

PODSTAWY
POLSKIEGO JĘZYKA
MIGOWEGO

DLA MAŁEGO I DUŻEGO

Ćwiczenia

*Autorka: Emilia Jętczyk
IG: turbo.surdopedagog*



SPIIS TREŚCI

1. Symbole Kultury Głuchych
2. Alfabet PJM - Plansza
3. Memory migowe
4. Zadania typu:
 - znajdź,
 - dopasuj,
 - uzupełnij,
 - przeliteruj.
5. Bingo migowe

SYMBOLE KULTURY OSÓB GŁUCHYCH

Głuchy
"przez duże G"

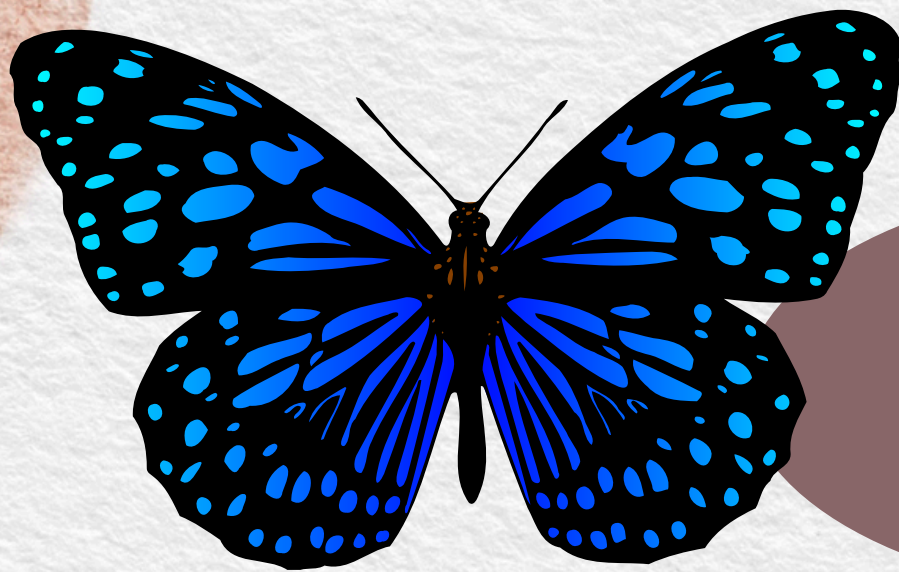
**Pamiętaj,
"głuchoniemy"
jest określeniem
obraźliwym.**

