

Metody nauki czytania i pisania w przedszkolu

Metoda analityczno-syntetyczna

Ewy i Feliksa Przyłubskich

Joanna Szymczak



Metoda analityczno-syntetyczna Ewy i Feliksa Przyłubskich

Od wyrazu do głoski

Ewa i Feliks Przyłubscy opracowali koncepcję metody analityczno-syntetycznej o charakterze funkcjonalnym, wprowadzając pewne zmiany dla dzieci w wieku przedszkolnym. Niektórzy nauczyciele pewnie pamiętają elementarz *Litery* i podręcznik *Mam 6 lat*, przeznaczony do nauki dzieci w wieku przedszkolnym. To właśnie tam znalazła swoje zastosowanie metoda analityczno-syntetyczna o charakterze funkcjonalnym.

Nauka czytania w przedszkolu nie może opierać się na mechanicznym rozpoznawaniu i składaniu liter. Twórcy metody wprowadzili zatem ogniwo pośrednie, jakim są sylaby i elementy metody globalnej. Dzięki temu dziecko poznaje wyrazy związane z prezentowaną mu ilustracją czy obrazkiem. Następnie wyszukuje i rozpoznaje je wśród innych. To bardzo ważny etap w okresie przedliterowym. Sylaby to element pośredni w analizie i syntezie, których zadaniem jest rozszerzenie tzw. pola czytania. Istotnym punktem wyjścia jest wyraz znany dziecku, a nie litera, określa bowiem znane mu osoby, przedmioty czy zjawiska występujące wokół niego. Autorzy metody zwracają szczególną uwagę na rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej i słuchowej oraz rozwijanie słuchu fonematycznego i umiejętności analizy słuchowej. Podczas zabaw i ćwiczeń z dziećmi należy utrwalać umiejętności i kłaść nacisk na:

- wyodrębnienie pierwszej i ostatniej głoski w wyrazie,
- głoski w środku wyrazu,
- liczenie głosek i budowanie schematu wyrazu, tzw. cegiełek,
- różnicowanie głosek na samogłoski i spółgłoski,
- modele wyrazów – ich odczytywanie jest zakończeniem okresu przedliterowego.

Poprzez różnego rodzaju formy aktywności wyrabia się u dzieci gotowość do nauki czytania. Trzeba pamiętać, aby zadania były zawsze na miarę ich możliwości i zapewniały tym samym rozwijanie właściwej motywacji emocjonalnej i intelektualnej. Z doświadczenia wiadomo, że tempo pracy dzieci jest bardzo zróżnicowane, więc gotowość do nauki czytania także będzie u każdego z nich na innym poziomie. Nauczyciele muszą zatem indywidualizować proces edukacyjny swoich podopiecznych, zapewniając im w ten sposób najbardziej optymalne warunki do zabawy i nauki.



Przechodząc do etapu wprowadzania liter metodą analityczno-syntetyczną Przyłubskich, trzeba mieć na uwadze kolejne fazy tego procesu. Przyłubscy zalecają wprowadzanie każdej nowej litery według określonego schematu:

1. Omówienie odpowiednio dobranej ilustracji. Główny element obrazka (później wyodrębniony wyraz) nosi nazwę, która rozpoczyna się od głoski odpowiadającej wprowadzanej literze.
2. Zwrócenie uwagi na wyraz podstawowy, z którego następnie wydziela się pierwszą głoskę, by później utożsamić ją z wprowadzaną literą.
3. Analiza i synteza słuchowa wyrazu podstawowego oraz wprowadzanie schematu i modelu.
4. Wyodrębnienie z wyrazu podstawowego pierwszej głoski, a później poszukiwanie jej w innych wyrazach znanym dzieciom.
5. Prezentacja litery (wielkiej i małej) będącej podstawą zapisu wyodrębnionej z wyrazu pierwszej głoski. Analiza poszczególnych elementów litery – zwrócenie uwagi na cechy dystynktywne litery.
6. Wycięcie nowej litery z alfabetu ruchomego.
7. Rozpoznawanie nowej litery wśród innych liter, nie zawsze znanych dzieciom (źródło: E.F. Przyłubscy, *Mam 6 lat. Przewodnik dla nauczyciela*, s. 31).

Jak można zauważyć, analiza metodą Przyłubskich przebiega od wyrazu poprzez sylabę do głoski. W przypadku syntezy mamy do czynienia z sytuacją odwrotną: głoska–sylaba–wyraz. Trzeba pamiętać, że trzon tej metody stanowią: funkcja wzrokowa, słuchowa, kinestetyczno-ruchowa oraz elementy metody globalnej. Warunkiem, niemal koniecznym do osiągnięcia sukcesu, jest prawidłowy rozwój percepcji, myślenia i mowy, a więc procesów poznawczych, a także prawidłowy rozwój narządów artykulacyjnych i bogaty zasób słownictwa, powiązany z poprawnymi formami gramatycznymi.

