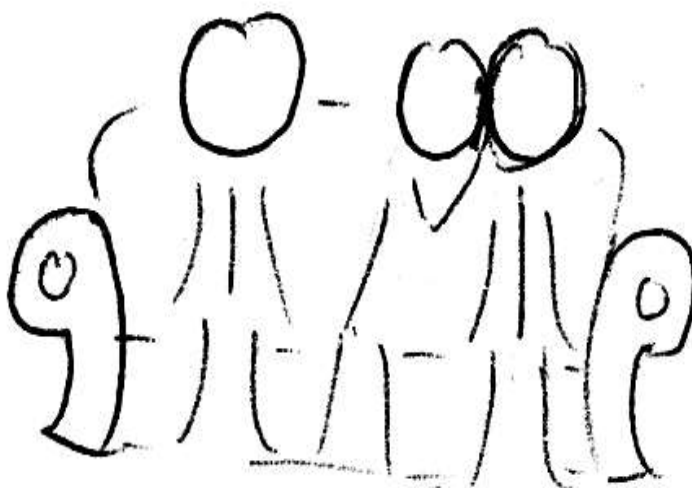
Materiale necesare: Nimic.

Activitatea: Toată lumea se așează într-un cerc.

Șoptești un cuvânt în urechea unei persoane.

Persoana numită transmite în șoaptă cuvântul în urechea persoanei următoare, și tot așa în jurul întregului cerc.

În cazul în care cuvântul ajunge la ultima persoană, se spune cu voce tare. Este același cuvânt?



Variante: Scrieți primul cuvânt pe o bucată de hârtie sau tablă. Nu lăsa pe nimeni să-l vadă. În cazul în care ultima persoană spune cuvântul cu voce tare, arată clasei cuvântul scris anterior și cuvântul spus de ultima persoană. Este la fel?

Crește dificultatea jocului printr-o frază în șoaptă, mai degrabă decât un singur cuvânt (de exemplu, "un câine mare" sau "cartofi prajiți gratuiți").

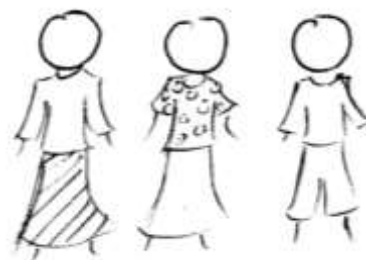
Crește dificultatea de șoptire cu propoziții întregi.



#C1 Deprinderea De A Asculta Comenzi: Telefon
Bridging_to_literacy@yahoo.com

D Deprinderi Vizuale

Deprinderi exersate: observarea diferențelor (lucru important în discernerea diferențelor dintre litere), descrierea, reamintirea ordinii, ordinea dreapta-stânga, stânga-dreapta; sarcinile trebuie luate în serios.



#D1 Recunoscând diferențele

Este nevoie de cinci elevi.

Pregătire: se asigură scaune pentru toți participanții

Materiale necesare: un clopoțel sau orice altă jucărie ce face zgomot prin mișcare, diferite obiecte sau jucării, fișe de lucru. ???

Activitatea: Se vor așeza trei participanți într-un rând, în fața grupului; Profesorul va spune ceva despre fiecare participant, dintre cei trei aflați în rând; (de exemplu tipul de îmbrăcăminte, culoarea părului, etc).

Participanții de pe scaune vor trebui să-și închidă ochii. Participanții din rând își vor schimba locurile. Grupul va fi întrebat: *Puteți vedea ce s-a schimbat? În ce ordine au fost așezați ei înainte?*

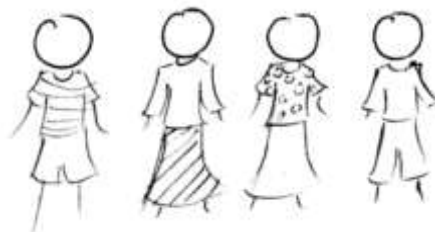


Se adaugă mai mulți participanți la rând și se repetă cele de mai sus.

