

Bingo narracyjne

Arkusze ćwiczeń

- **Grupa docelowa:** 10+ lat
- **Czas trwania:** 10 minut
- **Potrzebne materiały:**
 - Karty bingo
- **Kluczowa kompetencja:** umiejętność czytania i pisania

CELE OGÓLNE

- Rozwijanie umiejętności kojarzenia wypowiedzianego słowa/znaku z odpowiadającym mu obrazem;
- Wzmocnienie słownictwa związanego z historią „*Jaś i Małgosia*” poprzez zabawę;
- Stymulowanie uwagi słuchowej i rozpoznawania wizualnego;

REALIZACJA

Gra BINGO wspomaga rozpoznawanie i skojarzenia słów i obrazków, wykorzystując specyficzne słownictwo zawarte w opowiadaniu w zabawny i przystępny dla wszystkich uczniów, w tym uczniów ze specjalnymi potrzebami



edukacyjnymi, sposób dzięki zastosowaniu narzędzi AAC (obrazków, ikon, znaków).

1. Przygotowanie materiałów:

- Przygotuj karty BINGO z obrazkami związanymi z historią: Jaś, Małgosia, las, piernikowy domek, czarownica, piec, okruszki itp.
- Przygotuj listę słów odpowiadających obrazkom na kartach (możesz uzupełnić je ikonami lub znakami).

2. Dystrybucja materiałów:

- Każde dziecko otrzymuje inną kartę BINGO (zawierającą 6-9 obrazków z opowiadania, ułożonych losowo).
- Nauczyciel ma listę słów (lub ikon) odpowiadających obrazkom.

3. Jak rozwija się gra:

- Nauczyciel wymawia i pokazuje (za pomocą piktogramu/znaku) słowo.
- Uczniowie sprawdzają, czy na ich karcie znajduje się obrazek odpowiadający danemu słowu. Jeśli tak, zaznaczają go (np. żetonem, naklejką lub ołówkiem).
- Gra trwa do momentu, aż któryś z uczniów zakryje wszystkie obrazki na swojej karcie i pojawi się komunikat „Bingo”.

4. Faza refleksji i konsolidacji:

- Przejrzyj wyodrębnione słowa i odpowiadające im obrazki, aby utrwalić słownictwo zawarte w opowiadaniu.



- Uczniowie mogą zostać poproszeni o opowiedzenie historii werbalnie lub niewerbalnie, korzystając z wypełnionych kart.
- Pracując w parach lub małych grupach, zrekonstruujcie kolejność wydarzeń, korzystając ze wsparcia wizualnego.

POTENCJAŁ ROZWOJU UMIEJĘTNOŚCI W ZAKRESIE AAC

Aktywność BINGO wspiera rozwój umiejętności Komunikacji Alternatywnej i Wspomagającej (AAC) poprzez wielozmysłowe, przystępne i motywujące podejście. Uczniowie są zachęceni do aktywnego udziału w grze, korzystając z narzędzi komunikacyjnych dostosowanych do ich potrzeb, co ułatwia spersonalizowaną naukę i ekspresję.

- **Karty obrazkowe:** stanowią istotne wsparcie wizualne dla zrozumienia i rozpoznawania słownictwa zawartego w opowiadaniu, stymulując pamięć wzrokową i skojarzenia słów z obrazkami.
- **Słowa mówione lub odpowiadające im znaki:** ćwiczenie uwagi słuchowej, odbioru komunikatu mówionego lub jego identyfikacji za pomocą znaków/piktogramów.
- **Piktogramy:** mogą towarzyszyć wypowiedzianym słowom, wspomagając uczniów mających trudności z przetwarzaniem werbalnym i pomagając im włączyć się w aktywność.



- **Znaki mimiczne:** można ich używać do nazywania obrazków podczas zaznaczania ich na karcie, zachęcając do ekspresji niewerbalnej i wzmacniając słownictwo za pomocą gestów.
- **Oznaczanie obrazków na karcie** (za pomocą żetonów, klipsów, naklejek, ołówka) zapewnia informację zwrotną dotykową i wizualną, rozwija autonomię i zdolność do samooceny postępów w grze.