KOLOR NIEBIESKI
LUB TURKUSOWY

JĘZYK MIGOWY

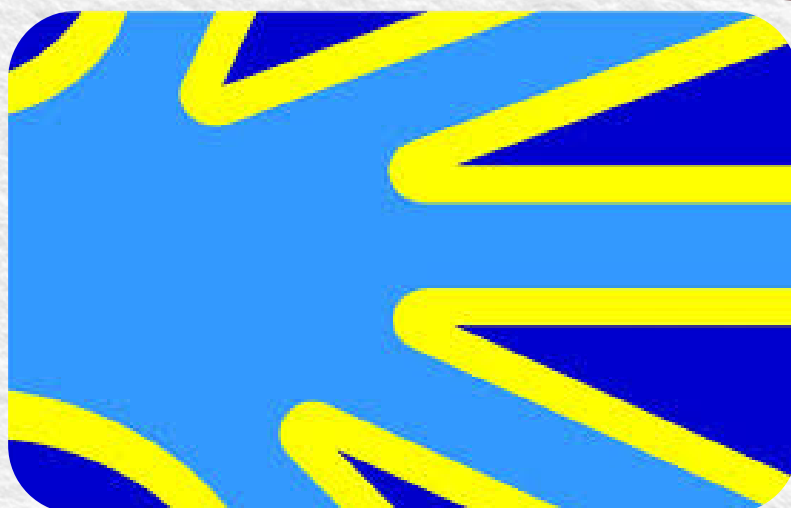


HISTORIA
EDUKACJI



MOTYL

FLAGA



Polski Alfabet Palcowy



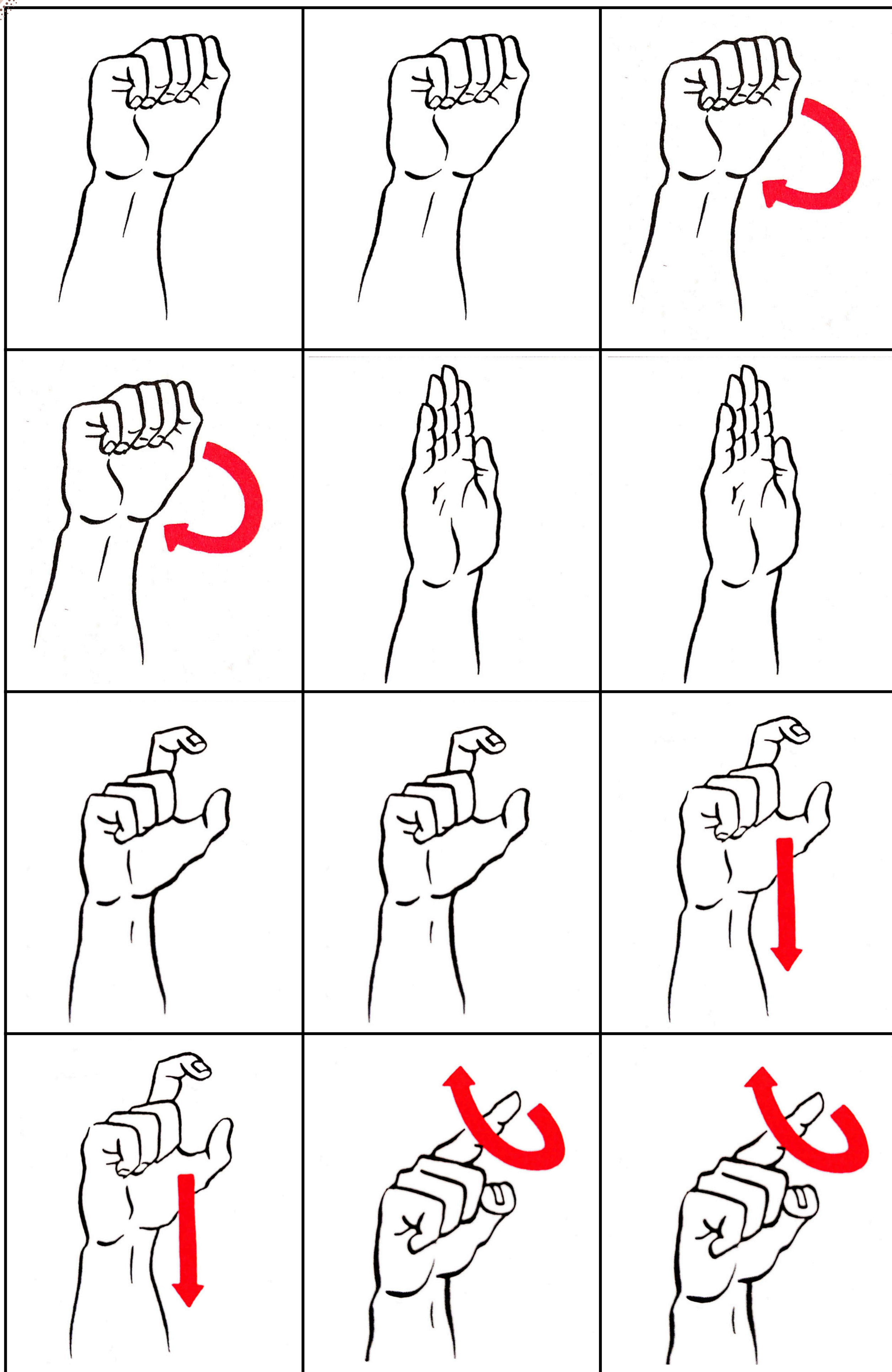
ZADANIE 1 - MIGOWE MEMORY

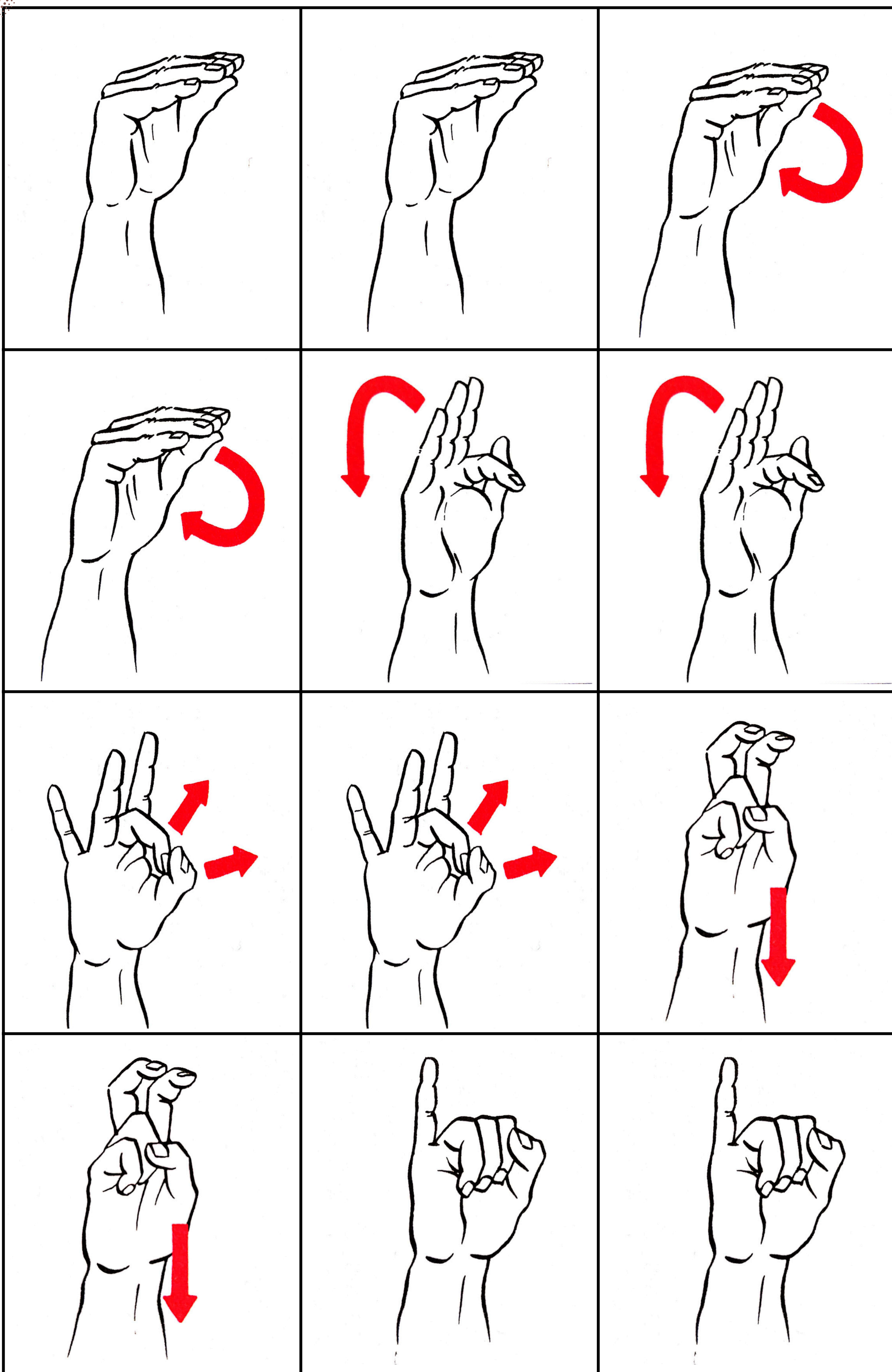
Instrukcja dla nauczyciela

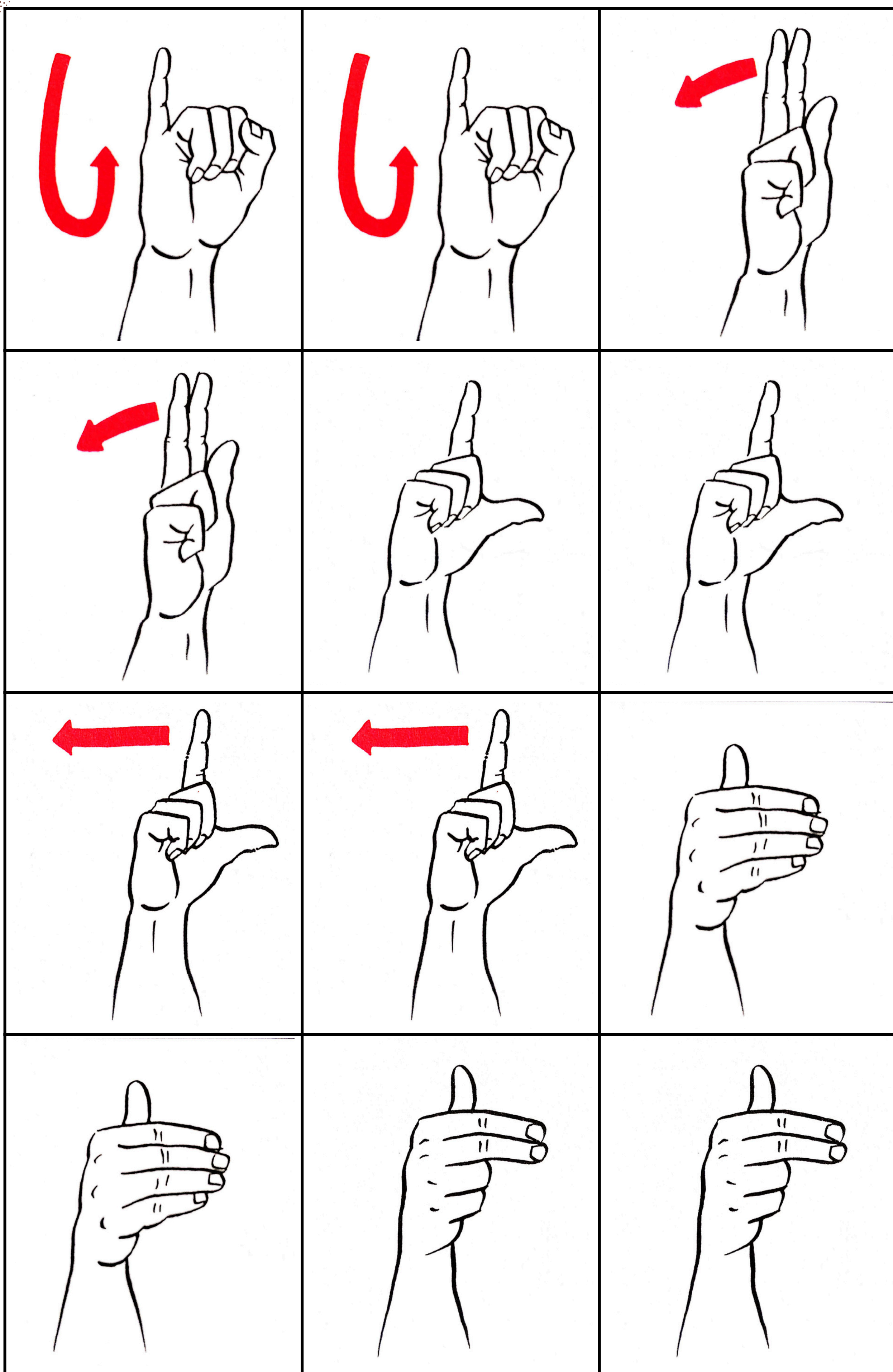
Wytnij karty ze stron 6-11 i rozłóż je na stoliku tak, by znaki PJM były cały czas widoczne. Zadaniem każdego gracza jest znaleźć jak najszybciej i najwięcej par tych samych znaków. Dla graczy, którzy znają już alfabet Polskiego Języka Migowego proponuję trudniejszy wariant - w tym przypadku karty ułóżcie obrazkami do dołu. Gracze odkrywają je po