DLA NAUCZYCIELA PRZEDSZKOLA · ŚWIADOMOŚĆ FONOLOGICZNA

Sylaby, rymy i pierwsza głoska – karty i zabawy

przedszkole 4–6 lat

> **Cel:** rozwijać słuch fonologiczny – umiejętność dzielenia wyrazów na sylaby, słyszenia rymów i wyodrębniania głosek – w zabawie, bez liter i bez presji.

Dlaczego to działa

Raport National Early Literacy Panel (2008), oparty na metaanalizie badań, wskazuje świadomość fonologiczną jako jeden z najsilniejszych przedszkolnych predyktorów późniejszego czytania i pisania. Metaanaliza Skene i in. (2022) pokazała, że zabawa kierowana – dziecko bawi się, a dorosły celowo ukierunkowuje zabawę na cel – daje w niektórych obszarach lepsze efekty niż samo bezpośrednie nauczanie. Dlatego karty służą do zabaw z dorosłym, a nie do „przerabiania". Uczciwie: to predyktor i wsparcie, nie gwarancja – dzieci rozwijają się w różnym tempie.

Jak prowadzić

1. Kolejność: najpierw sylaby (klaskanie), potem rymy, potem pierwsza głoska, na końcu ostatnia głoska. Nie przechodź dalej, dopóki większość dzieci nie bawi się swobodnie.
2. Wytnij karty obrazkowe (strony 2–3). Nazwy pod obrazkami są dla dorosłego – dzieci nazywają obrazki same.
3. Zabawy po 5–10 minut, kilka razy w tygodniu, w małych grupach (4–6 dzieci). Krótko i często działa lepiej niż rzadko i długo.
4. Mów wyraźnie, ale naturalnie. Przy głoskach podawaj głoskę, nie nazwę litery: [k], a nie „ka".
5. Scenariusze zabaw są na stronach 7–8, karty pracy na stronach 5–6, klucz na końcu.

Różnicowanie

- Łatwiej: wyrazy 1- i 2-sylabowe, dorosły klaszcze razem z dzieckiem, wybór z dwóch obrazków.
- Trudniej: wyrazy 3-sylabowe, ostatnia głoska, dziecko samo wymyśla rym lub wyraz na daną głoskę.
- Dzieci z trudnościami mowy: obserwuj i w razie potrzeby porozmawiaj z logopedą – karty nie zastępują diagnozy.

Źródła: National Early Literacy Panel (2008), „Developing Early Literacy"; Skene i in. (2022), metaanaliza zabawy kierowanej, Child Development 93(4). Opis metod: glowkowniadruk.pl/dla-nauczyciela/metody-potwierdzone-naukowo



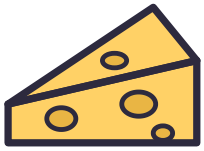
kot



pies



mysz



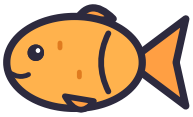
ser



dom



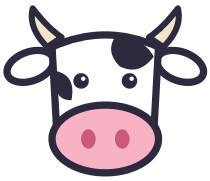
klucz



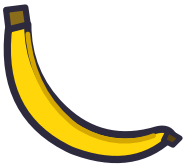
ryba



żaba



krowa



banan



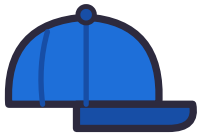
lody



lampa



sanki



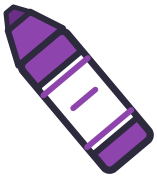
czapka



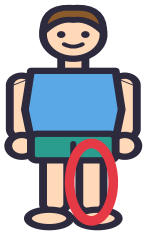
mleko



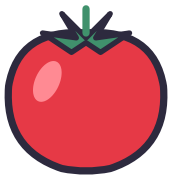
zegar



kredka



noga



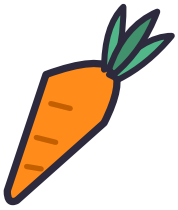
pomidor



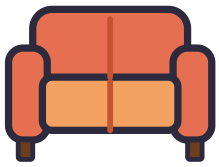
parasol



cytryna



marchewka



kanapa



piżama

PLANSZA DO SORTOWANIA

Ile sylab? Klaśnij i połóż obrazek

przedszkole



jedno klaśnięcie



dwa klaśnięcia



trzy klaśnięcia

KARTA PRACY

Pokoloruj tyle kółek, ile sylab słyszysz

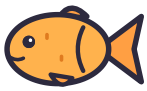
przedszkole

Imię i nazwisko: Klasa: Data:















KARTA PRACY

Połącz obrazki, które zaczynają się tą samą głoską

przedszkole

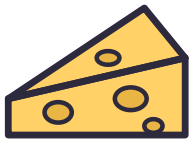
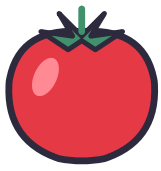
Imię i nazwisko: Klasa: Data:









Dorosły nazywa obrazki razem z dzieckiem. Dziecko mówi pierwszą głoskę: „kot – [k]”.

