



**Odimienna metoda nauki czytania –autorstwa dr Ireny Majchrzak:
czyli jak bawiąc się z przedszkolakami wprowadzamy ich świat pisma.**

Odimienna metoda nauki czytania należy do innowacyjnych projektów edukacyjnych, zatwierdzonych przez MENiS. Pozwala na wczesne kształcenie umiejętności czytania zarówno w aspekcie technicznym, jak i semantycznym. Kształcenie sztuki czytania z pełnym rozumieniem tekstu rozpoczyna się już z dziećmi trzyletnimi. Nauczyciel prowadząc zabawy i gry prowokuje dziecko do odkrywania na drodze samodzielnego rozumowania logiki alfabetycznego szyfru. Początkiem jest imię dziecka, które staje się słowem otwierającym świat pisma.

Etap pierwszy - inicjacja

Inicjacja jest magicznym gestem symbolizacji. Dzięki temu przeżyciu dziecko wie, że może być wyrażone za pomocą liter – może być „napisane” i „przeczytane”. W akcie inicjacji otrzymuje ogromny ładunek wzruszeń i wiedzy. Dostaje swoje własne słowo, specyficzną kombinację liter, które oznaczają jego całego – osobowego. Wchodzi w świat pisma jako w świat znaczeń, a nie izolowanych liter. Przebieg inicjacji ma charakter indywidualnego kontaktu. Dziecko siedzi po lewej stronie nauczyciela, tak by mogło obserwować ruchy jego prawej ręki. Na poliniowanej kartce nauczycielka pisze poszczególne litery jego imienia z jednoczesnym ich wybrzmiewaniem. Pozwala dziecku dokładnie przyjrzeć się zapisowi imienia.

Następnie pokazuje wizytówkę

ze swoim własnym imieniem i zaprasza do szukania wspólnych liter oraz różnic. Później na oddzielnych karteczkach pisze wszystkie litery imienia dziecka, miesza je i prosi by ono poskładało je w odpowiedniej kolejności. Inicjacja przebiega bez pośpiechu. Nie wyręcza się dziecka, pomaga mu się, jeśli jest to konieczne, ale nie dąży się za wszelką cenę do wykonania zadania. Każde dziecko po otrzymaniu swojej wizytówki umieszcza ją w miejscu przez siebie wybranym (np. ściana, firanka, półka itp.).

Na tym etapie dziecko:

- nabywa poczucie własnej tożsamości
- dostrzega różnice w kształcie różnych liter
- zauważa związek pomiędzy literą a dźwiękiem, znakiem graficznym, a głoską

Następuje teraz czas zabaw, podczas których wychowankowie ćwiczą rozpoznawanie i odnajdywanie swoich imion, wśród innych, a potem – rozpoznawanie imion kolegów.

A oto przykłady:

- sprawdzanie obecności z wykorzystaniem wizytówek
- zabawy ruchowe z wykorzystaniem krzesłek oznakowanych wizytówkami;
- zabawa w „Listonosza” doręczającego koperty z imionami;
- „Czyj to domek?” – odszukiwanie „swojego domu” (kółko z wizytówką dziecka);
- „Deszcz wizytówek” – szukanie wśród rozsypywanych przez nauczyciela wizytówek tej „swojej”;

Wizytówka jest symbolem samego dziecka i trzeba ją traktować z dużą delikatnością. Nie wolno jej przekreślać, ani urządzać współzawodnictwa w jej wyszukiwaniu. Następnie dzieci składają swoje imiona z liter napisanych na oddzielnych karteczkach. Robią to najpierw według wzoru znajdującego się na kopercie, a następnie z pamięci. Zabawę powtarza się wielokrotnie. Każde dziecko ćwiczy to tylko ze swoim imieniem. Bawią się w „detektywów” – sprawdzają czy wszystkie litery ich imienia znajdują się na taśmie alfabetu, szukają „swoich” liter w imionach kolegów. Ten etap to czas codziennych zabaw z wizytówkami, dający dzieciom dużo radości i satysfakcji.

Etap drugi – ściana pełna liter

Na ścianie zostaje umieszczony alfabet, wszystkie litery – duże, małe, drukowane, pisane. Jest to wizualny system dydaktyczny – „**Ściana pełna liter**”. W jego skład wchodzi alfabet i wizytówki dzieci, które są nieocenioną pomocą przy przekazywaniu i przyswajaniu sobie zasad polskiej pisowni. Następuje cykl zabaw i gry w loteryjkę, podczas których nauczycielka prezentuje kolejne litery alfabetu. Przedstawiane litery dziecko oznacza na swojej wizytówce np. kuleczką z plasteliny. Każda litera zostaje opisana zarówno ze względu na jej kształt, jak i na brzmienie. W czasie jednej sesji przedstawia się trzy lub cztery litery. Nie omawia się brzmienia liter w izolacji, bo brzmią one różnie w różnych wyrazach.

