



מורים והורים יקרים!

לאחר ניסיון של שנים רבות בהוראה ובאבחון דידקטי של השפה האנגלית, ראינו והסקנו כי רבים מתלמידי היסודי וחטיבות הביניים מתקשים בהתקדמות בלימוד השפה האנגלית, וזאת בשל **פערים ביכולות הקריאה, שנוצרו בשלבי הלימוד הראשונים של השפה**. למדנו כי ניתן להעמיק ולשפר את יכולותיהם מעבר לנלמד בבית הספר, ובכך לשפר באופן משמעותי את יכולתם להבין את השפה ואת הטקסטים עימם הם צריכים להתמודד.

ערכה זו נועדה להקנות בסיס רחב ומעמיק בקריאה ובכתיבה באנגלית. היא מותאמת ומיועדת לתלמידים המתחילים ללמוד את כתיבת האותיות, ויכולה ללוות אותם עד שקריאתם מדויקת על פי צלילי האותיות הבודדות וצירופיהן. **רמת הקריאה הינה בעלת חשיבות רבה ליכולתם להגיע לשליטה טובה ואפילו מעולה בשפה** – הבנת הנשמע, כתיבה, הגייה ודיבור. הצלחת התלמידים בקריאה, תשפר את הבנת הטקסטים איתם יתמודדו לאורך כל שנות לימודי האנגלית, ומכאן גם את התוצאות במבחנים השונים.

ערכה זו מכילה 16 ספרונים והיא ראשונה מבין ארבע ערכות, אשר נוצרו כדי להעמיק ולהשלים את הידע הנרכש בבתי הספר, ובמיוחד כמענה לצורך להכיר את הצלילים וצירופי הצלילים הרבים, הקיימים בשפה האנגלית. יחדיו הן מקנות את התשתית הנדרשת לקריאה נכונה ושוטפת בשפה האנגלית.

מעבר לתכנים הדידקטיים הקיימים בה, הערכה נבנתה באופן **שמעודד ויוצר מוטיבציה וסקרנות** אצל הילד ללימוד השפה, דבר המחזק את תחושת המסוגלות שלו ויוצר אצלו גישה חיובית ללימוד השפה. ההתמודדות עם התכנים שפחות מוכרים לילד מבית הספר, אך נמצאים בבסיס הקריאה, נעשית בצורה מהנה וברמת קושי עולה.

בערכה זו נערכת היכרות חוזרת עם כל אותיות ה-A-B-C, בסדר ובאופן שונה מהנלמד בצורה הסטנדרטית, כולל ההיכרות עם אותיות ה"ניקוד" וצליליהן. **אופן הלימוד מדמה בצורה הקרובה ביותר, את אופן הלימוד של שפת אם**.

לערכה זו מצורפת **סימניית צלילים ואותיות** שתעזור לתלמיד בתהליך הקריאה, **מילון** המכיל את אוצר המילים הנלמד בספרונים, **מגוון משחקים** לשם הפנמת אוצר המילים באופן חווייתי וכן **אפליקציה ראשונה מסוגה**, שתעזור לילד להכיר את אופן ההגייה המדויק של כל מילה.

מתוך הניסיון הרב שצברנו בעבודה פרטנית וקבוצתית עם הילדים, ראינו שהתלמידים שסיימו את התרגילים שריכזנו עבורם בערכות אלו, הגיעו לקריאת אנגלית באופן שוטף ומדויק יותר, תוך הנאה מהחוויה.