Se mai pot adăuga participanți la rând fie până în momentul în care grupul de pe scaune nu-și mai poate aminti schimbările realizate ori fie până participă fiecare din sală.

Variantă:

Pentru a ridica nivelul jocului se pot folosi diferite obiecte din natură sau jucării pe care le așezăm în rând astfel încât să poată fi văzute de către toți participanții. La fel ca mai sus, grupul trebuie să-și închidă ochii, timp în care profesorul sau unul din ei schimbă ordinea sau o caracteristică a obiectelor din rând. (obiectele se pot adăuga, se pot scoate sau se pot îmbogăți cu diferite caracteristici – de ex. Un băț poate fi împodobit cu o fundă sau cu diferite modele crestate, o piatră poate fi pictată, o jucărie poate fi îmbrăcată, se poate adăuga un simplu abțibild cu o față zâmbitoare).



Fișe opționale: #D1 Punctează diferențele

Aici participanții pot lucra fișe în care li se cere observarea modelului și continuarea acestuia.

Fișe de lucru suplimentare:

www.activityexpress.co.uk/spot_the_difference_activities.html



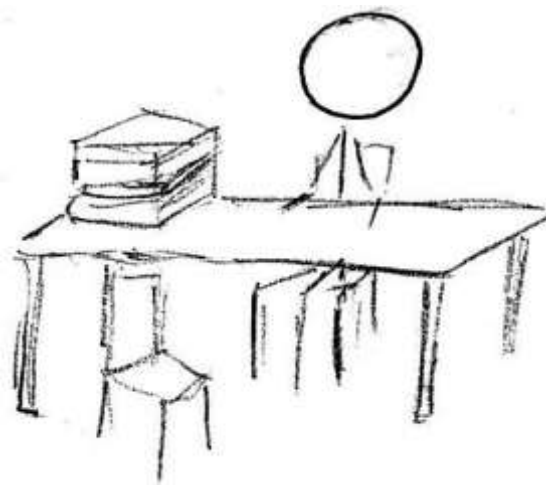
#D1 Deprinderi Vizuale: Observă diferența
Bridging_to_literacy@yahoo.com

G. Poziții și însușiri

Deprinderi exersate: observarea și denumirea pozițiilor și a însușirilor (important în deosebirea diferențelor dintre litere), modalități de exprimare politicoasă, civilizată, sortarea obiectelor în funcție de anumite criterii date.

#G7 Biblioteca

Materiale necesare: Cel puțin 10 cărți (mai multe dacă sunt mai mulți studenți) diferite ca dimensiune, forme, culori; o masă, două scaune (unul pt bibliotecar și unul pt cel ce vine să împrumute cărți).



Activitatea: Pt început instructorul este bibliotecar, iar participanții vin să împrumute cărți. Participanții trebuie să salute de fiecare dată când vin și când pleacă, să ceară politicos cartea dorită și să vorbească în propoziții.

Ex: *Bună dimineața! / Bună ziua!, aș dori, vă rog, o carte mare, subțire cu o copertă albă sau Aș dori o carte cu multe imagini, vă rog.*

Bibliotecarul înmânează cartea cerută și cel ce împrumută mulțumește și salută.

Instructorul va verifica, întrebând clasa, dacă a înmânat cartea corectă celui ce a venit să o împrumute.

Nivelul de dificultate se poate ridica prin înmânarea greșită a cărții, prin oferirea slujbei de bibliotecar unuia din participanți, prin mărirea numărului de însușiri ale cărților cerute (cartea trebuie să fie albă, mică, groasă cu o literă anume pe ea).



La finalul activității participanții trebuie să aducă înapoi cărțile și li se va cere să le așeze după un criteriu foarte clar:

De ex.: toate cărțile mari trebuie aranjate în spatele scaunului; / toate cărțile mici trebuie aranjate sub masă; / toate cărțile mijlocii trebuie aranjate lângă fereastră.

Variantă: Acest joc se poate juca în diverse moduri. Poate fi învățat după ce participanții și-au însușit anumite forme geometrice sau anumite litere.

