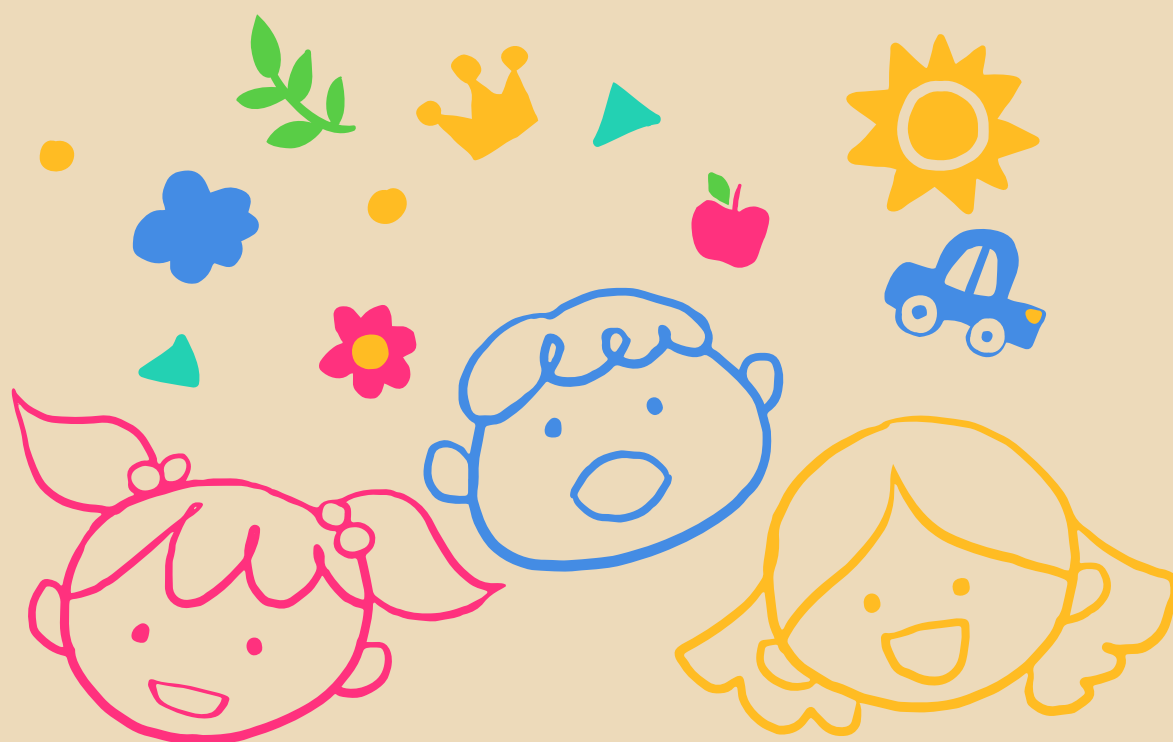


Παιχνίδια

Φωνολογικής Ενημερότητας



my - book.gr

Η συγγραφική ομάδα του my-book.gr

Περιεχόμενα

Θεωρητικό υπόβαθρο.....	4
Διάκριση αρχικού φωνήματος.....	11
Διάκριση φωνημάτων.....	13
B-Δ.....	13
Φ-Θ.....	14
B-Φ.....	15
Σύνθεση συλλαβών.....	16
Ανάλυση συλλαβών.....	19
Τροχός ομοιοκαταληξίας.....	26
Αναγνώριση ομοιοκαταληξίας.....	29
Ποιες τελειώνουν ίδια;.....	29
Ποια ακούγεται ίδια με την πρώτη;.....	30
Bingo (παιχνίδι για 2 άτομα).....	33
Ομάδες.....	36
Αναγνώριση συλλαβών.....	44
Καραμέλες.....	44
Bingo.....	45
Τρίλιζα.....	47
Απομόνωση φωνημάτων.....	49
Αναγνώριση αρχικού φωνήματος.....	49
Αναγνώριση τελικού φωνήματος.....	50
Αναγνώριση μεσαίου φωνήματος.....	51
Σύνθεση – Συγχώνευση φωνημάτων.....	52
Χρήση και εναλλαγή αρχικών φωνημάτων.....	57
Ανάλυση – διαχωρισμός φωνημάτων.....	60
Καρτέλες-βαγόνια ανάλυσης και σύνθεσης.....	68
Ποιητής γίνομαι.....	73



Οι τεχνικές και ο τρόπος δόμησης του βιβλίου αυτού, έχουν παρουσιαστεί στο 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο: Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό, το οποίο διεξήχθη διαδικτυακά στις 29-31 Οκτωβρίου 2021.