dwie, próbując znaleźć pary (jak w tradycyjnej grze „Memory”). Zważywszy na dużą ilość elementów, karty można wykorzystywać również poszczególnymi partiami, np: same samogłoski, głoski opozycyjne lub dwuznaki itp.

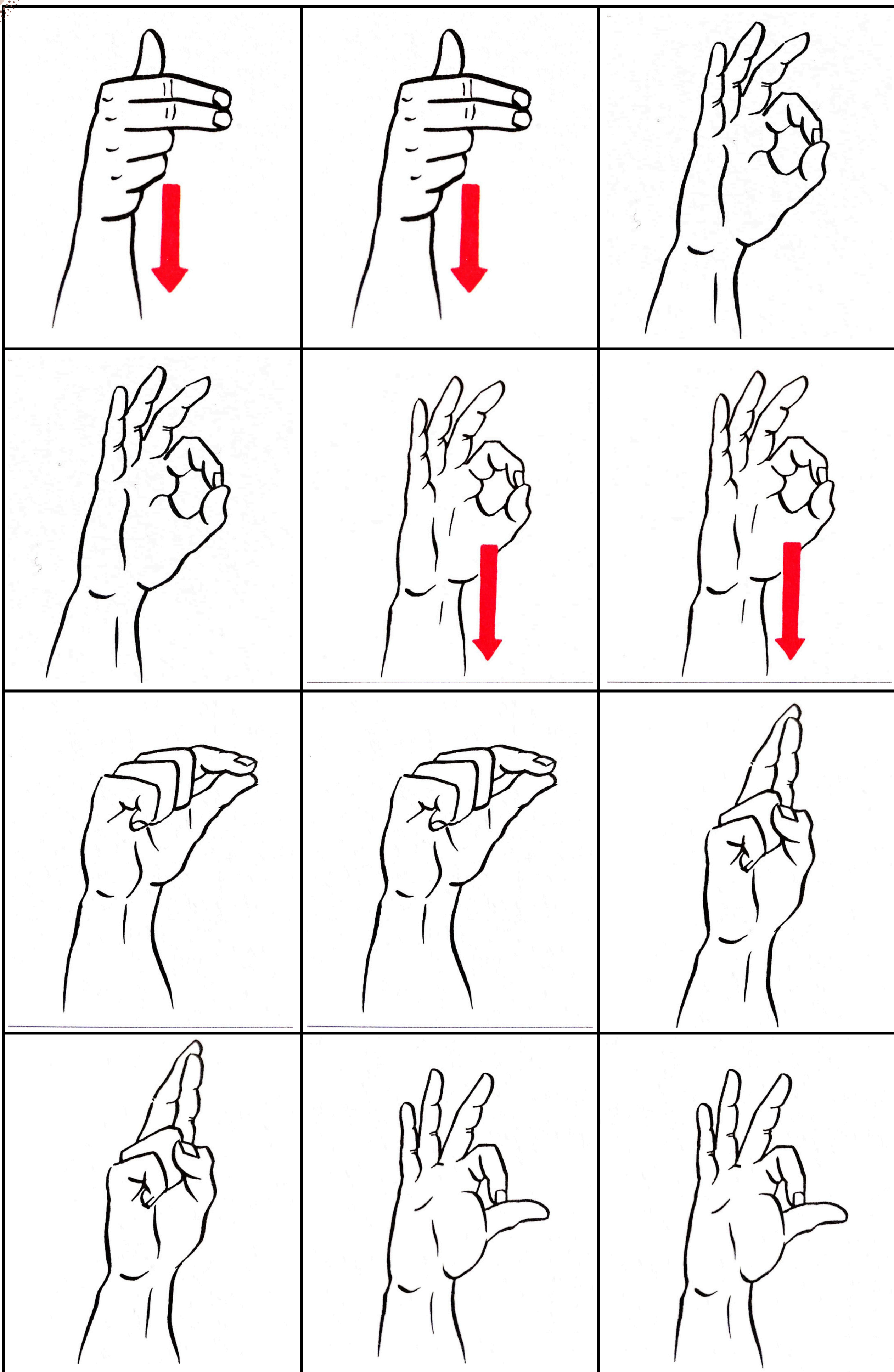
Przy wykorzystaniu papieru rysunkowego lub kartek technicznych, znaki nie prześwitują. Dodatkowo, dla lepszego wizualnego efektu, przygotowałam dla Was tło zamieszczone na str. 12.

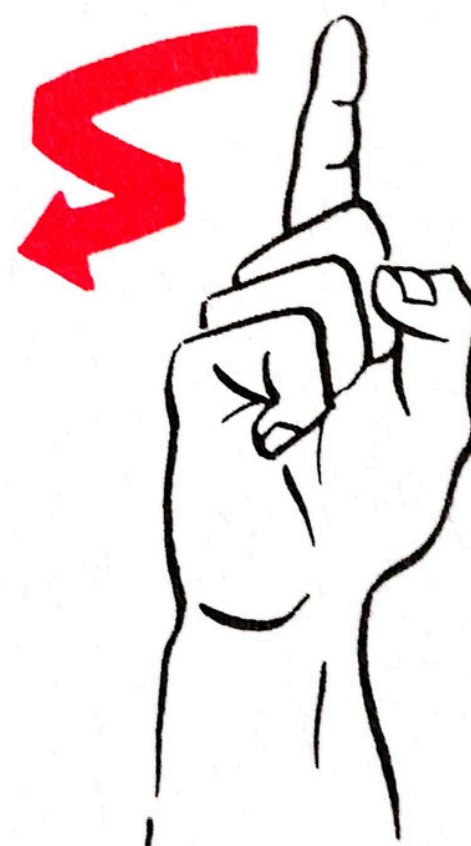
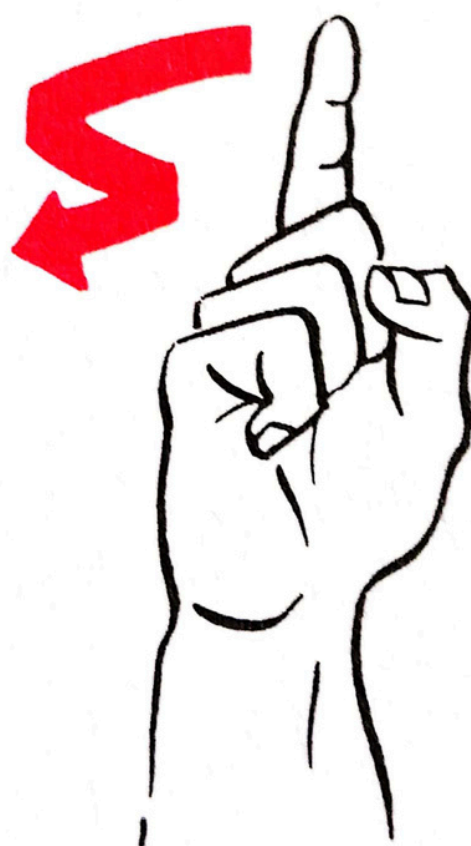
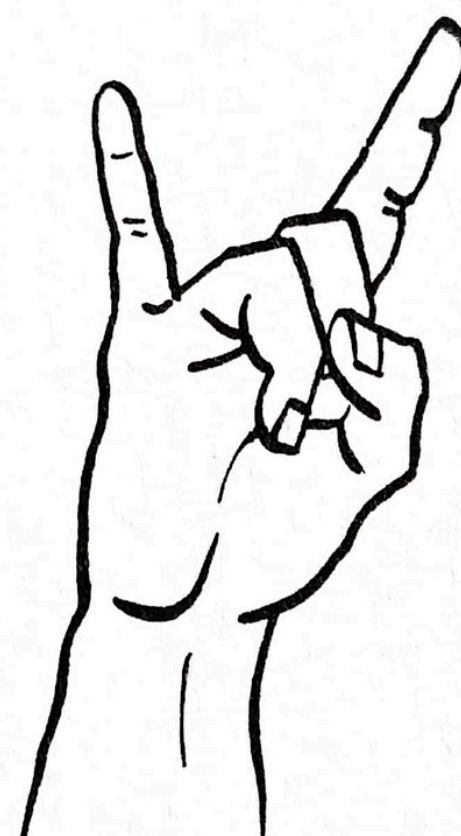
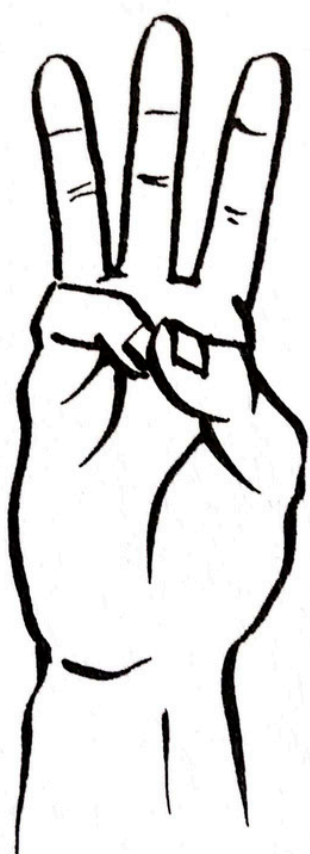
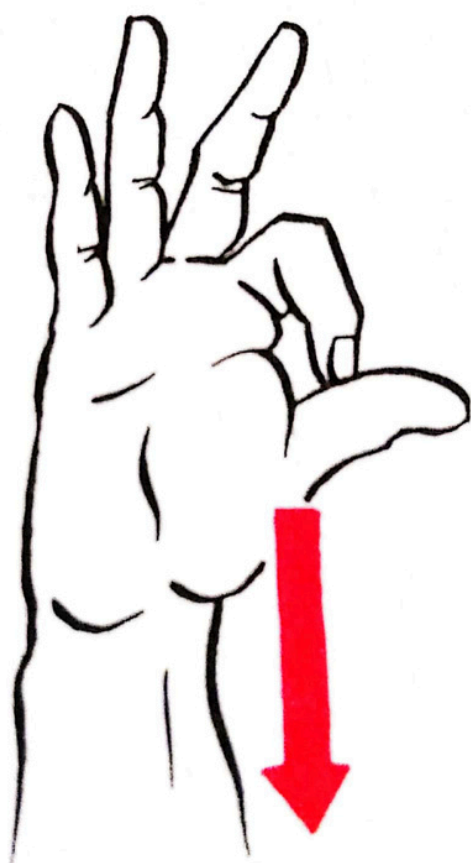
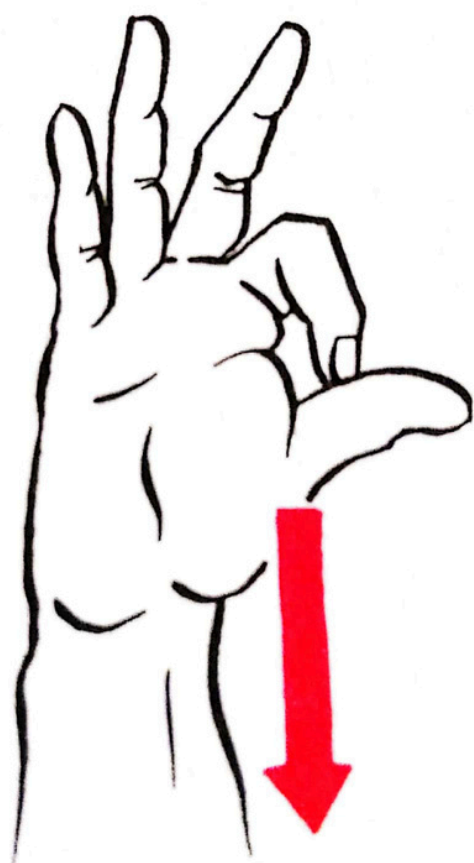