În loc de cărți se pot utiliza bețe sau bucăți de lemn sau bucăți de carton de diferite mărimi și forme. Pe fiecare băț poate fi lipit o culoare, o formă geometrică, o cifră, o literă sau o imagine.

Notă: A vorbi politicos diferă de la o limbă la alta. Descoperiți ce este specific limbii native a studenților dumneavoastră precum și limbii majoritare țării unde lucrați.

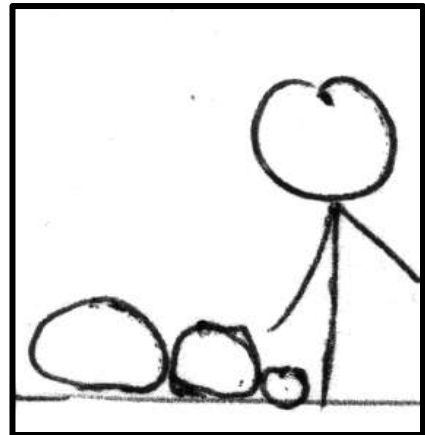
G. Poziții și însușiri

Deprinderi exersate: Vocabularul specific orientării (stânga, dreapta, dedesubt, deasupra)

#G5 Cântarul

Materiale necesare: În jur de 15 pietre (sau alte obiecte) de diferite dimensiuni și greutate.

Pregătire: e bine de găsit 10 pietre de mărimi diferite și diferite materiale (pene, fier, art. plastic, pânze – mărimi mici); Se va realiza un cântar dintr-un umeraș pe ale cărui brațe laterale pot fi atârinate fie două plase, fie două talere realizate din farfurii de carton sau plastic prinse la cele doua capete ale umerașului cu sfoară sau panglici.?



Activitatea: Un elev primește o piatră. Cum este aceasta? Grea sau ușoară. Apoi i se dă altă piatră. Mai grea sau mai ușoară. Ținând a doua piatră în mână, elevul sau eleva va putea spune diferențele dintre cele două obiecte. Elevul trebuie ajutat în realizarea descrierii prin utilizarea unor cuvinte precum: mare/mic, greu/ușor, mai greu/mai ușor.

Astăzi oamenii pentru a putea măsura greutatea diferitor bunuri folosesc cântarul.

Noi vom utiliza azi un cântar foarte simplu.

Instructorul va ține umerașul sau îl va agăța de un cui sau o bară astfel încât toți participanții să aibă vizibilitate maximă.

Participanții vor fi rugați să cântărească diferite pietre. Ce observați?

Participanții sunt rugați să așeze pe un taler (sau în plasă) pene, iar pe celălalt fie pietre, fie fier. Se va discuta despre ceea ce face o piatră sau un obiect mai grele. Este mai mare! Materialul din care este făcut!

Vă puteți gândi la ceva care este mare ca dimensiune, dar mai ușor? (un balon, o perină), iar apoi opusul: numiți ceva care e mic și greu (plumbul, fierul)

Cereți unui participant să cântărească în mână sa o piatră. Este grea? Dați-i apoi o altă piatră ori mai ușoară, ori mai grea. Lăsați-l să țină ambele pietre în cele două mâini. Cereți-I să descrie diferența dintre cele două pietre.

Împărțiți participanții în grupuri de câte patru. Dați-le fiecărui grup 4 pietre cu greutate diferite. Oferiți fiecărui participant din grup să țină fiecare din cele patru pietre. Dați apoi fiecăruia câte o piatră din cele patru. Cereți-le apoi să se așeze într-un rând pornind de la cea mai grea piatră la cea mai ușoară.

Cei care se vor așeza corect în ordinea cerută vor primi un mare HURAAAA!?

Variantă: Jocul poate fi repetat într-o altă activitate utilizând cântare realizate de către copii – pe un cub de lemn se așează un linear (se adaugă de o parte și de cealaltă a linearului diferite obiecte mici) (de aici ei pot descoperi cum funcționează o catapultă), iar scopul activității poate fi consolidat prin completarea unor fișe ce cer rezolvarea unor probleme de logică.