בהצלחה,
לריסה מונסטרסקי
מירי וייסלר



תוכן הערכה

- א. 16 ספרונים להיכרות עם אותיות ה ABC – אופן כתיבתן וצליליהן.
- ב. 96 זוגות קלפי משחק הזיכרון, המחולקים לארבע קבוצות, המשמשים כמשחק המלווה את תהליך הלמידה וכאמצעי להפעלת הקראת המילים באמצעות האפליקציה.
- ג. משחק שעון אותיות הניקוד – לוח וקלפי משחק, המשמשים להטמעת לימוד אותיות הצליל באופן הדומה למשחק הבינגו. הוראות המשחק מופיעות בגב הלוח.
- ד. מילון אוצר מילים, המכיל את 113 המילים הנלמדות בערכה עם תרגום לעברית.
- ה. סימניית צלילים, דף צלילים ואותיות העוזרים ללומד בראשית הקריאה.
- ו. משחק לוטו אותיות ותמונות – לוח וקלפי משחק המשמשים לחזרה על אופן כתיבת האותיות הקטנות והגדולות והתאמתן למילים המתחילות באותן אותיות. הוראות המשחק מופיעות בגב הלוח.
- ז. סימניה ככלי עזר המסכם ומרכז את כל האותיות – קטנות, גדולות וצליליהן.
- ח. צמיד סיליקון אופנתי ייחודי לערכה.



ארגון הערכה

1. הפרידו את קלפי הזיכרון והניחו אותם בתאים התואמים לפי הצבע שלהם.
2. הפרידו את קלפי שעון האותיות והניחו אותם בתא שלהם.
3. הפרידו את קלפי הלוטו והניחו אותם בתא עם המכסה, בשני טורים.
4. חברו את החץ של שעון האותיות ללוח השעון באמצעות הפין המתפצל, ניתן לבחור את הצד הכחול או האדום לפי רצונכם. סובבו את החץ מספר פעמים עד שיסתובב בחופשיות. אם צריך, הרפו מעט את הפין המתפצל.
5. התקינו את אפליקציית FUNGLISH על הטלפון הנייד של הילד ו/או של ההורה (ניתן לרשום עד 2 מספרי טלפון לכל ערכה).



העבודה עם הספרונים

- א. סדר לימוד האותיות בערכה, מתבסס על ה"פופולריות" שלהן בשפה.
- ב. כדי לתת ללומד תחושת מסוגלות ומוטיבציה גבוהה, אנו מתחילות ללמד את קריאת השפה בצלילי האותיות ומאפשרות לו לקרוא כבר לאחר מספר מועט של שיעורים!
- ג. בשלושת הספרונים הראשונים המלמדים את האותיות PTC, FMB, ו-VSN, מופיעות מילים שהילדים עדיין לא יודעים לקרוא ולכן ההתמקדות היא בקישור האות הראשונה של כל מילה אל התמונה וההגייה שלה.
- ד. בספרון 4, נלמדת את הניקוד A. החל מספרון זה, כל מילה המופיעה בערכה (למעט מספר יוצאים מן הכלל) מורכבת מאותיות שנלמדו קודם לכן וניתנת לקריאה ע"י התלמיד.
- ה. החל מספרון 5, נלמדות אותיות העיצור והניקוד לסירוגין. בסיום כל ספרון, יש לשחק במשחק הזיכרון בקלפים השייכים לאותו ספרון. עם השלמת קבוצת ספרונים, יש לשחק במשחק הזיכרון בכל הקלפים השייכים לאותו צבע.
- ו. הספרונים מכילים שפע של מידע ואמצעי המחשה לגבי האותיות הנלמדות – אופן כתיבתן, אפשרויות ההגייה שלהן, מילים בהן הן מופיעות, משחקי שיוך ושיבוץ וכן הלאה.
- ז. במהלך העבודה מתבקש לעיתים התלמיד לבטא את המילים בקול רם. אם יש ספק או קושי בידיעת ההגייה הנכונה, ניתן למצוא את המילים בקלפי משחק הזיכרון ולהשתמש באפליקציה ע"מ להקריא את המילים.
- ח. חשוב להקפיד על כיווני הכתיבה של האותיות במהלך התרגול של כתיבתן. אם יש צורך, ניתן למצוא באתר FUNGLISH דפי עבודה להדפסה, לתרגול נוסף של כתיבת האותיות.
- ט. במהלך הלימוד בספרונים ניתן להשתמש במילון אוצר המילים. המילון מסודר על פי אותיות ה-ABC, כך שניתן בקלות למצוא את המילים הרצויות.
- י. חשוב לקרוא את ההוראות של כל התרגילים לפני שמבצעים את המטלות.