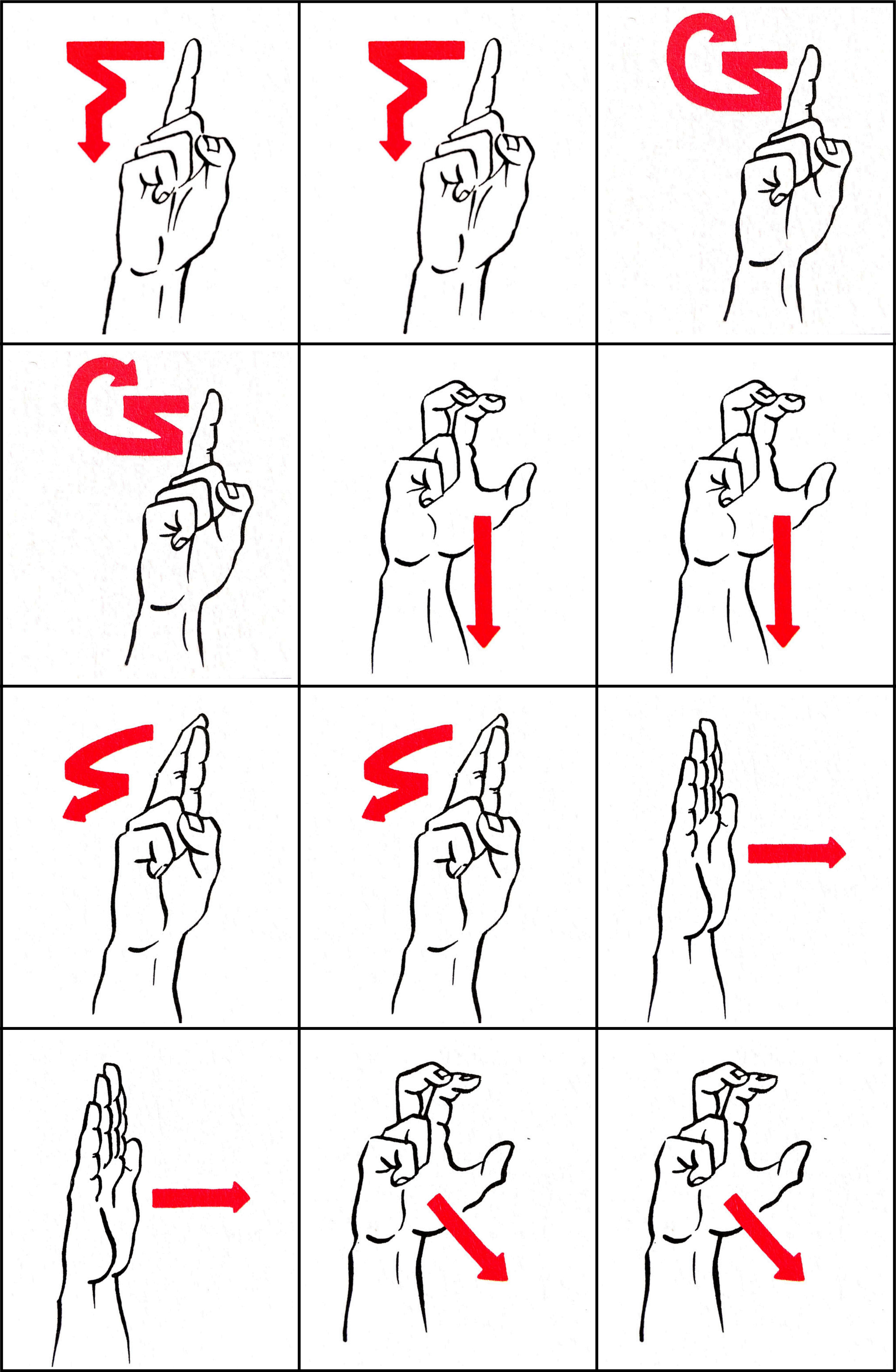










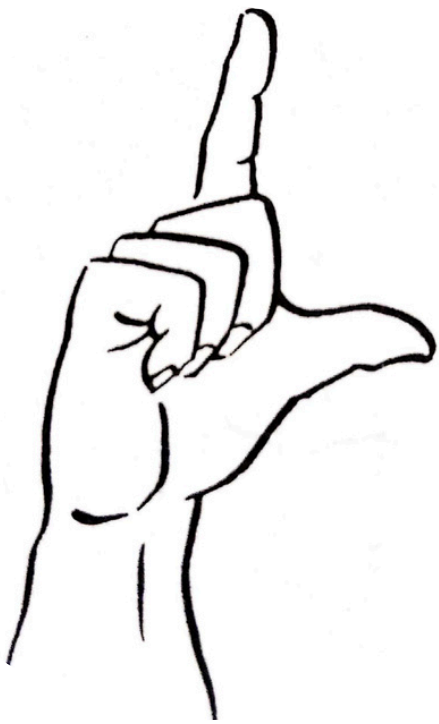




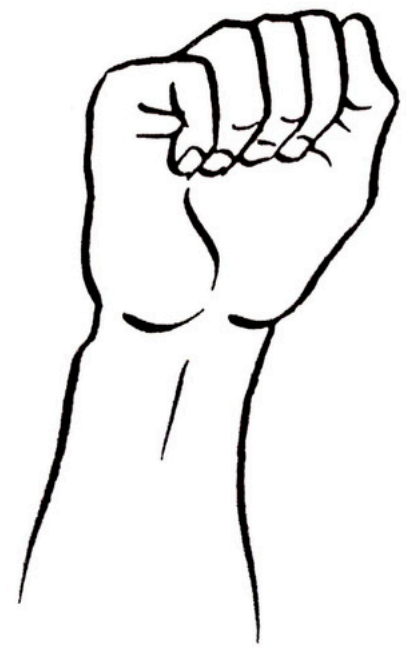


Zadanie 2

Połącz w pary znaki PJM z odpowiednimi literami.
Który znak nie ma pary? Zaznacz go w pętłę.



M

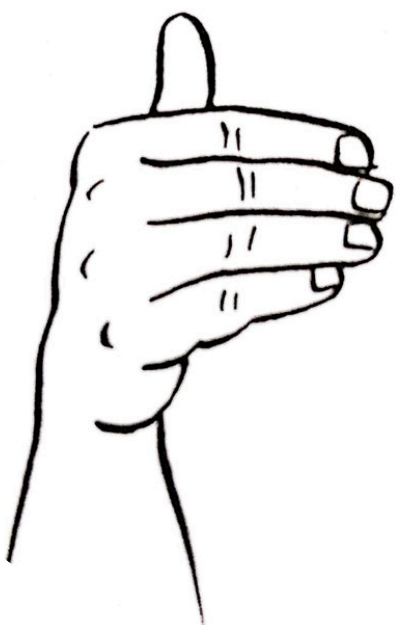


A



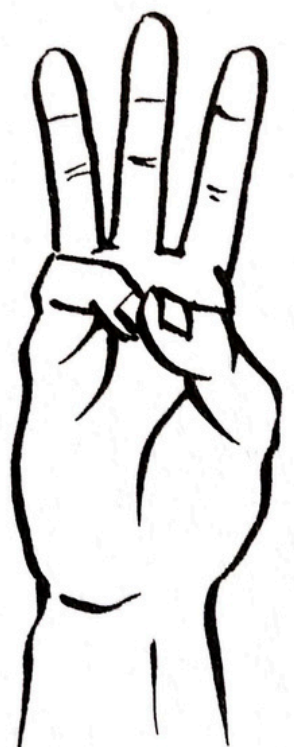
I

T

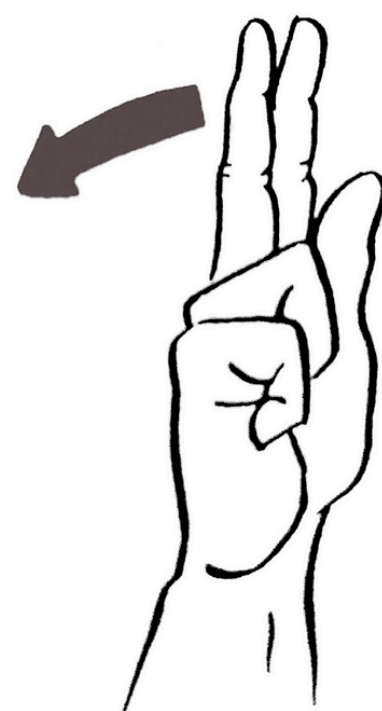


K

L



W

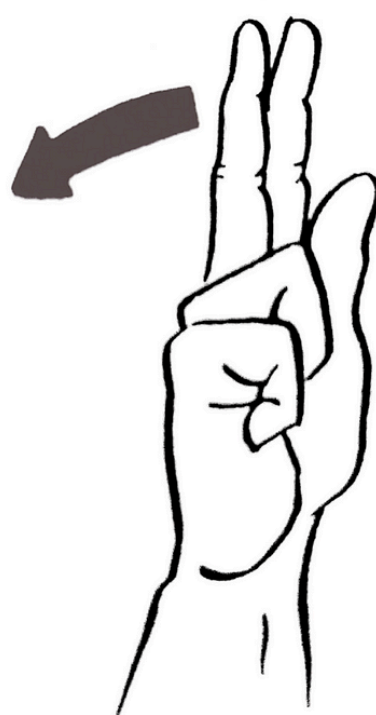
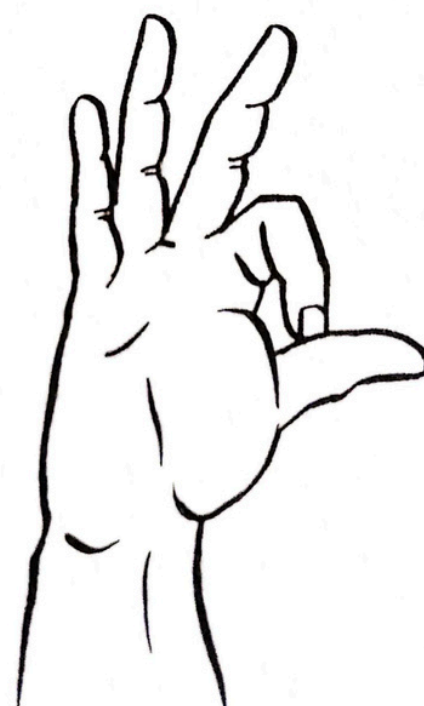
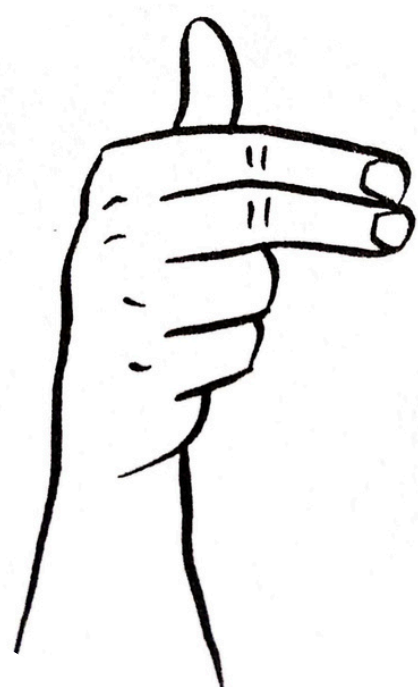
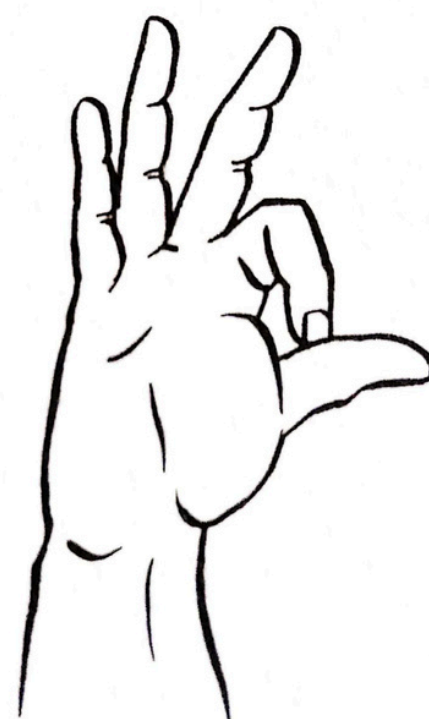
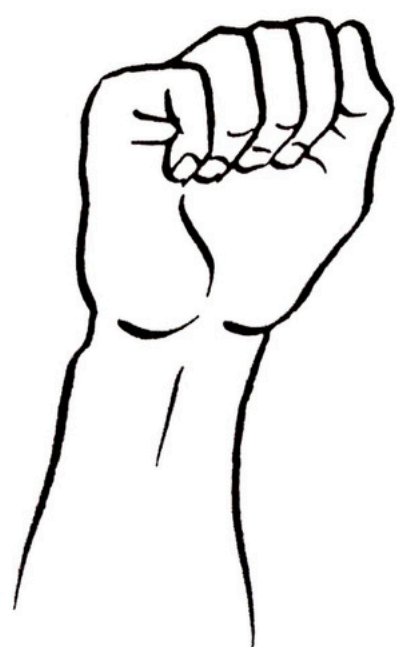




Zadanie 3

Jakiej litery brakuje?