Z praktyki pedagogicznej

Metoda analityczno-syntetyczna jest często modyfikowana przez nauczycieli. Jednak to, co zasadnicze, pozostaje niezmiennie, czyli głoskowanie, alfabet obrazkowy, wyraz podstawowy służący do wprowadzania liter. Obecnie do czytania nie wystarczy umieścić wyraz pod obrazkiem i jednorazowo poprawnie go wymówić. Trzeba stwarzać okazje do operowania (manipulowania) materiałem czytelnym. Dziecko powinno stykać się z wprowadzanymi przez nauczyciela w toku edukacji wyrazami w różnych miejscach i sytuacjach życia przedszkolnego, a przede wszystkim w zabawie, najlepiej ruchowej. Warunkiem



zapamiętania nowych słów jest ich wielokrotne powtarzanie – to właśnie jest istotą czytania globalnego, którego pierwszym ogniwem są gry i zabawy, zwłaszcza ruchowe. Wiadomo przecież, że dzieci rozwijają się najszybciej poprzez ruch, który zawsze przyjmowany jest przez nie z wielkim entuzjazmem – zwłaszcza gdy nauczyciel zacznie od zabaw opartych na imionach dzieci, rzeczownikach i przedmiotach z ich najbliższego otoczenia.

Propozycje zabaw

Zabawa z wykorzystaniem chusty animacyjnej

Na podłodze leży rozłożona chusta. Każde jej pole oznaczone jest literą. Na zewnętrznej stronie każdego pola chusty leży jeden kartonik literowy z wielką lub małą literą pisaną. Obok chusty, w dużych kołach lub szarfach, leżą kartoniki, tworząc zbiory rozłączne liter drukowanych, osobno np. r, R, a, A. W każdym kole znajduje się po kilka kartoników tej samej litery. Dzieci chodzą po chuście w rytm muzyki, w wyznaczonym kierunku, np. zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gdy muzyka cichnie, zatrzymują się i odczytują litery na polu, na którym się zatrzymały. Na każdym polu może stanąć więcej niż jedno dziecko. Następnie maluchy wychodzą z chusty, wybierają z kół kartonik z odpowiednikiem drukowanym odczytanej litery i wracają z nim na swoje pole. Zabawę można powtarzać.

Jeszcze jedna zabawa z wykorzystaniem chusty animacyjnej

Dzieci rozkładają na chuście cały przygotowany zbiór kartoników literowych drukowanych i pisanych. Trzymając chustę, falują nią, starając się, aby

wszystkie kartoniki spadły na podłogę. Resztę niezrzuconych zdejmują z chusty nauczyciel. Pustą chustę dzieci rozkładają ponownie na podłodze. Następnie realizują polecenia nauczyciela: „Weźcie po jednym kartoniku z literą, odczytajcie i sprawdźcie, czy jest ona samogłoską, czy spółgłoską. Jeżeli stwierdzicie, że jest samogłoską, odłóżcie kartonik na dowolne czerwone pole chusty, jeżeli spółgłoską – na niebieskie pole”. Po zakończonej klasyfikacji dzieci powtarzają zabawę.

Zabawa w literowe pary

W literowym pudełku znajdują się kartoniki z literami wielkimi i małymi oraz pisanymi i drukowanymi. Dzieci losują po jednym kartoniku. Trzymając go w ręce, swobodnie poruszają się po sali do dowolnej muzyki. Na przerwę w muzyce i hasło nauczyciela: „Litera szuka pary” dzieci szukają kolegi z kartonikiem, na którym jest odpowiednik litery wylosowanej przez nie: litera pisana szuka odpowiedniej drukowanej, a wielka małej. Dzieci przedstawiają się, mówiąc: „Jestem małe pisane R, a ty?”. Kolega w parze odpowiada. Literowe pary tańczą w kółku do muzyki. Zabawę można powtórzyć po ponownym losowaniu.



Zabawa ortofoniczno-emisyjna

Dzieci siadają na dywanie, trzymając w rękach kartoniki wylosowane we wcześniejszej zabawie. Realizują polecenia nauczyciela: „Teraz śpiewają jednocześnie tylko litery R i A”, „Teraz śpiewają litery M i O”, „Teraz śpiewają wszystkie litery razem”. Śpiew liter polega na intonowaniu znanej wszystkim dzieciom melodii piosenki *Jedzie pociąg z daleka* na głoskach odpowiadających wylosowanym literom.

Zabawa w układanie kształtów liter

Dzieci losują lub wybierają po jednym kartonie z wielką lub małą literą pisaną. Następnie układają jej kształt po śladzie za pomocą wólczki, plasteliny, drucików kreatywnych. Każde dziecko odczytuje stworzoną przez siebie literę, mówiąc: „Zrobiłam/zrobiłem wielką/małą literę ...”.

