

mistrz ortografii

adamigo®



instrukcja

Proponujemy zestaw służący do utrwalania ortografii języka polskiego z zakresu nauczania w klasie I-III. Zestaw nadaje się do wykorzystania na zajęciach z dziećmi podczas procesu dydaktycznego, jak również na zajęciach reedukacyjnych z uczniami mającymi trudności w nauce, np. w przypadku dysortografii i dysleksji.

Zestaw obejmuje:

- **70 kwadratowych kartoników:**
 - 24 kartoniki przedstawiające ilustracje przedmiotów, w których występuje „ó” i „u” - brzeg kartonika żółty.
 - 24 kartoniki przedstawiające przedmioty z literami „ź” i „rz” w nazwie - brzeg kartonika czerwony.
 - 22 kartoniki przedstawiające ilustracje przedmiotów zawierających w swej nazwie litery „h” lub „ch” - kolor brzegu niebieski.

Kartoniki są dwustronne. Druga strona również w kolorach przewodnich (żółtym, czerwonym, niebieskim) zawiera zestawy po trzy wyrazy na kartoniku.
- **70 podłużnych, sztywnych kartoników z wyrazami**, które stanowią podpisy do ilustracji umieszczonych na kwadratowych kartonikach opisanych wyżej. Podłużne kartoniki są również dwustronne; druga strona zawiera ten sam wyraz z pustym miejscem zamiast „trudnej” litery.

PROPONOWANE ZABAWY I GRY EDUKACYJNE Z WYKORZYSTANIEM ZESTAWU „MISTRZ ORTOGRAFII”

Gra I
przeznaczona dla uczniów klas I
(dla 4 osób)

1. Wybierz kartoniki koloru żółtego.
2. Dopasuj do kartoników z ilustracjami odpowiednie podpisy, czyli kartoniki z wyrazami.

Proponujemy najpierw pracę z kolorem żółtym, potem czerwonym, następnie niebieskim.

Punktacja: za każdą poprawną odpowiedź 1 pkt. Zwycięża ten, kto zdobędzie największą liczbę punktów.

Gra II
przeznaczona dla uczniów klas II
(dla 4 osób)

1. Każdy z uczestników wyciąga po 5 kartoników z ilustracjami z dowolnie wybranego jednego koloru.
2. Gracz po przyjrzeniu się ilustracji zapisuje w notesie nazwę przedmiotu z rysunku, starając się, aby znaleźć taką nazwę, która zawiera „ó” lub „u” - gdy brzeg kartonika jest żółty; gdy kartonik jest z niebieskim brzegiem - z „h” lub „ch” itd.
3. Po skończeniu zadania uczestnik gry stara się znaleźć w stosiku podłużnych kartoników nazwy przedmiotów, które zapisał w notesie.
4. Jeżeli podpisy i kartoniki zawierają te same nazwy, za każdy nazwany przedmiot gracz otrzymuje 1 pkt.

Gra III
przeznaczona jest dla uczniów klas II

Uczniowie grają w czwórkach.

1. Każda grupa 4-osobowa losuje po 10 podłużnych kartoników z wyrazami.
 2. Wylosowane kartoniki należy ułożyć w kolejności alfabetycznej.
- Punktacja: poprawność wykonanego zadania sprawdza osoba dorosła; za poprawne wykonanie zadania - 5 pkt., jeden błąd - 3 pkt., dwa błędy - 0 pkt.

Gra IV
przeznaczona jest dla uczniów klas II

1. Uczniowie grają w dwójkach, wybierają po dwa podłużne kartoniki z każdego koloru, czyli 6 kartoników.
 2. Wybrane kartoniki układają według kolejności alfabetycznej.
 3. Do każdego rzeczownika w notesie dopisują wyraz, który określa daną rzecz, np. żółty ołówek, piękny haft itd.
 4. Dwójka, która pierwsza skończy zadanie zgłasza to sprawdzającemu.
 5. Dodatkowe punkty otrzymuje się, gdy w wyrazie określającym znajdzie się „ó”, „u”, „rz”, „ż”, „h” lub „ch”.
- Punktacja: za poprawne wykonanie zadania 5 pkt + za każdy dopisany wyraz z pułapką ortograficzną + 1 pkt.

Gra V
przeznaczona jest dla uczniów klas III

1. Uczniowie grają w dwójkach (jeden z uczniów gra rolę „nauczyciela”, a drugi „ucznia”).

2. „Nauczyciel” wybiera po 3 podłużne kartoniki z napisami z każdego koloru (czyli 9 kartoników).
3. „Uczeń” zapisuje 9 wyrazów podyktowanych mu przez „nauczyciela”.
4. „Nauczyciel” kontroluje poprawność zapisu.

Punktacja: za każdą poprawną odpowiedź 1 pkt.

Po grze kartki wracają do gry, uczniowie zamieniają się rolami. Po dwukrotnej wymianie ról następuje zliczanie punktów. Wygrywa osoba o największej liczbie punktów.

Gra VI

przeznaczona jest dla uczniów klas III

Do gry używa się kwadratowych tafelków z napisami.

1. Uczniowie grają w dwójkach (jeden z uczniów gra rolę „nauczyciela”, a drugi „uczniwa”).
2. „Nauczyciel” losuje 5 kartoników, każdy zawiera po 3 wyrazy. Następnie dyktuje „uczniowi” wolno wszystkie wyrazy z każdego tafelka.
3. „Uczeń” zapisuje je w swoim notesiku, tak aby w rzędzie były trzy wyrazy z każdego tafelka.
4. Sprawdzanie następuje wspólnie. Jeżeli wszystkie wyrazy z jednego kartonika zostały zapisane prawidłowo, otrzymuje za to 1 pkt. Jeżeli chociaż w jednym wyrazie w rzędzie jest pomyłka, gracz nie otrzymuje za dany kartonik punktów.
5. Po zapisaniu punktów role się zmieniają. Gracz, który był „uczniem” zamienia się w „nauczyciela” i dyktuje wyrazy z wylosowanych tafelków dla kolegi.
6. Kolejki można powtarzać wiele razy. Na koniec zlicza się punkty.

Zestaw można wykorzystywać na wiele sposobów, tak, aby dziecko przyswoiło sobie wzrokowo, poprzez wielokrotną grę w układanie kartoników, jak najwięcej trudnych polskich wyrazów.

MISTRZ ORTOGRAFII - gra

Pomysł i opracowanie:

mgr Barbara Kolarska,

mgr Anna Skórka-Nowicka

ilustracje: Dorota Szoblik, Barbara Galińska,

Kalina Zatoń, Wojciech SzwalSKI

skład graficzny: STUDIO adamigo



www.adamigo.pl

5 902410 007172