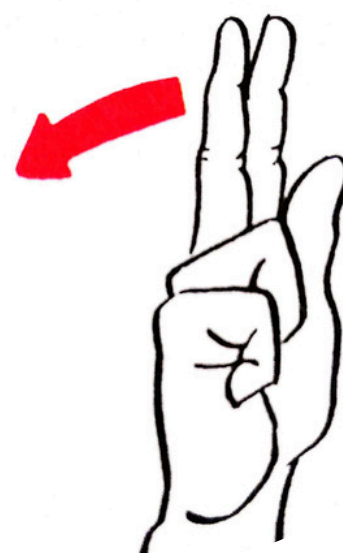
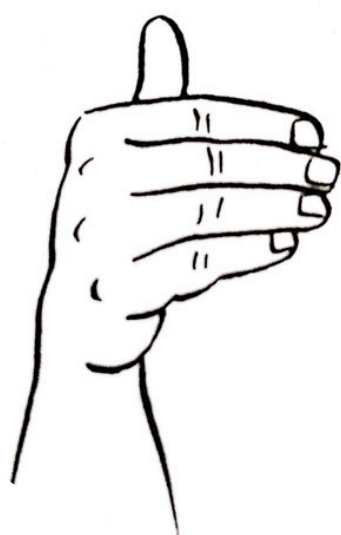
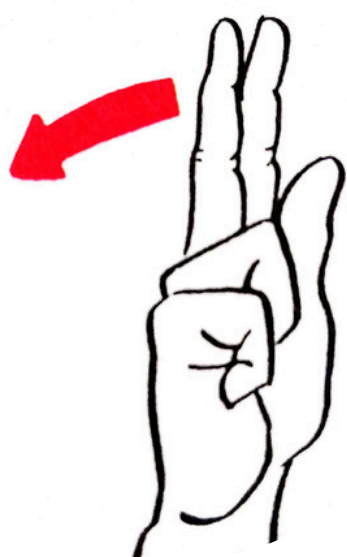
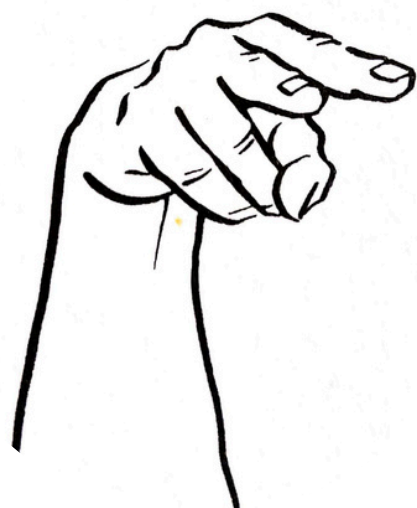
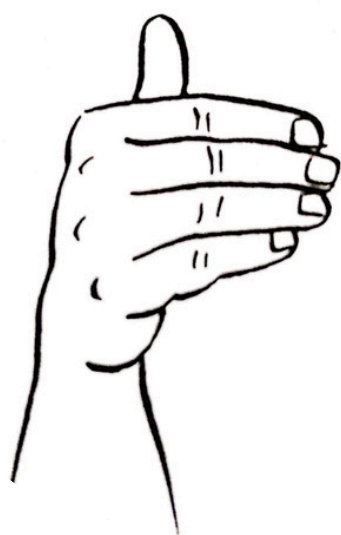
Spróbuj przeliterować cały wyraz w PJM.





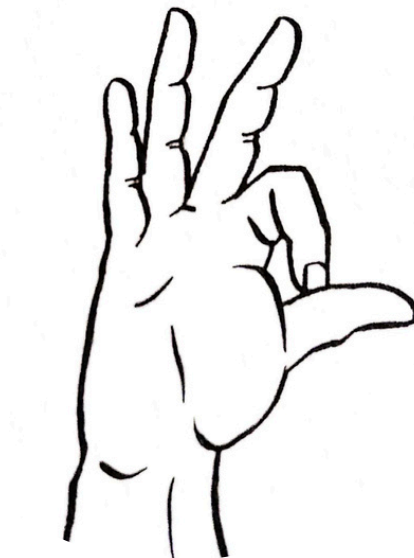
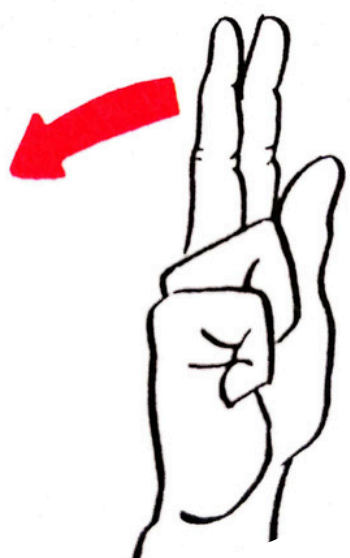
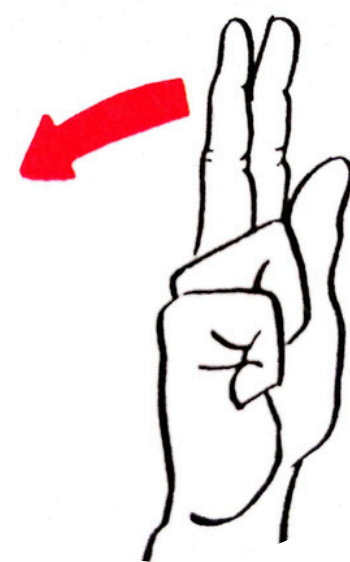
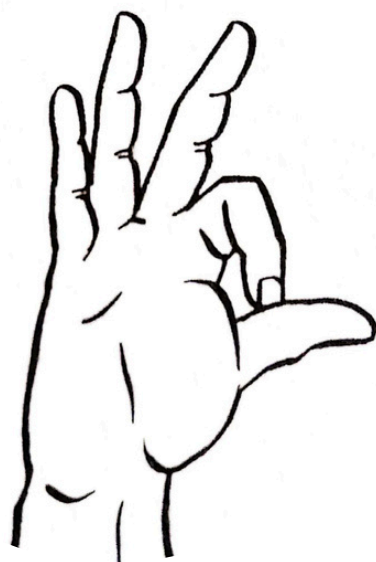
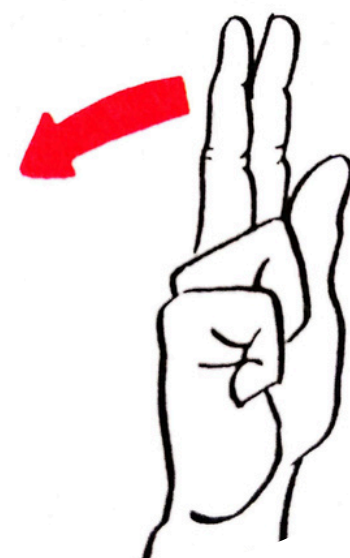
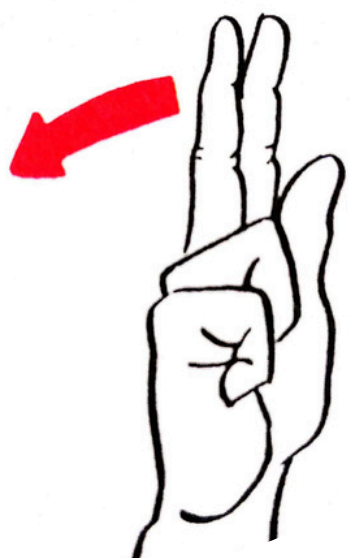
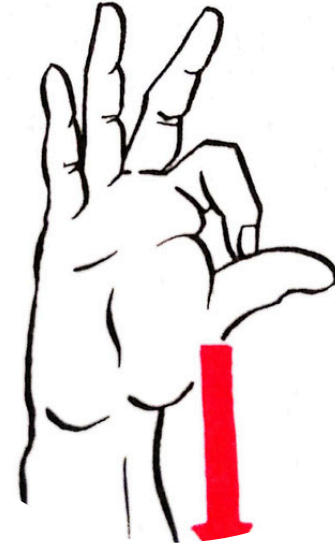
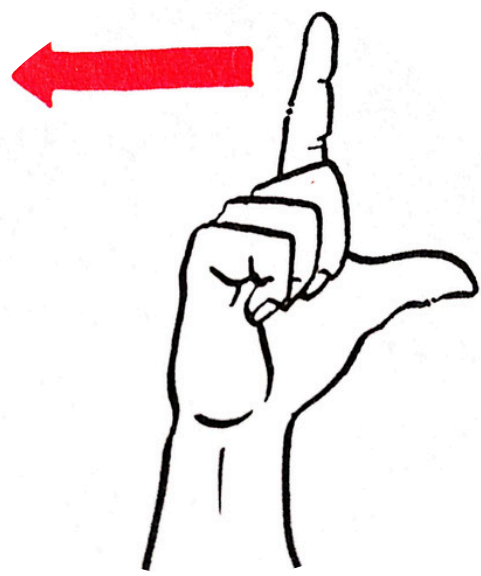
Zadanie 4

Co to za wyraz? Przyklej odpowiedni obrazek.



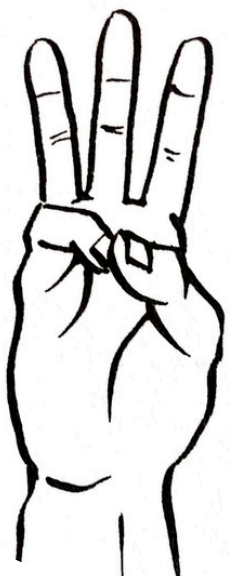
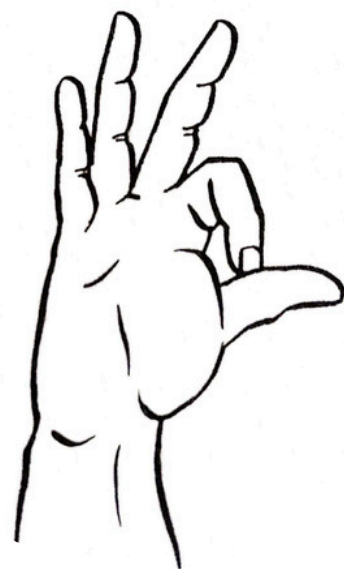
Zadanie 5

Co to za wyraz? Przyklej odpowiedni obrazek.



Zadanie 6

Co to za wyraz? Narysuj w ramce rozwiązanie.





Zadanie 7 - Migowe Bingo

Przygotowanie gry:

Każdy uczeń otrzymuje jedną z trzech poniższych plansz „Migowego Bingo” oraz zestaw żetonów (mogą to być np. guziki, klocki lub zakrętki).

Propozycje ćwiczeń:

1. Bingo klasyczne

Nauczyciel pokazuje znak migowy albo losuje kartę z literą. Może wspomagać się planszą z alfabetem ze strony nr 4. Uczeń odnajduje ten znak na swojej planszy, zaznacza go żetonem i nazywa literę. Wygrywa ten, kto pierwszy ułoży linię z zakrytych pól (poziomą, pionową lub ukośną).

2. Literujemy

Nauczyciel pokazuje kolejno kilka znaków. Zadaniem ucznia jest zaznaczyć je na planszy w odpowiedniej kolejności i odczytać powstały wyraz.