Περίληψη

Η φωνολογική ενημερότητα χαρακτηρίζεται ως η γλωσσική λειτουργία που επιτρέπει στον κάθε ομιλητή να κινηθεί από τα διακριτά στα αδιαφανή στοιχεία της γλώσσας και, παράλληλα, να αποκτήσει επίγνωση βασικών στοιχείων της λέξης. Πρόκειται για τη συνειδητοποίηση των φωνολογικών μερών του λόγου σε επίπεδο φωνήματος και συλλαβής. Σύμφωνα με μελέτες, παιδιά που εμφανίζουν ελλείψεις στον τομέα της φωνολογικής ενημερότητας στα πρώτα σχολικά έτη είναι πιθανό να παρουσιάζουν γραφικές και αναγνωστικές δυσκολίες. Επομένως, η κατάκτησή της κατά την έναρξη της σχολικής χρονιάς θεωρείται παράγοντας εξέχουσας σημασίας, αφού το παιδί που έχει αναπτύξει σε σημαντικό βαθμό τη φωνολογική επίγνωση μπορεί να αποκωδικοποιήσει εξίσου ικανοποιητικά τον προφορικό λόγο σε γραπτό (εκμάθηση ανάγνωσης, κατάκτηση ορθογραφίας). Αναλογιζόμενοι την ανάγκη άμεσης κατάκτησης της φωνολογικής ενημερότητας δημιουργήθηκε το παρόν διδακτικό υλικό προσανατολισμένο σε παιδιά σχολικής ηλικίας με ελλείμματα στη φωνολογική επίγνωση, σε παιδιά προσχολικής ηλικίας κατά τη διάρκεια της σχολικής προετοιμασίας τους για την Α΄ Δημοτικού και τέλος, σε παιδιά με δυσλεξία για την ανάπτυξη της φωνολογικής τους επίγνωσης. Ο σκοπός του βιβλίου «Παιχνίδια Φωνολογικής Ενημερότητας» είναι να έρθει το παιδί σε επαφή με τα στάδια της φωνολογικής ενημερότητας μέσω της παιγνιώδους μορφής διδασκαλίας. Το υλικό, λοιπόν, βασίστηκε στην εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού, καθώς ενισχύει την ενεργό συμμετοχή των παιδιών στη μαθησιακή διαδικασία και συμβάλλει στην κατάκτηση της γνώσης με διασκεδαστικό τρόπο. Η μεθοδολογία εστιάστηκε στα στάδια φωνολογικής ενημερότητας επιλέγοντας ομαδοσυνεργατικές, πολυαισθητηριακές δραστηριότητες και βιωματικά παιχνίδια, έτσι ώστε να κατανοήσει το κάθε παιδί τον φωνολογικό κόσμο. Τα αποτελέσματα του προγράμματος διαμορφώθηκαν μέσω της ποιοτικής έρευνας, με σύντομη συνέντευξη σε εκπαιδευτικούς, που αξιοποίησαν την παιγνιώδη μορφή εκπαίδευσης. Συμπερασματικά, αναδείχτηκε πως το παρόν πρόγραμμα παρέμβασης ήταν σημαντικό για την ανάπτυξη της ικανότητας αναγνώρισης και χειρισμού των φωνημάτων μίας λέξης, καθώς και για την ακουστική διάκριση μεταξύ των γλωσσικών μονάδων.

Λέξεις-κλειδιά: φωνολογική ενημερότητα, φωνήματα, συλλαβές, παιχνίδια

1. Εισαγωγή

1.1. Φωνολογική ενημερότητα

Αρχικά, είναι γνωστό πως η φωνολογική ενημερότητα αποτελεί μία από τις σημαντικότερες γλωσσικές λειτουργίες, η οποία επιτρέπει στον ομιλητή της γλώσσας να κινηθεί από τα διακριτά στα αδιαφανή στοιχεία της γλώσσας και ταυτόχρονα να αποκτήσει επίγνωση των βασικών στοιχείων της λέξης, όπως είναι οι συλλαβές και τα φωνήματα (Μουζάκη, Πρωτόπαπας & Τσαντούλα, 2008). Πιο συγκεκριμένα, λοιπόν, το περιεχόμενο της σχετίζεται με την ικανότητα αναγνώρισης και χειρισμού των φωνημάτων μίας λέξης κατά βούληση, καθώς και με την ακουστική διάκριση μεταξύ των γλωσσικών μονάδων (συλλαβές, φωνήματα) (Bloom, 1956· Gould, 2001).