To połączenie bodźców słuchowych, wzrokowych i ruchowych tworzy inkluzywną strukturę, która pozwala każdemu dziecku uczestniczyć w zajęciach we własnym tempie i przy użyciu własnych narzędzi. Dzięki temu aktywność staje się cenną okazją do budowania aktywnego słownictwa, ćwiczenia umiejętności słuchania i funkcjonalnej ekspresji w realnych i motywujących kontekstach.

DALSZE KROKI

Dwie opcje dalszej pracy:

1. Utwórz własną kartę BINGO

Po zapoznaniu uczniów z grą, poproś ich o stworzenie własnej karty BINGO, wybierając ulubione obrazki z historii i rysując je lub przyklejając (za pomocą ikon, wycinanek lub znaków). W ten sposób dzieci wzmacniają swoje aktywne słownictwo i rozwijają samodzielność uczenia się. Stymulowana jest również ekspresja indywidualna: każde dziecko może uzasadnić, dlaczego wybrało konkretne obrazki.

2. Rekonstrukcja historii poprzez „Narracyjne Bingo ”

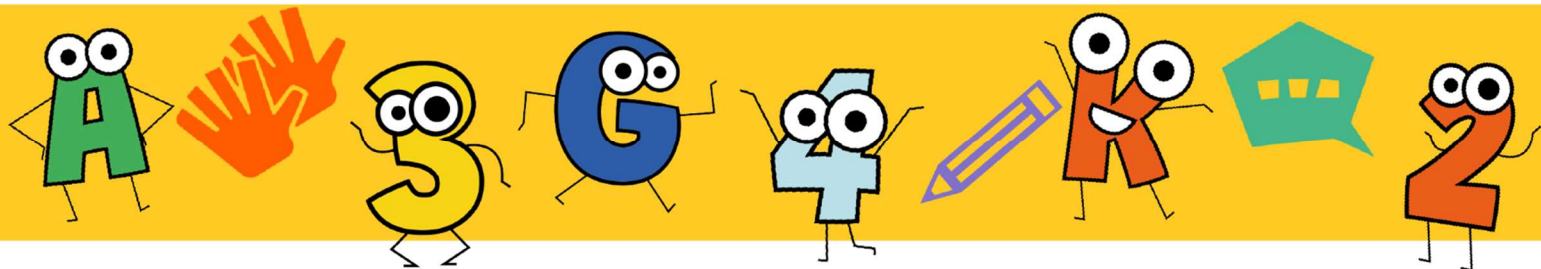


Korzystając z wypełnionych kart, dzieci są zachęcane do rekonstrukcji wątku fabularnego opowieści. Mogą ułożyć obrazki w odpowiedniej kolejności i opowiedzieć (słownie, za pomocą znaków lub ikon), co dzieje się w każdej scenie. Ćwiczenie może być wykonywane indywidualnie, w parach lub małych grupach i pomaga rozwijać spójność narracji, logiczne myślenie i ekspresję funkcjonalną.

Rozszerzenie kreatywne :

Karty BINGO można przekształcić w wycięte postacie i wykorzystać je do stworzenia narracyjnego kolażu na planszy tematycznej lub w sensorycznej grze teatralnej, w której dzieci „odgrywają” historię za pomocą obrazów, gestów i ruchu. Ten rodzaj aktywności wspiera wielomodalną ekspresję i zaangażowanie emocjonalne uczniów.





Karty BINGO

PYTANIA

- Gretel
- las
- Jaś
- czarownica
- ogień
- dom
- klatka szybowa
- ptak
- kamienie
- piec
- chleb
- ojciec
- macocha
- droga
- domek z piernika
- skarb

TABELA 1



Dofinansowane przez
Unię Europejską

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

TABELA 2

TABELA 3

TABELA 4

TABELA 5