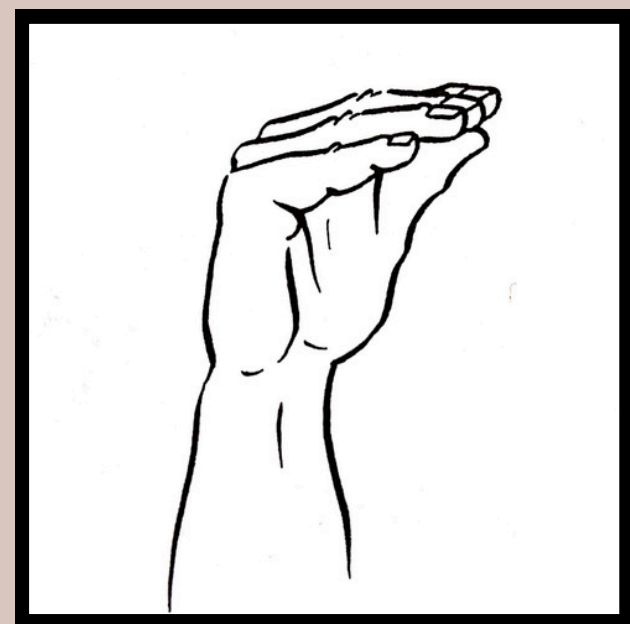
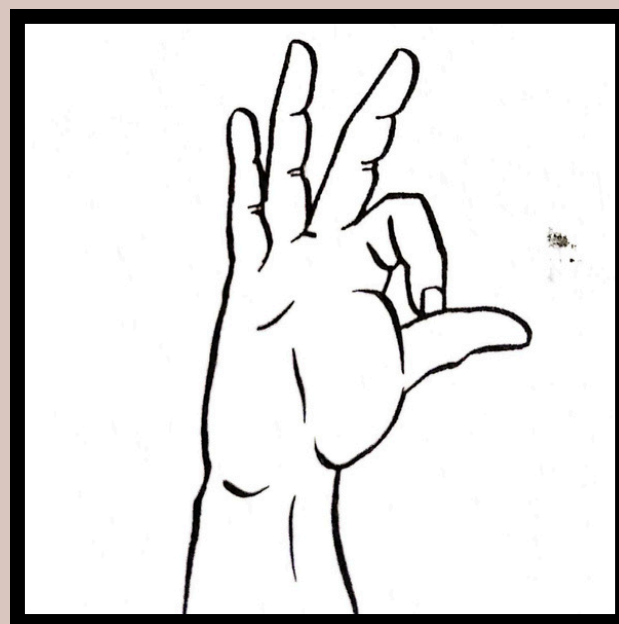
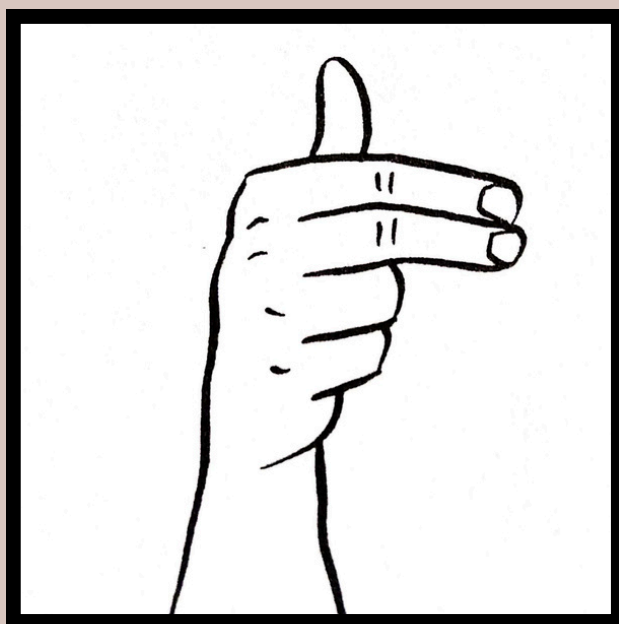
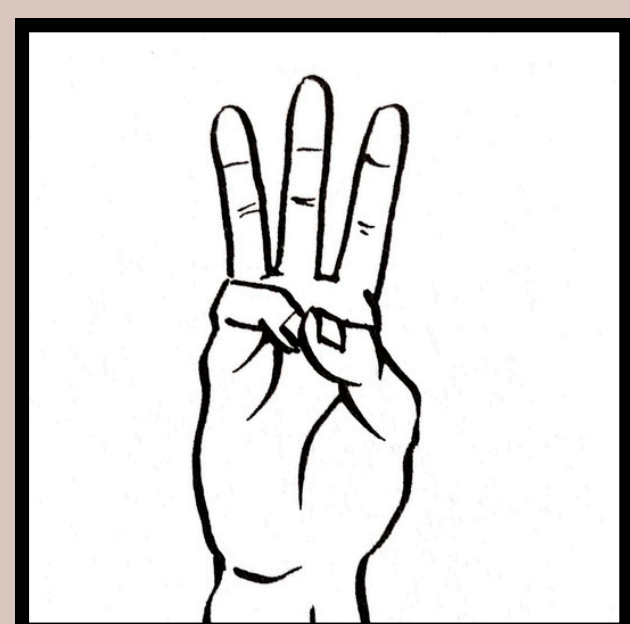
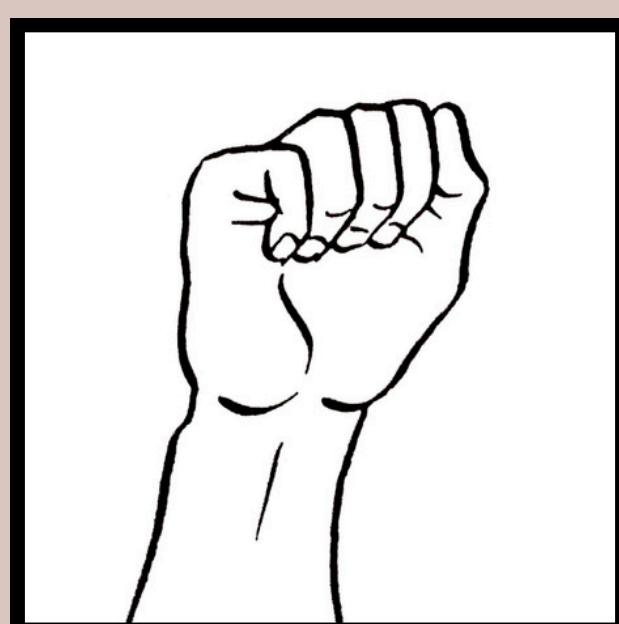
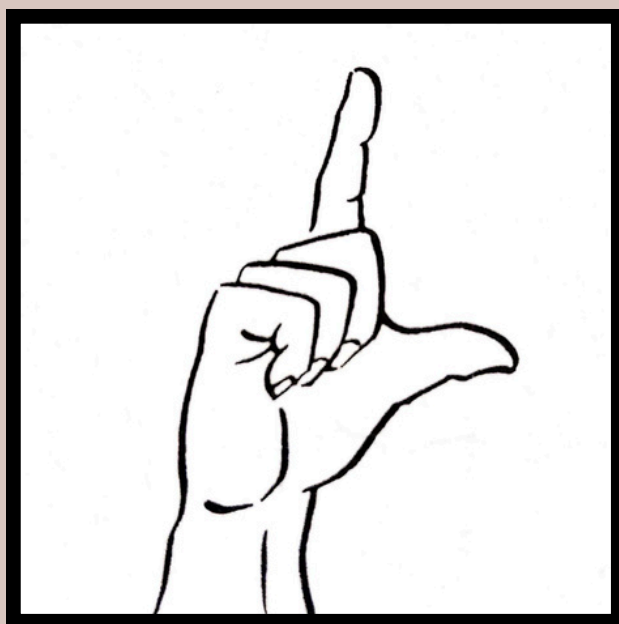
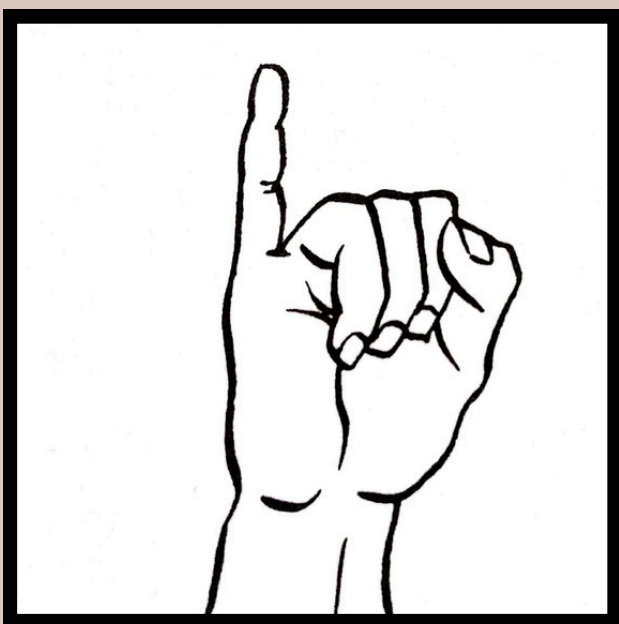
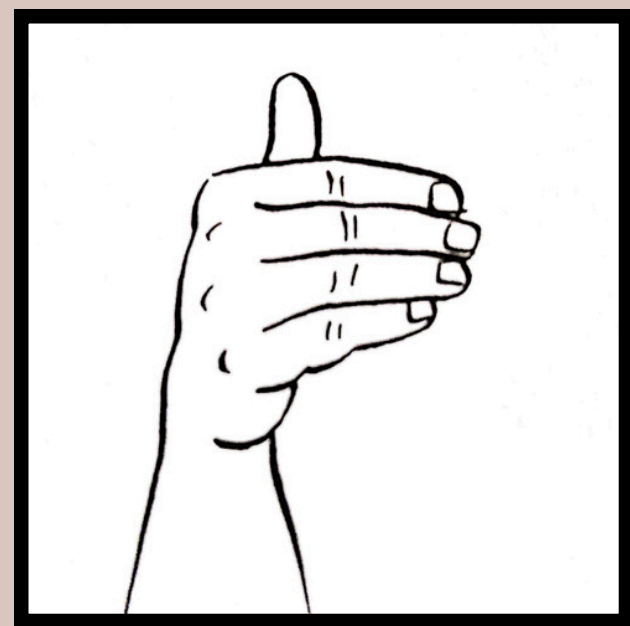
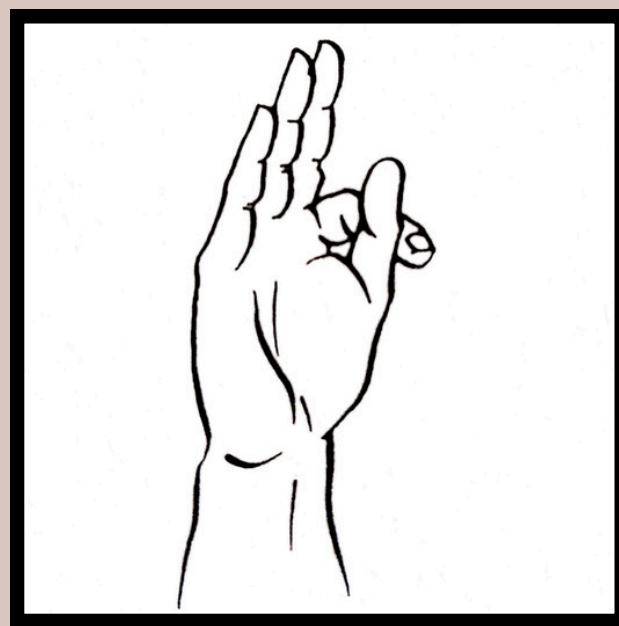
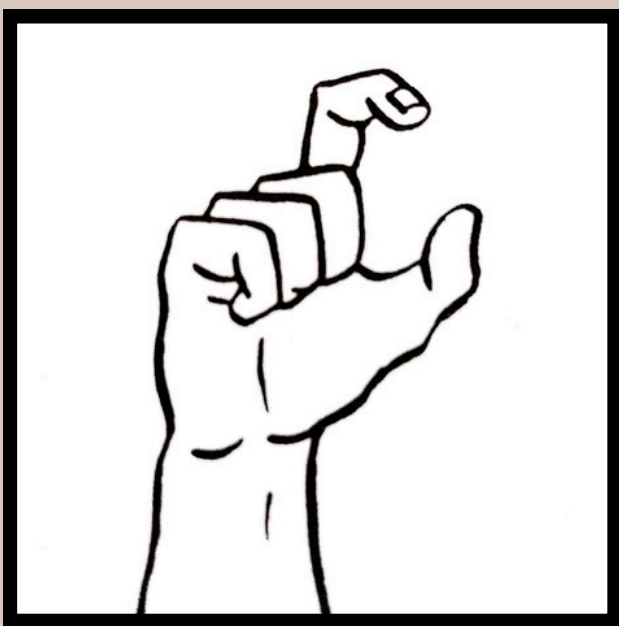
3. Pierwsza i ostatnia litera

Terapeuta wypowiada wyraz (np. „KOTEK”). Uczeń ma za zadanie odnaleźć i zaznaczyć pierwszą oraz/lub ostatnią literę tego wyrazu.