Η κατάκτησή της θεωρείται πρωτεύουσας σημασίας, καθώς το παιδί που έχει αναπτύξει σε ικανοποιητικό βαθμό τη φωνολογική επίγνωση, βρίσκεται σε θέση να αποκωδικοποιήσει εξίσου ικανοποιητικά και τον προφορικό λόγο σε γραπτό (εκμάθηση ανάγνωσης, κατάκτηση ορθογραφίας) (Πόρποδας, 1989· Τάφα, 2001).

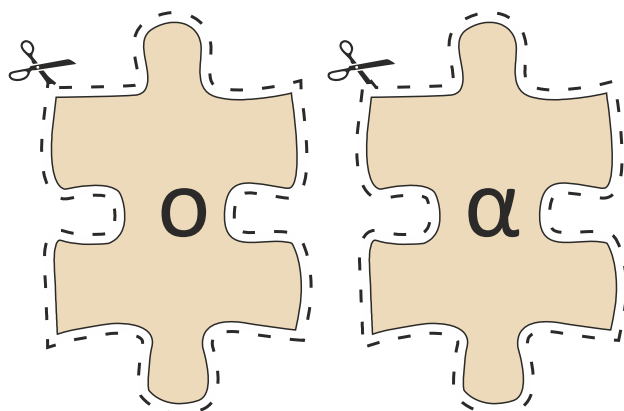
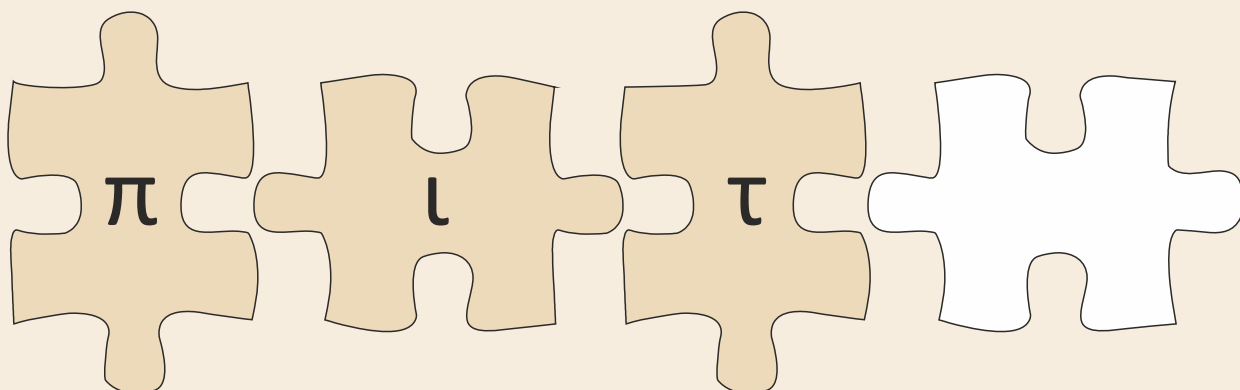
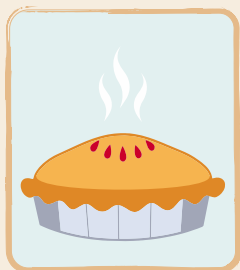
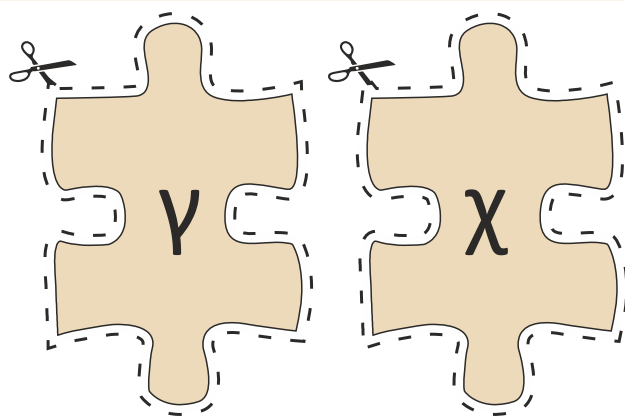
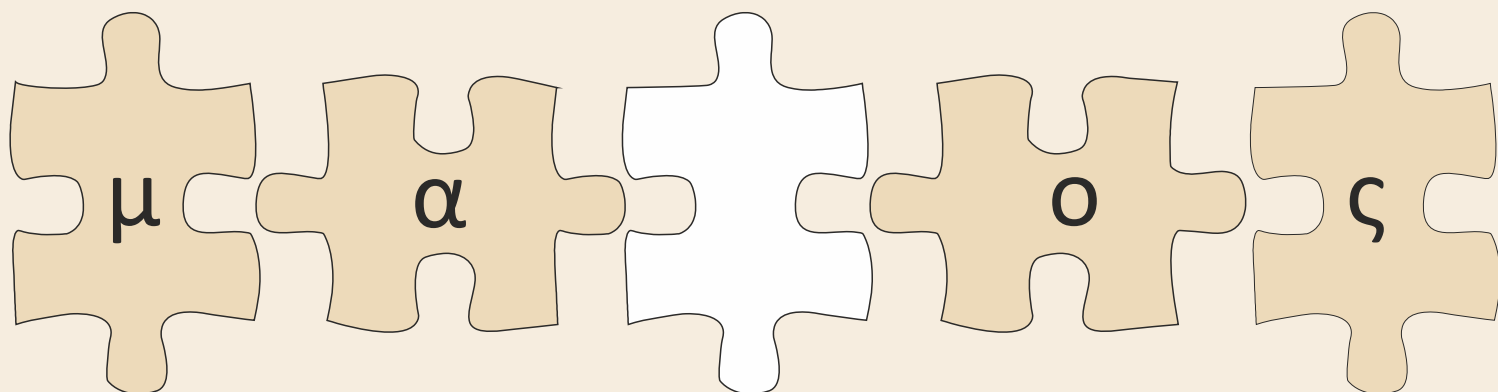
1.2. Στάδια φωνολογικής ενημερότητας