משחק קלפי הזיכרון

קלפי משחק הזיכרון משמשים בערכה זו למספר רב של אופני לימוד.

א. בעמוד השלישי בכל ספרון, מצויה הנחיה לשחק במשחק הזיכרון בקלפים השייכים לאותו ספרון. עם השלמת קבוצת ספרונים, יש לשחק במשחק הזיכרון בכל הקלפים השייכים לאותו צבע.

ב. מהלך המשחק:

1. יש ללקט את כל הקלפים השייכים לאותו ספרון או צבע (לפי ההוראה בספרון), לערבב אותם כשפניהם כלפי מטה ולפרוס אותם באופן אקראי על השולחן או הרצפה.

2. כל משתתף הופך בתורו שני קלפים, אם הוא מוצא זוג של קלף מילה וקלף תמונה התואמים זה לזה, הוא לוקח אותם אליו. אם הזוג אינו תואם, יהפוך את הקלפים חזרה והתור עובר למשתתף הבא.

3. על המשתתף לומר את המילה המופיעה בקלף ולוודא את הגייתה הנכונה באמצעות האפליקציה. אם הגה נכון, הוא שומר את שני הקלפים, אם שגה הוא זוכה רק בקלף עם התמונה וקלף המילה נערם בערימה משותפת.

4. לאחר שנאספו כל הקלפים, חוזרים המשתתפים לערימת קלפים המשותפת וחוזרים לפי תור בניסיון להגות נכון את המילים. משתתף שהגה נכון את המילה מקבל את הקלף לאחר וידוא באמצעות האפליקציה.

5. המנצח הוא זה שאסף את מירב הקלפים.

ג. במהלך ההתקדמות בלימוד המילים בספרונים, מתבקש התלמיד לבטא את המילים בקול רם. אם יש ספק או קושי בידיעת ההגייה הנכונה, ניתן למצוא את המילים בקלפי משחק הזיכרון ולהשתמש באפליקציה על מנת להקריא את המילים.

השימוש באפליקציה

אפליקציית FUNGLISH היא ראשונה מסוגה ומיועדת בראש ובראשונה ללמוד את ההגייה הנכונה של המילים הנלמדות.

את אפליקציית FUNGLISH ניתן למצוא בחנות האפליקציות של ANDROID. לאחר התקנתה, תוכלו להתחיל לסרוק מיד את הברקודים המופיעים על הקלפים של משחק הזיכרון ולשמוע את הגיית המילים הנכונה.

לחיצה על כפתור **Replay**, תשמיע שוב את המילה שנסרקה. לחיצה על כפתור **Show** תראה את התמונה המתאימה למילה. לחיצה נוספת על אותו כפתור (הכיתוב משתנה ל **Scan**), תחזיר את האפליקציה למצב סריקת ברקודים.