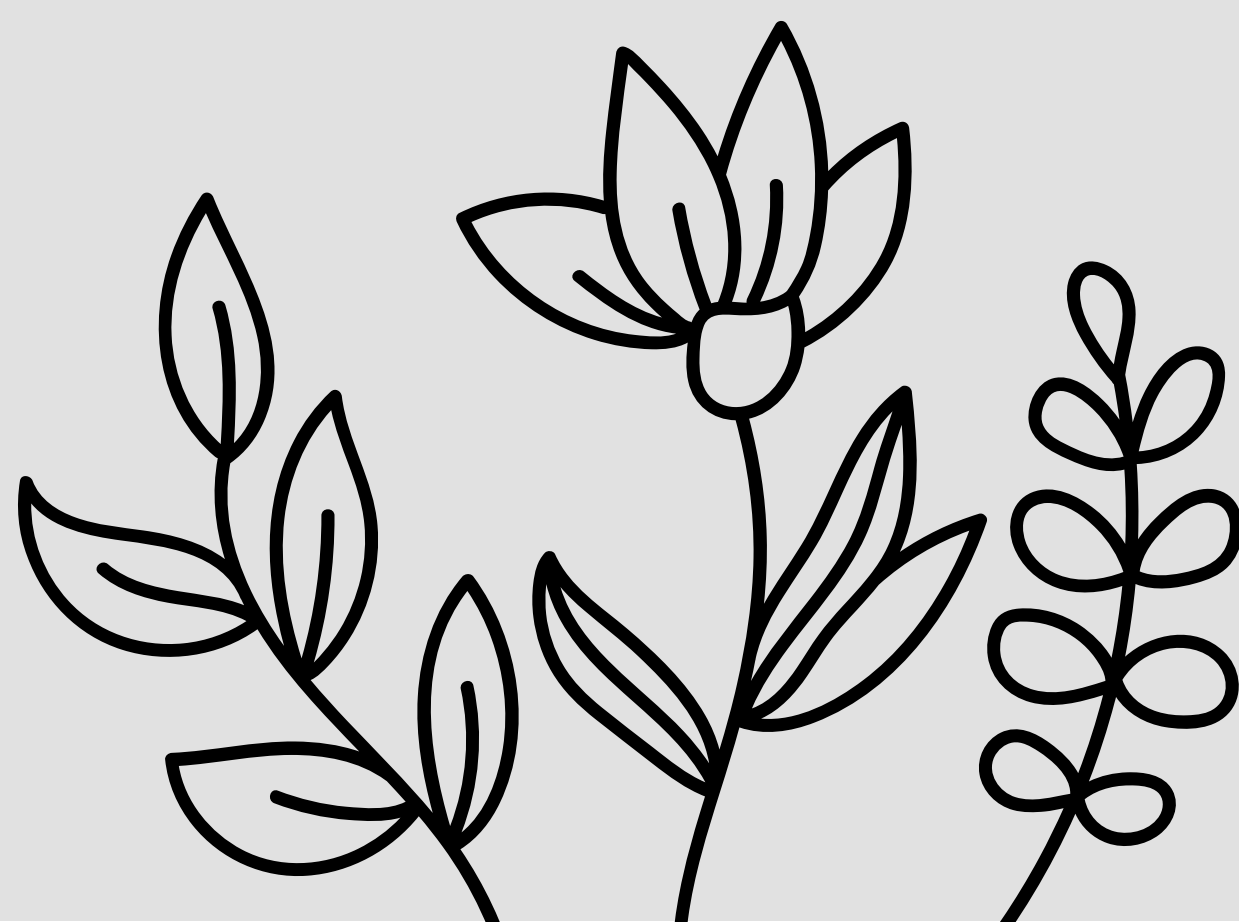
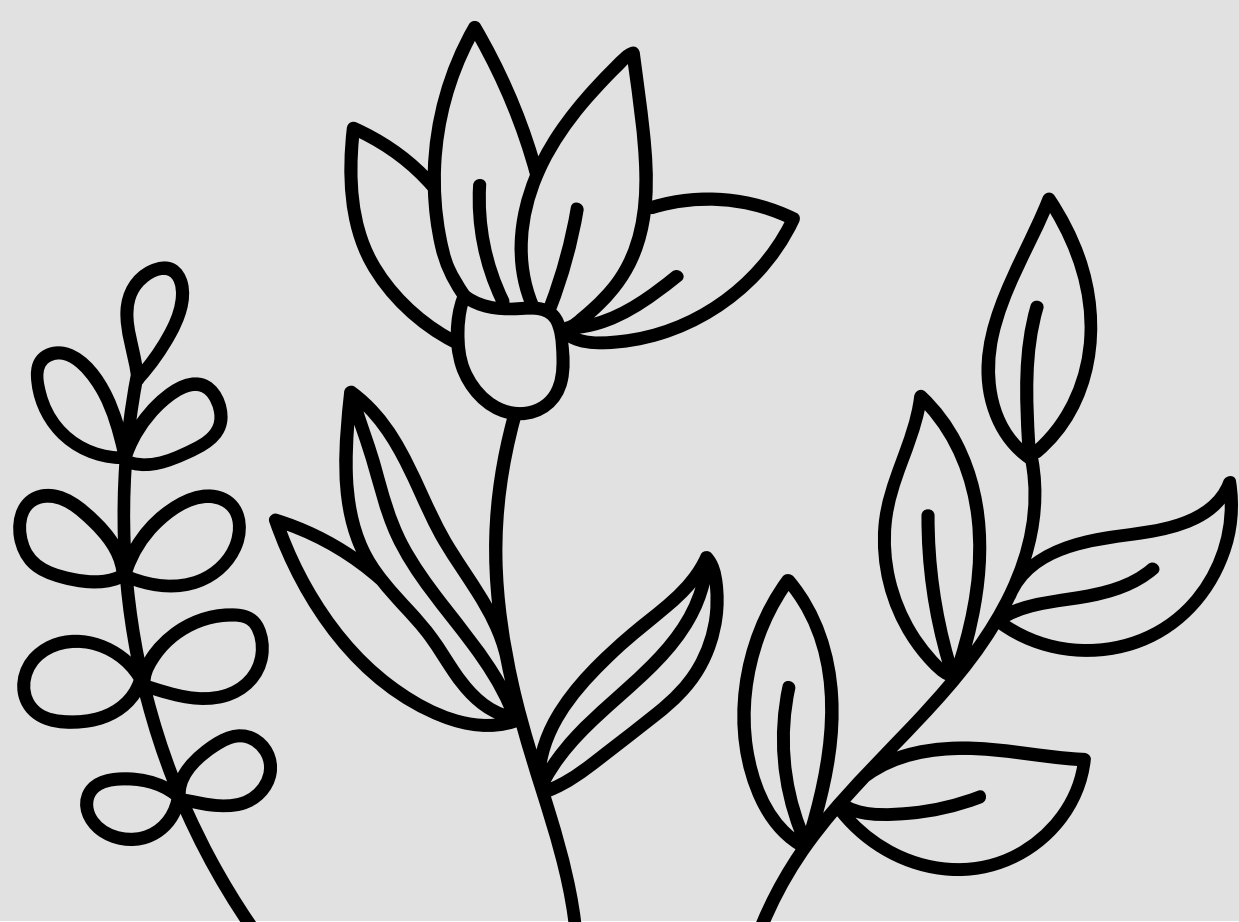
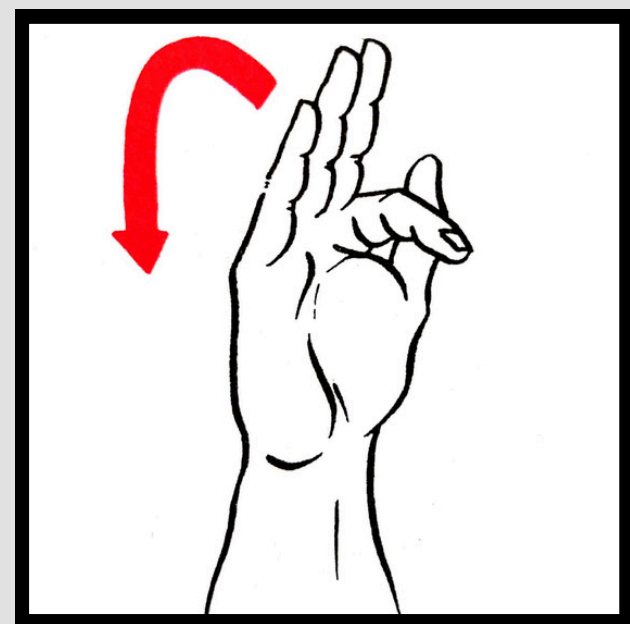
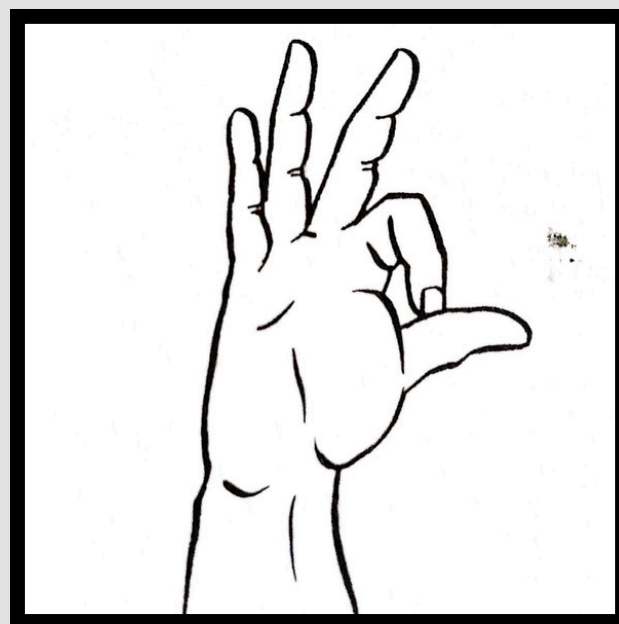
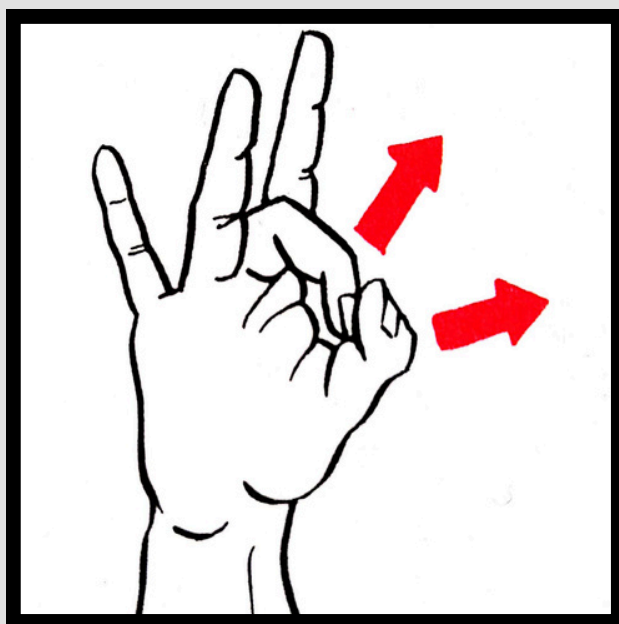
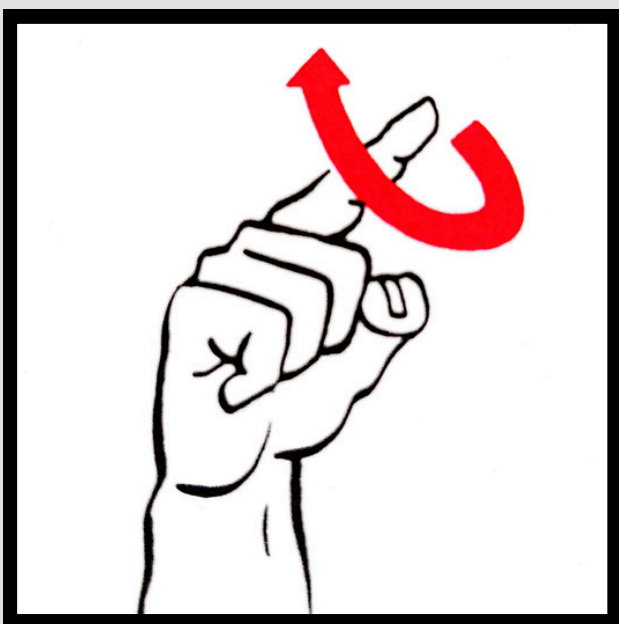
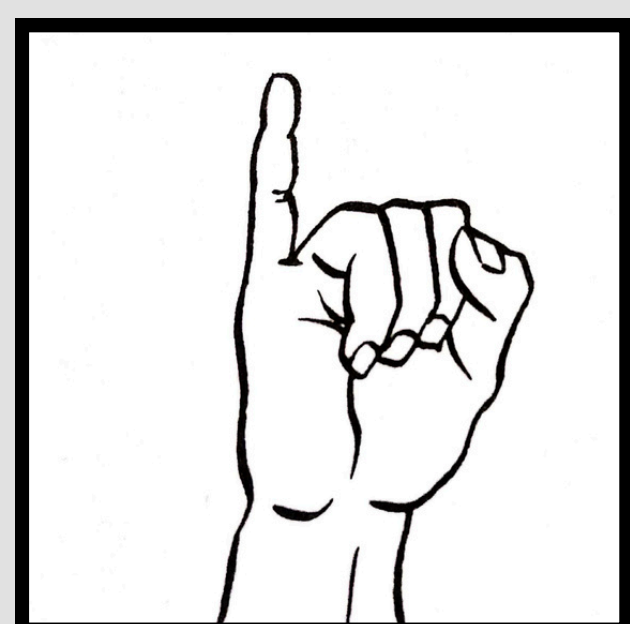
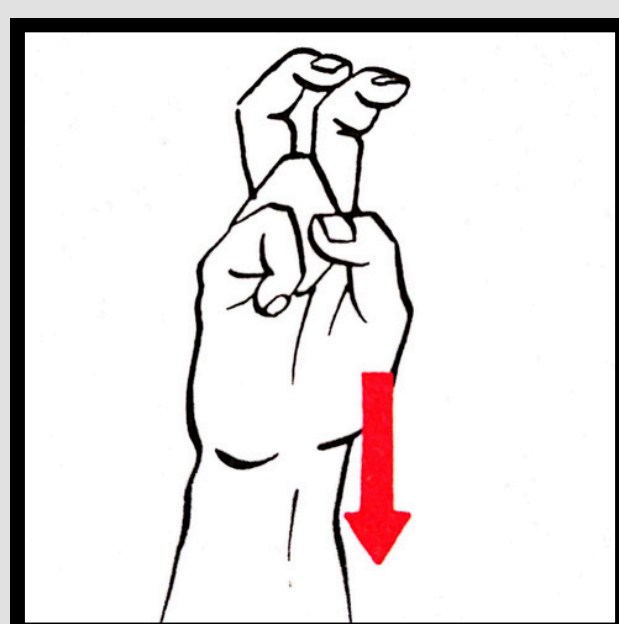
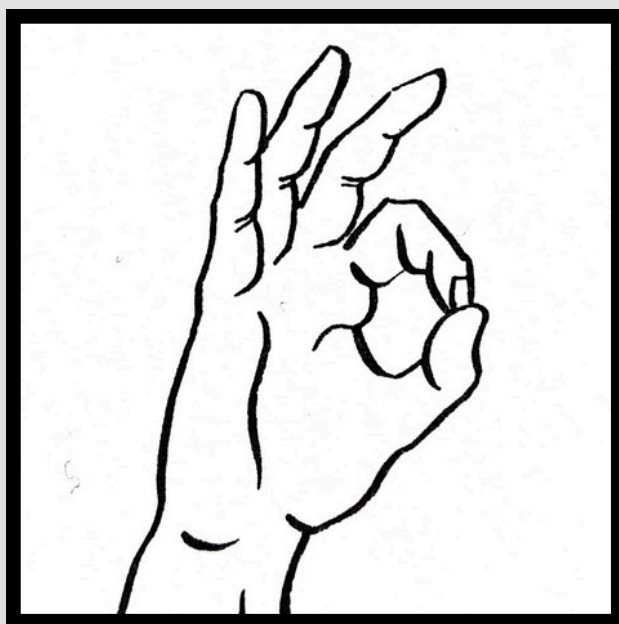
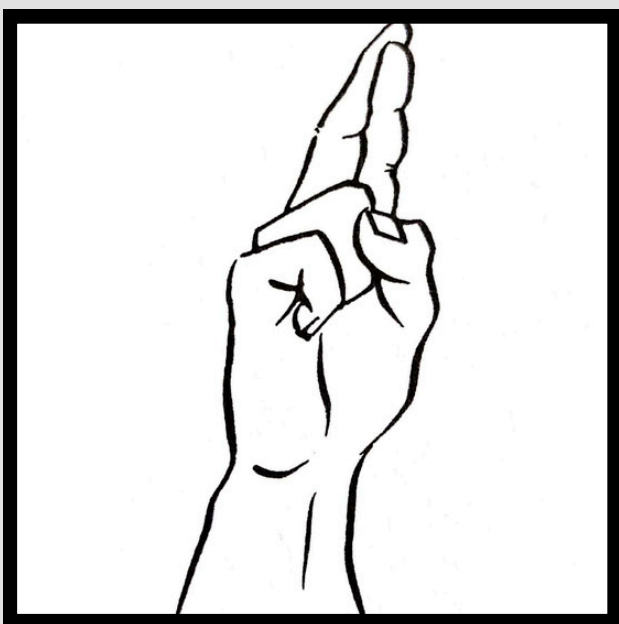
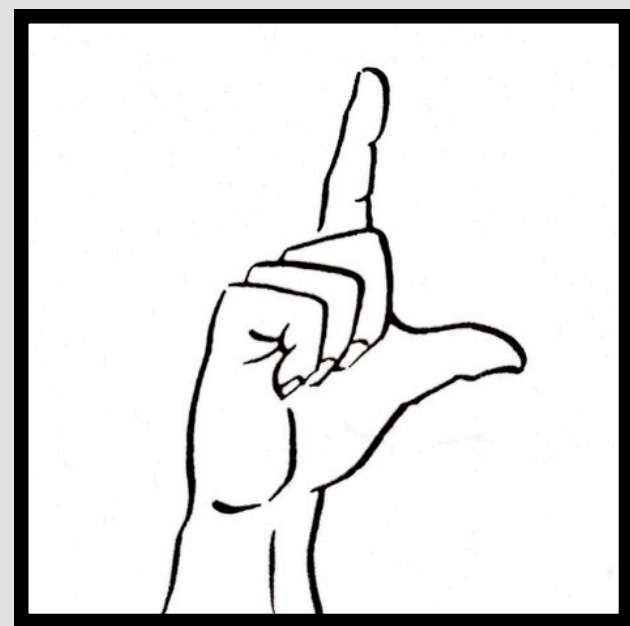
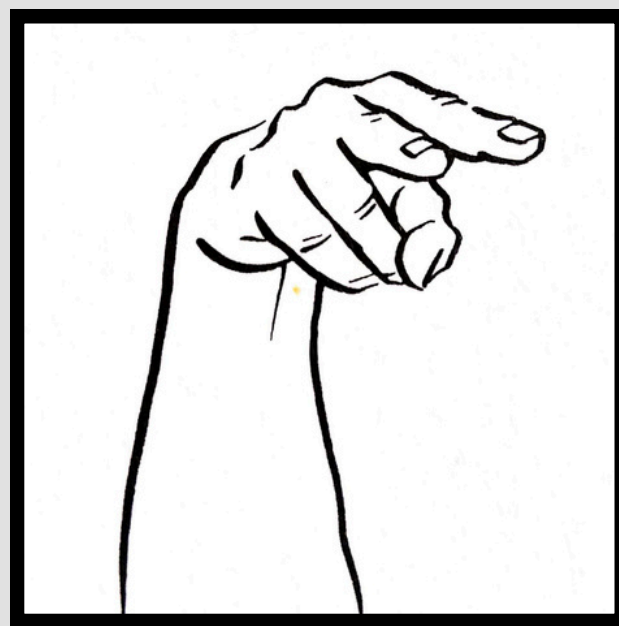
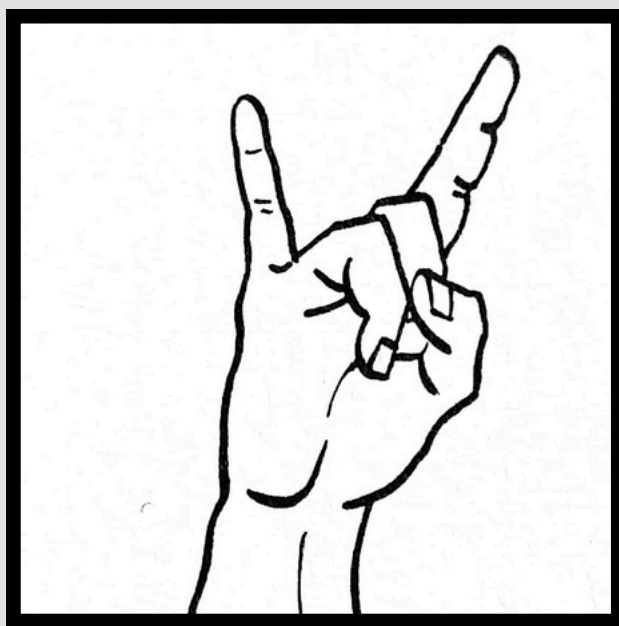
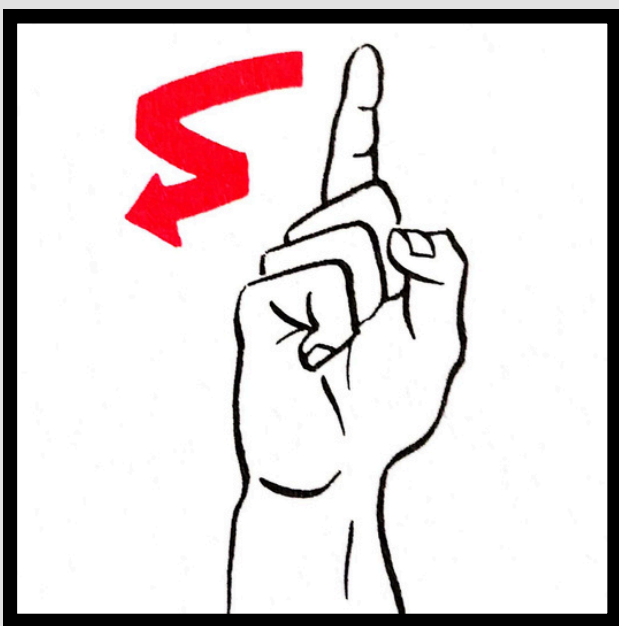
W ćwiczeniach tych można odwracać role.