DLA NAUCZYCIELA · SCENARIUSZE ZABAW

Zabawy fonologiczne – 5 scenariuszy

przedszkole

1. Klaskanie imion

Cel: dzielenie wyrazów na sylaby · **Czas:** 5 minut · **Materiały:** brak

1. Dzieci siedzą w kole. Każde mówi swoje imię i klaszcze przy każdej sylabie: „Zo-sia” – dwa klaśnięcia.
2. Grupa powtarza imię z klaskaniem.
3. Pytanie: „Czyje imię ma najwięcej klaśnięć?”

Łatwiej / trudniej: łatwiej – klaskanie razem z dorosłym; trudniej – tupanie zamiast klaskania i liczenie sylab na palcach.

2. Sortowanie sylab

Cel: liczenie sylab w wyrazach · **Czas:** 10 minut · **Materiały:** karty obrazkowe, plansza „Ile sylab?”

1. Dziecko losuje kartę, nazywa obrazek i klaszcze.
2. Kładzie kartę w polu z odpowiednią liczbą kropek.
3. Grupa sprawdza, klaszcząc razem.

Łatwiej / trudniej: łatwiej – tylko pola 1 i 2; trudniej – dziecko wymyśla własny wyraz do każdego pola.

3. Rymowe pary

Cel: słyszenie rymów · **Czas:** 5–10 minut · **Materiały:** lista par poniżej

1. Dorosły mówi dwa słowa: „mak – rak”. Dzieci pokazują kciuk w górę, jeśli się rymują.
2. Mieszaj pary rymujące z nierymującymi (np. „kot – dom”).
3. Na koniec dzieci szukają rymu do swojego imienia (Ola – rola, Tomek – domek)
4. przyjmuj też słowa wymyślone, jeśli się rymują.

Łatwiej / trudniej: łatwiej – tylko pary rymujące, dorosły przesadnie akcentuje końcówki; trudniej – dzieci same podają rym do słowa.

Pary rymujące: mak – rak, kot – płot, nos – kos, bułka – półka, czapka – łapka, rybka – szybka, sanki – wianki, lody – wody, kura – góra.

Zabawy fonologiczne – ciąg dalszy

przedszkole

4. Widzę coś na...

Cel: wyodrębnianie pierwszej głoski · **Czas:** 5 minut · **Materiały:** przedmioty w sali lub karty obrazkowe

1. Dorosły: „Widzę coś na [k]...” (podaje głoskę, nie nazwę litery).
2. Dzieci zgadują: kredka, klucz, kot...
3. Po kilku rundach dziecko zostaje prowadzącym.

Łatwiej / trudniej: łatwiej – wybór spośród 3 kart leżących na stole; trudniej – dzieci szukają wyrazów z daną głoską na końcu.

5. Pociąg głosek

Cel: łączenie głosek w wyraz (synteza) · **Czas:** 5–10 minut · **Materiały:** karty obrazkowe z wyrazami jednosylabowymi

1. Dorosły „mówi po robocie”: [k]–[o]–[t].
2. Dzieci zgadują wyraz i wskazują kartę.
3. Później dziecko „mówi po robocie”, a reszta zgaduje.

Łatwiej / trudniej: łatwiej – dzielenie na sylaby zamiast głosek (ba–nan); trudniej – wyrazy dwusylabowe głoskami (r–y–b–a).

Obserwacja (do arkusza)

Umiejętność	jeszcze nie	z pomocą	samodzielnie
dzieli wyraz na sylaby			
rozpoznaje rym			
podaje rym			
słyszy pierwszą głoskę			
łączy głoski w wyraz			

DLA NAUCZYCIELA · KLUCZ

Klucz do kart pracy

przedszkole

Ile sylab? banan – 2 (ba-nan), kot – 1 (kot), pomidor – 3 (po-mi-dor), ryba – 2 (ry-ba), dom – 1 (dom), parasol – 3 (pa-ra-sol), sanki – 2 (san-ki).

Pierwsza głoska: kot – klucz [k], mysz – mleko [m], pies – pomidor [p], lody – lampa [l], ser – sanki [s].

Karty obrazkowe – liczba sylab: kot 1; pies 1; mysz 1; ser 1; dom 1; klucz 1; ryba 2; żaba 2; krowa 2; banan 2; lody 2; lampa 2; sanki 2; czapka 2; mleko 2; zegar 2; kredka 2; noga 2; pomidor 3; parasol 3; cytryna 3; marchewka 3; kanapa 3; piżama 3.

Uwaga: „cz” w wyrazie „czapka” to jedna głoska [cz], choć zapisujemy ją dwiema literami. Przy zabawach w głoski unikaj na początku wyrazów zaczynających się od zbitek (np. „krowa”, „klucz”) – lepiej sprawdzają się „kot”, „mysz”, „lody”.