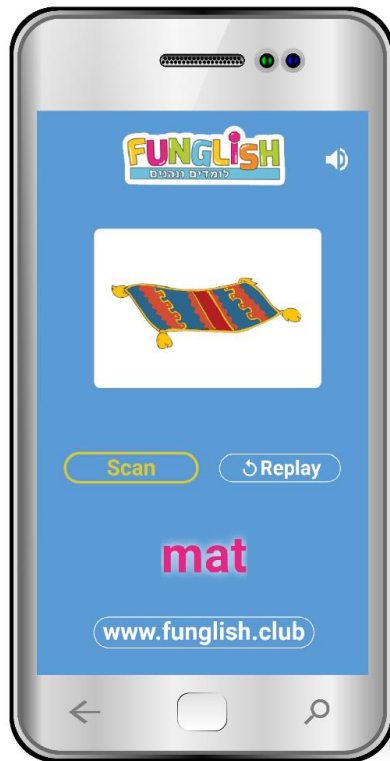
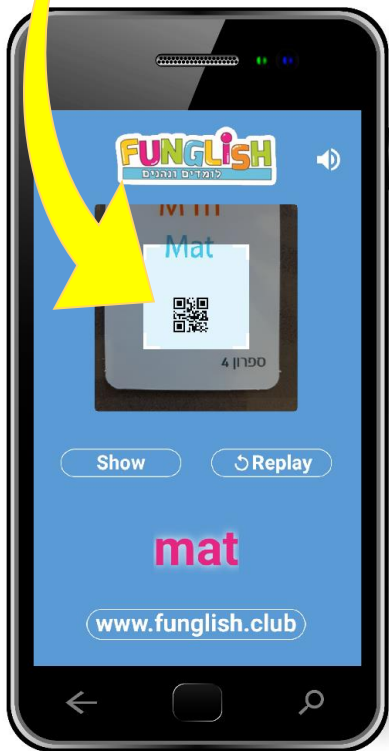
בצדו הימני העליון של המסך, מופיע סימן של רמקול, לחיצה עליו מאפשרת שליטה על עוצמת הקול של המילים המוקראות.

ניתן להשתמש באפליקציה כחלק ממשחק הזיכרון, או כפעילות נפרדת של לימוד המילים והגייתן.

לאחר סריקת קוד של מילה, ניתן לראות על המסך, את המילה, התמונה המייצגת אותה וללחוץ מספר פעמים על כפתור ה **Replay**, עד להטמעת הקשר בין המילה הכתובה, התמונה והגייתה – תהליך המדמה במדויק את אופן לימוד שפת אם בשילוב עם קריאה צילומית.

החל מערכה מס. 2, השימוש בהקראת המילים יהיה מותנה ברישום הערכה שקניתם. לכל ערכה ניתן יהיה לשייך שני מספרי טלפון.

בנוסף, ניתן להשתמש באפליקציה כדי לרשום את הערכה שקניתם, על ידי סריקת הברקוד המופיע בצידו הפנימי של מכסה הערכה.



טיפים ומשחקים מומלצים במהלך הלימוד

טיפים ללמידה מוצלחת:

- כדאי להתחיל בחזרה על מה שנלמד בשיעור קודם.
- לוודא שההוראות מובנות לילד על מנת למנוע ממנו לחוות כישלון בגלל דברים שאינם החומר הנלמד עצמו.
- להכין חומרי כתיבה, דפים וחומרי לימוד השייכים לשיעור מבעוד מועד.
- לגרום לכך שהילד יהיה אקטיבי ויקבל זמן לתרגל דיבור, זמן לכתיבה וזמן למשחק.
- לתת חיזוקים במהלך הלמידה.

משחקים נוספים מומלצים:

- לתת לתלמיד אות אקראית, ממנה ימשיך את סדר האותיות עד האות Z.
- זיהוי אותיות: בחירת מילה אקראית וזיהוי כל האותיות בה.
- אוצר מילים: מה כתוב פה? באיזה אות מתחילה המילה? מה פירושה?
- קלפי לוטו: שליפת אות קטנה, זיהוי האות הגדולה על הלוח ואמירת מילה המתחילה באותה אות.
- קלפי זיכרון: שליפת קלף תמונה מהמילים שנלמדו ואמירת המילה ופירושה.
- משחק זוגות: כתיבה על הגב של אות כלשהי, השני מזהה את האות וחושב על מילה המתחילה באותה אות.
- משחק זוגות: כתיבת אות או מילה באוויר או על הרצפה, זיהוי האות או המילה.
- משחק בזוגות או בקבוצה: פנטומימה של אוצר מילים.

הרבה הנאה והצלחה !!!