Zabawa graficzno-plastyczna

Dzieci przechodzą do stolika z kartonami wylosowanymi w poprzedniej zabawie. Korzystając z flamastrów i kredek, dorysowują dowolne elementy, zmieniając litery w wybrany przedmiot. Nadają tytuły swoim pracom: „Moją literę ... zmieniłam/zmieniłem w ...”. Następnie nauczyciel aranżuje na tablicy ściennej wystawę pt. *Śmieszny alfabet*.

Zabawa w odszukiwanie wyrazów

Nauczyciel etykietuje kilkanaście przedmiotów: mebli, zabawek w sali. Dzieci losują duplikaty tych słów, szukają

ich wśród rozwieszonych napisów i porównują. Zabawę należy powtarzać przez kilka dni. Po pewnym czasie należy zdjąć lub zasłonić napisy, a dzieci poprosić o przyporządkowanie wylosowanych wyrazów i ich przyczepienie. Następnie powinno nastąpić wspólne sprawdzenie prawidłowości wykonania zadania.

Zabawa w przywoływanie

Dzieci stoją lub siedzą w kręgu wokół nauczyciela. Nauczyciel ustawia na podłodze rulon lub patyk długości około 1 m i przytrzymuje go w pozycji pionowej. W czasie przytrzymywania zapowiada, że za chwilę przywoła kogoś bez słów. Losuje dziecko i pokazuje jego wizytówkę, równocześnie puszczając rulon. Zadaniem wywołanego dziecka jest szybko podtrzymać opadający rulon. Jeśli mu się uda, będzie odgrywać rolę prowadzącego. Zabawa ta może być wykorzystana do nauki rzeczowników, jeśli wychowankowie na czas jej trwania zostaną „zaczarowani” w przedmioty lub zwierzęta. Konieczne jednak będzie wtedy przygotowanie stosownych etykiet dla każdego uczestnika.

Zabawa w wyrazowy głuchy telefon

Nauczyciel dzieli dzieci na dwa lub trzy zespoły. Dla każdego zespołu przygotowuje dwa identyczne zestawy zawierające słowa lub zdania – ich liczba odpowiada liczbie dzieci w drużynie. Do dyspozycji startującego zawodnika jest



podpowieź, czyli te same słowa, tylko z obrazkami. Pierwsi uczestnicy wybierają wyraz, ewentualnie odwołując się do podpowiezi, i po odczytaniu przekazują go ustnie na ucho koledze jak w zabawie w głuchy telefon. Ostatnie dziecko z zespołu szuka w analogicznym zestawie wyrazów tego, który usłyszało. Na zakończenie porównuje swoje słowo z tym, które wybrał kolega do ustnego przekazu. Jeśli wyrazy są jednakowe, drużyna zdobywa punkt lub wywiesza swoje słowo na tablicy. Odczytujący przechodzi z końca na początek.

Zabawa w wykreślanki

Nauczyciel dzieli dzieci na dwie jednakowe drużyny. Na dużym arkuszu wypisuje imiona wszystkich dzieci i jeszcze kilka imion dodatkowo. Dzieci kolejno podbiegają do tablicy i wykreślają swoje imię. Drużyna, która pierwsza skończy, wygrywa. Do tej gry może posłużyć też zwykła tablica i gąbka.

Zabawa w wykreślankę rzeczowników

Analogicznie jak w poprzedniej zabawie nauczyciel dzieli dzieci na dwie drużyny. Na tablicy wypisuje biorące udział w grze rzeczowniki i kilka dodatkowych. Każde dziecko otrzymuje kartonik z obrazkiem przedstawiającym jeden z zapisanych wyrazów. Dzieci mają za zadanie wykreślić odpowiadające obrazkowi słowo.

Zabawa z szablonami

Dzieci odrysowują na grubym kartonie swoją lewą i prawą stopę i wycinają je. Nauczyciel podpisuje wykonane przez dzieci szablony ich imionami. Szablony rozrzuca po całej sali. Na dany znak każdy szuka swoich stóp, układa je napisami do góry w taki sposób, aby lewa stopa znajdowała się z lewej strony, a prawa z prawej. Wygrywa ten, kto najszybciej stanie na swoich odciskach. W grupie dzieci młodszych nauczyciel pomaga wykonać szablony.

Zabawa z krzeselkami

Nauczyciel umieszcza na oparciach krzeselek imiona dzieci. Krzeselka są ustawione w kręgu. Każdy przedszkolak siada na swoim krzeselku i przygląda się, kto siedzi koło niego i jak wyglądają imiona sąsiadów. Następnie dzieci chodzą dookoła utworzonego kręgu, w takt tamburynu lub melodii. Gdy muzyka cichnie, siadają na tym krześle, przy którym się akurat zatrzymały. Próbuje odgadnąć, na którym krześle siedzą.