Τα στάδια της φωνολογικής επίγνωσης, τα οποία περιέχονται και βοήθησαν στη διαμόρφωση και οργάνωση των δραστηριοτήτων-παιχνιδιών του βιβλίου, είναι συνοπτικά τα εξής:

Οδηγίες: Τα παιδιά γυρνούν το βέλος και ανάλογα με την κατηγορία, ψάχνουν να βρουν ζωάκι που να ανήκει σε αυτή συνθέτοντας τις συλλαβές.

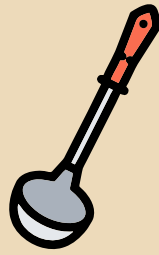
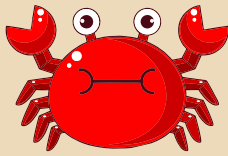
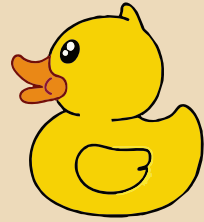
Το βέλος γυρνά και τα ζωάκια της κατηγορίας ψάχνω να βρω.

The activity consists of a large circle with a dashed outer border and a solid blue inner border. In the center is a farm scene with a red barn, a windmill, a cow, a tractor, and a sun. The circle is divided into 12 segments, each containing a syllable. Starting from the top and moving clockwise, the syllables are: κό, γός, ρού, κος, δι, πια, νι, τα, λα, γου, λύ, πά, φί. To the left of the circle is a vertical yellow arrow pointing downwards, with a dashed line and a scissors icon indicating it should be cut out. Below the circle are two red arrows pointing to the left, also with dashed lines and scissors icons, indicating they should be cut out.

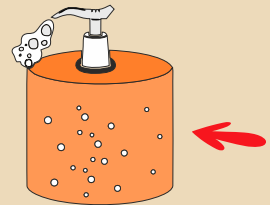
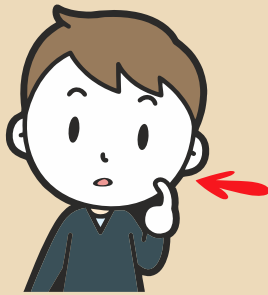


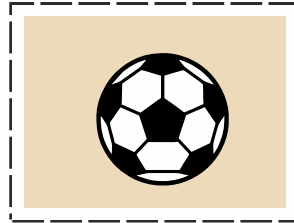
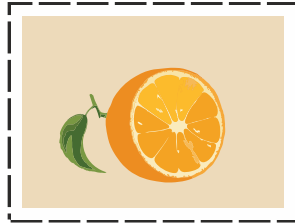
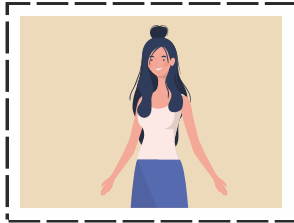
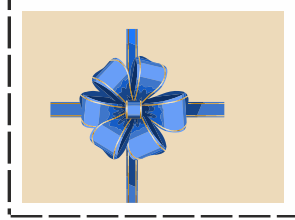