Grę można prowadzić indywidualnie lub w małych grupach. Znakomicie sprawdzi się też w wersji rywalizacyjnej (kto pierwszy zakryje całą planszę).

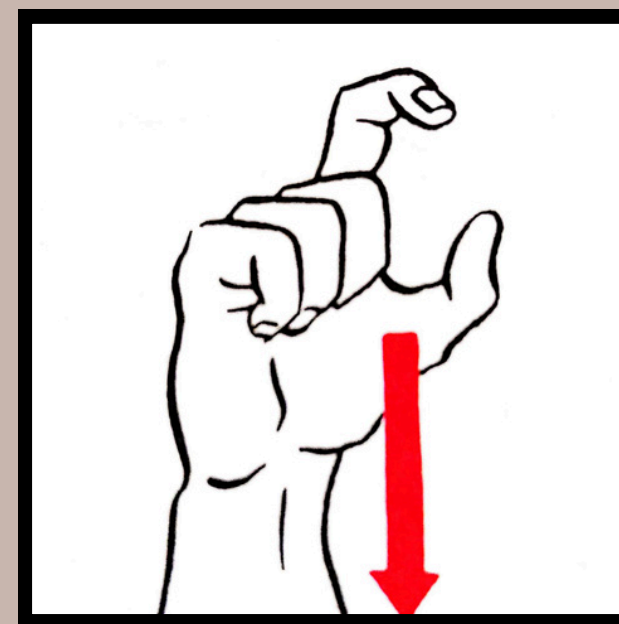
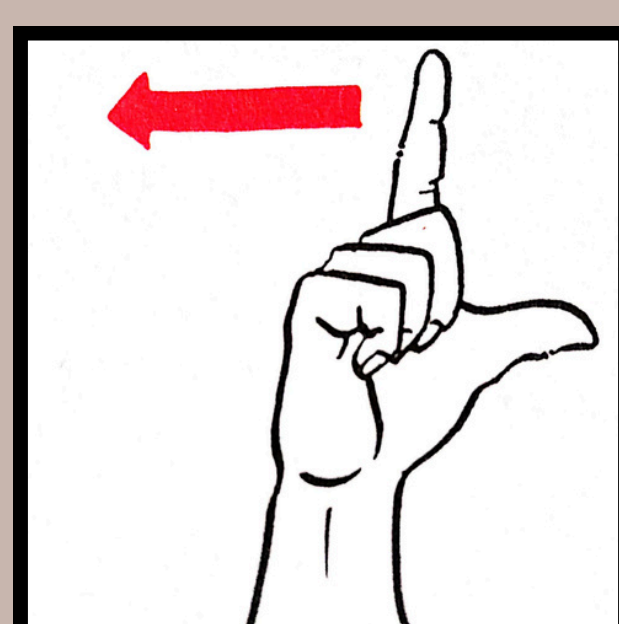
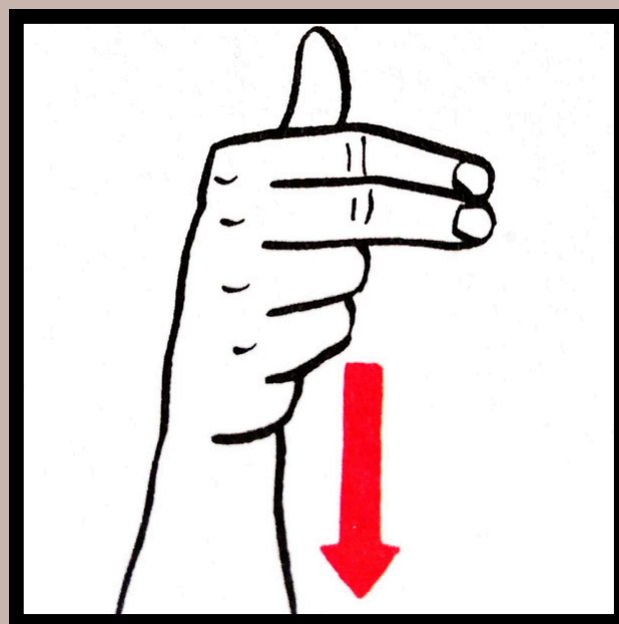
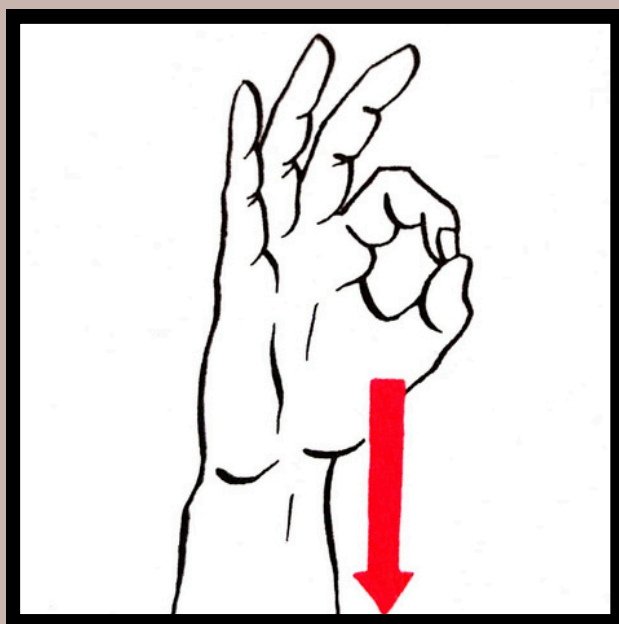
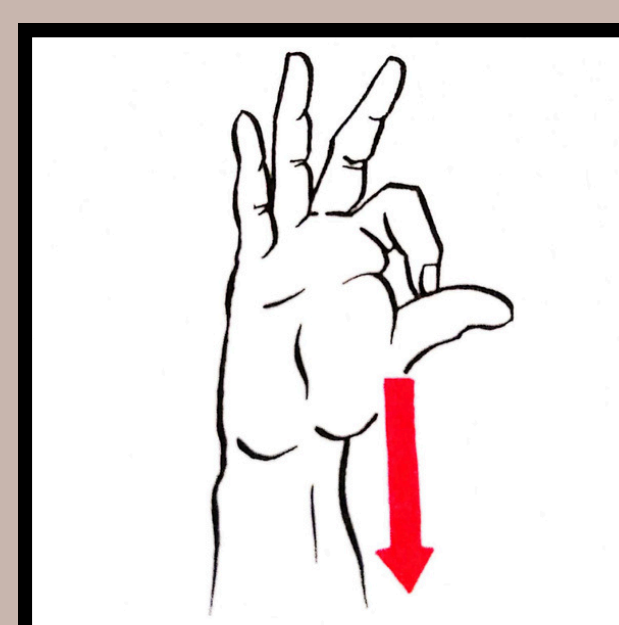
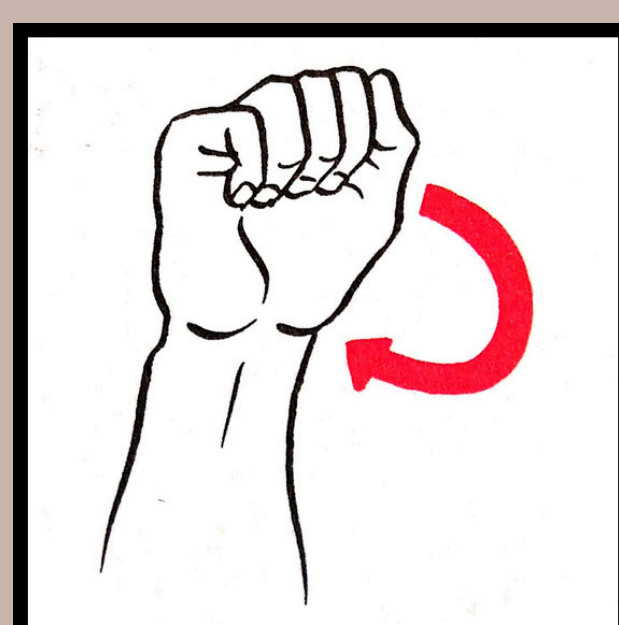
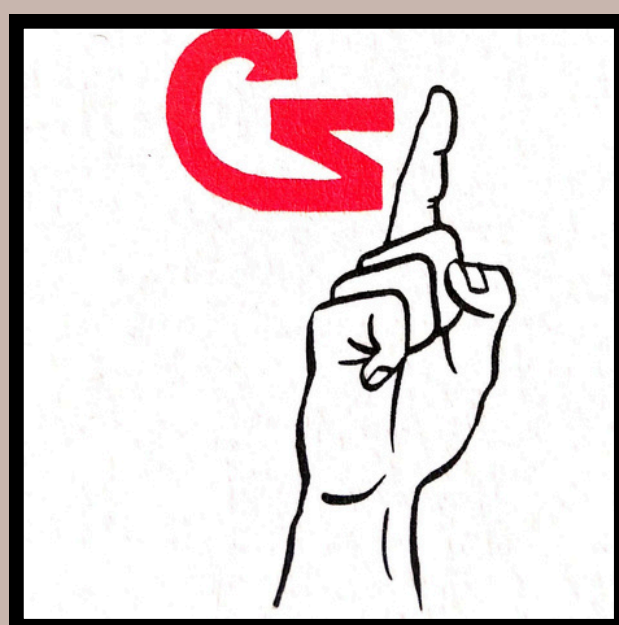
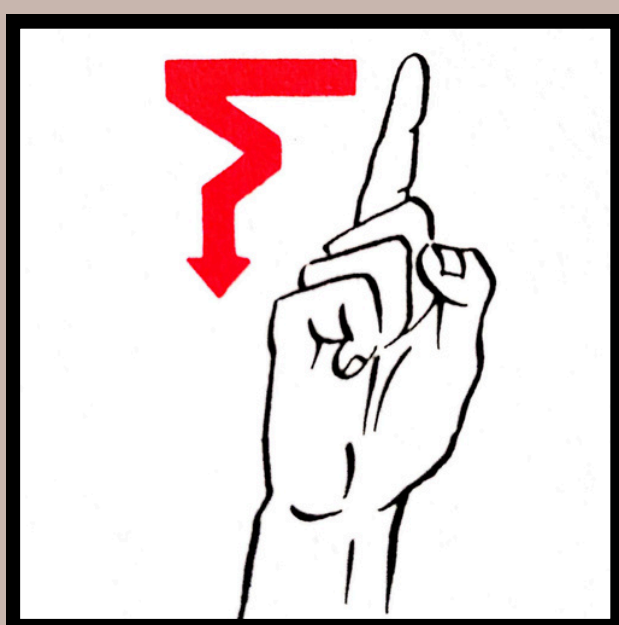
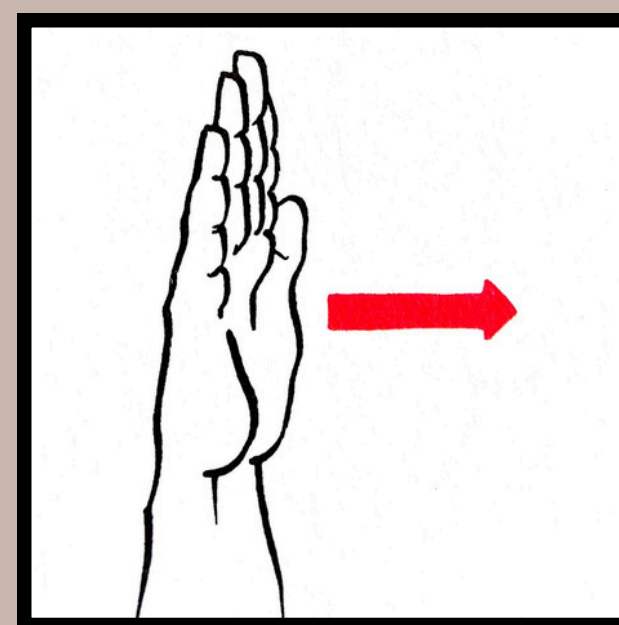
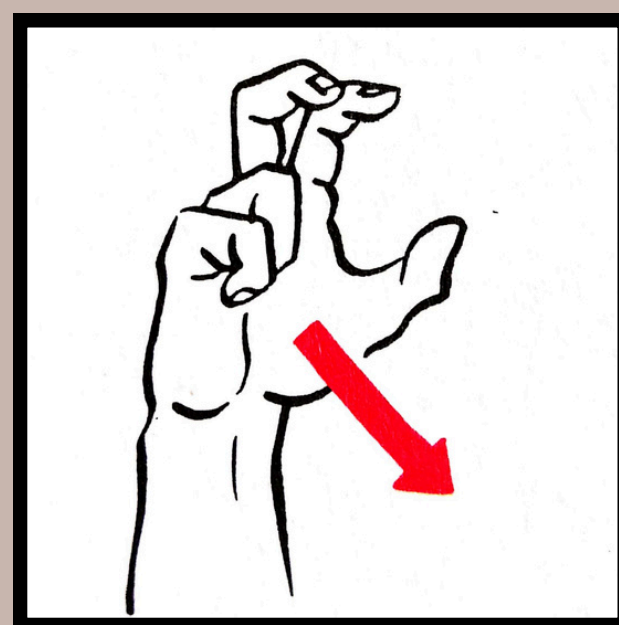
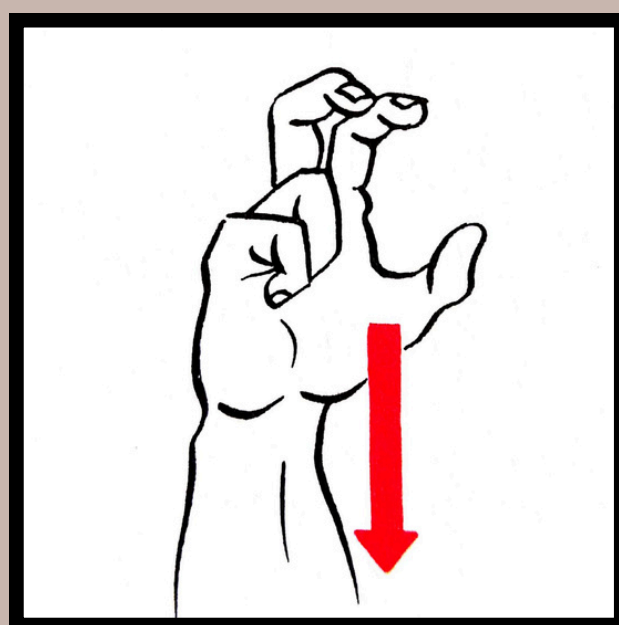
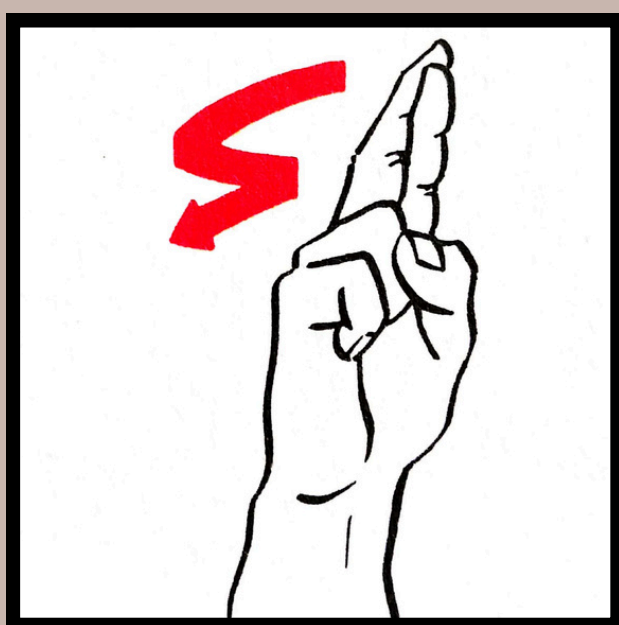
MIGOWE
BINGO



MIGOWE
BINGO



MIGOWE BINGO



Do zobaczenia!



Zeskanuj mnie!