„**Targ liter**” to zabawa kończąca ten etap wprowadzania w świat pisma. Dziecko otrzymuje pasek, na którym w jego górnym rzędzie wypisane są wszystkie litery alfabetu, a pod spodem tylko te, które należą do jego imienia. Dziecko powiększa własny zbiór liter, np. Piotr dostanie: e,k,u,ś, gdy ułoży swoje imię w różnych wersjach: Piotr, Piotrek, Piotruś. Najpierw otrzymuje brakujące litery od nauczyciela, a potem zdobywa je poprzez wymianę z kolegami. Piotr może wymienić swoje „r” np. na „w” czy „d” Władka. Uzyskane litery dziecko przykleja na swoim pasku. Na tym etapie dziecko:

- zna brzmienie własnego imienia oraz imion kolegów
- spostrzega różnicę między literami

- ma szansę przyswojenia sobie ortografii dzięki swojej spostrzegawczości
- porównuje dźwięki z obrazem graficznym
- odkrywa, że każdą literę wstawia się w szczególny sposób i nie zawsze tak samo np. „N” inaczej brzmi w imieniu Wanda niż w imieniu Ania czy Zbigniew.

Etap trzeci – nazywanie świata

„**Nazywanie świata**” należy rozumieć jako akt nadawania przedmiotom z otoczenia ich symbolicznych pisemnych reprezentacji. Światem jest najpierw sala przedszkolna i wszystko, co się tam znajduje. Potem rozszerza się zakres i światem jest dom, rośliny, zwierzęta, itd. „Nazywanie świata” polega na dopasowaniu nazw do otaczających dziecko przedmiotów. To gra, w której dziecko za pomocą wyrazów ćwiczy ciągle na nowo rozpoznawanie kształtów i brzmienia liter alfabetu w różnych kombinacjach. Nauczyciel przygotowuje kartki z nazwami różnych przedmiotów. Zadaniem dziecka jest odszukanie przedmiotów i przypisanie im odpowiedniej wizytówki. Przy pierwszej próbie gry używamy wyrazów najprostszych: „lala”, „miś”. Wyrazy mogą powtarzać się każdego dnia, lecz obok znanych już wyrazów muszą znaleźć się też nowe. Przyjemność wynika nie tyle z odszyfrowania liter, lecz ze znalezienia treści. Zabawa odbywa się w ciszy. Głośne czytanie nie służy rozumieniu.

„**Nazywanie świata**” jest ćwiczeniem, pozwalającym dziecku rozwiązywać zadanie według własnych możliwości. Odwołujemy się bardziej do inteligencji dziecka, niż do jego pamięci, pilności czy posłuszeństwa. Pierwszymi odczytywanymi słowami muszą być koniecznie rzeczowniki. Dopiero później wprowadzamy przymiotniki, przyimki, czasowniki i równoważniki zdania. Przykłady wyrazów:

- miś, lala, okno, ściana, stół, krzesło, itp. – sala zajęć
- głowa, szyja, ręka, plecy, brzuch itp.- części ciała
- igła, nici, nożyce, metr itp. – temat „Krawcowa”

Etap czwarty – sesje czytania

Dominującą formą tego etapu są gry czytelnicze. Mogą przybierać formy zabaw polegających na:

- dopasowywaniu wyrazów (później zdań) do odpowiadających im ilustracji;
- inscenizacji np. „oto lala, która siedzi u lekarza”;
- wykonywaniu poleceń nauczyciela napisanych na kartce;
- odczytywaniu zagadek i udzielaniu odpowiedzi w formie słownej lub plastycznej;
- układaniu zdań w historyjki, opowiadania;

Na tym etapie dziecko:

- zna wszystkie litery alfabetu;
- utrwała czytanie ze zrozumieniem;
- poszerza zakres pojęć;
- zdaje sobie sprawę, że wszystkie przedmioty i sytuacje można

opisać;

- nabiera motywacji do samodzielnego czytania;
- przyswaja w sposób naturalny polską ortografię;
- kształtuje kompetencje czytelnicze;

Równoległe z opisanymi etapami odimiennej nauki czytania **codziennie czyta się dzieciom teksty literackie z literatury dziecięcej**. Książka staje się źródłem interesujących doznań, wiedzy i wzbudza w dzieciach zainteresowanie słowem pisanym. Jeżeli dziecko trafia do przedszkola w późniejszym wieku, jako cztero-, pięcio- latek też przeprowadza się z nim naukę czytania realizując po kolei opisane wyżej etapy.

Zabawy z literkami to działalność przeznaczona tylko dla chętnych dzieci zainteresowanych pismem. Dzieci, które od grupy najmłodszej uczestniczą w tego typu zajęciach, kończą przedszkole osiągając umiejętność czytania nie tylko prostych wyrazów, ale i prostego tekstu ze zrozumieniem.