ΤΑΜΠΛΟ 1



ΤΑΜΠΛΟ 2

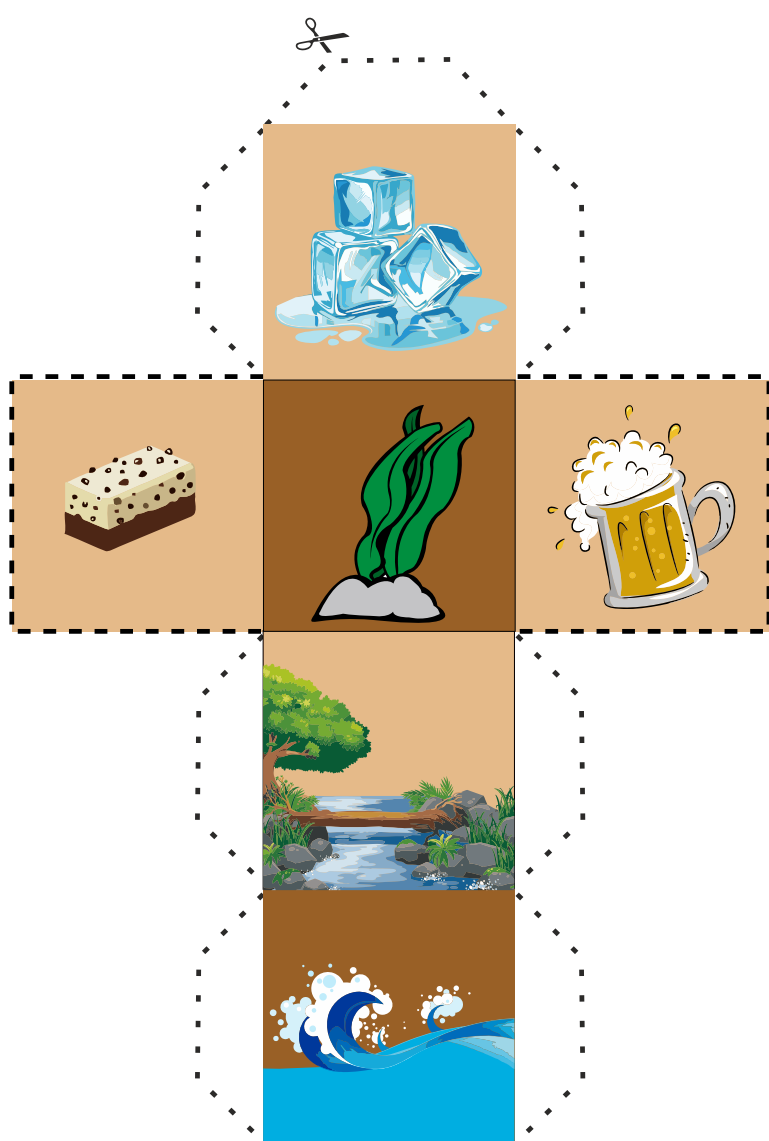




Τελειώνουν σε -λα

Δεν τελειώνουν σε -λα

Οδηγίες: Ο καθένας παίρνει από μία καρτέλα, ρίχνει το ζάρι και ζωγραφίζει τη λέξη που είναι σαν εκείνη που του έτυχε, αλλά αν αλλάξει το πρώτο γράμμα. Ο πρώτος που θα τις ζωγραφίσει όλες, κερδίζει.



✂

Καρτέλα 1	
μάγος ●	λίμα ●
θήκη ●	ψέμα ●
ράστα ●	λύρα ●

✂

Καρτέλα 2	
λύρα ●	θύμα ●
θέμα ●	ράστα ●
μάγος ●	θήκη ●

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3

ΩΡΑ ΓΙΑ ΒΙΝΓΟ

Οδηγίες: Λέμε στα παιδιά τα 3 αρχικά φωνήματα μίας λέξης που θα επιλέξουμε τυχαία από το ταμπλό (π.χ. π-ο-δ) και το παιδί πρέπει να βρει τη λέξη και να βάλει πάνω ένα πιόνι, ένα κουμπί ή οτιδήποτε άλλο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αντί για μάρκα. Ο πρώτος που θα συμπληρώσει και τα 4 κουτάκια μίας οποιασδήποτε σειράς του είναι ο νικητής!

Προσοχή: Τα φωνήματα πρέπει να προφέρονται ως ήχοι-όπως ακούγονται και όχι με την ονομασία που έχουν στο ελληνικό αλφάβητο (π.χ. δ και όχι δέλτα). Καλό είναι να επιλέγουμε ανακατεμένες τις λέξεις από μία σειρά κάθε φορά.



Ποίημα 1

Φόρεμα γενεθλίων

