Звук и буква А

Обобщение

Тема	Звук и буква А.
Времетраене	35 минути
Цел на урока	• Формиране на умения за разпознаване на звука А и главната и малката печатна буква Аа. • Формиране на позитивно отношение към животните • Формиране на знания свързани с животинския свят; • Запознаване с основните блокчета за движение на KUBO
Задачи	• да се формират знания за звука А в състава на думата • да се формира умение за откриване на звука А в думите • да се усвоят знанията за базово програмиране чрез KUBO • да се обогатят познанията на учениците свързани с животните
Очаквани резултати	• открива и разпознава звука А в състава на думата • ориентира се в последователността на звуковете в думата • изговаря правилно звуковете в думата • разпознава главна и малка буква А • съставя изречение по дадена зрителна опора • различава блокчетата за движение и усвоява начинът, по които се свързват в програма
Методи	• обяснение, дискусия, беседа, демонстрация, практическа работа;

Необходими материали

- [ ] Гатанка за агънцето
- [ ] KUBO комплект + поле на животни
- [ ] карти за самооценка

Необходими блокчета за изпълнение на задачите



Ход на урока

1. Подготовка за въприемане.

Урокът започва с гатанка за агнето:

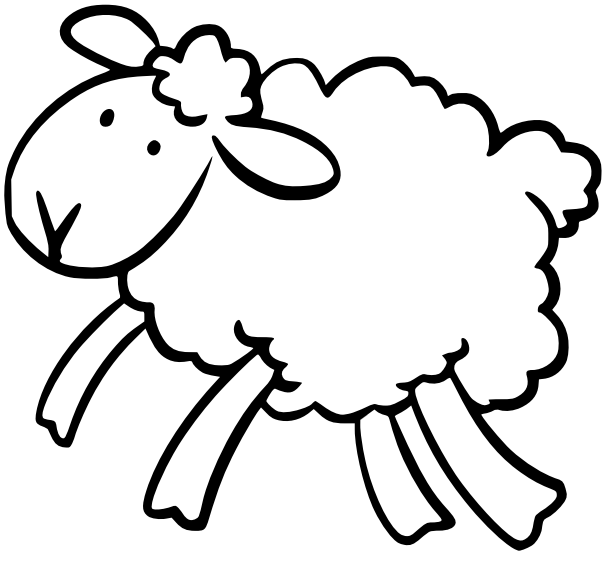
Ти го галиш със ръчица

и усмихнато лице,

а пък майка му - овчица

те дарява със млекце.

Що е то?



Учениците откриват звука А в думата ***агне.***

Прави се звуков анализ и се определят характеристиките на звука:

- *изговаряме го с отворена уста*
- *чува се гласът ни*
- *може да се пее*
- *звучи ясно*

Учителят показва печатната и ръкописна буква А, главната и малката.

2.Работа с учебника

Работи се със звуковите модели в буквара. Учениците поставят точка, там където се намира новия звук (в началото, в средата или в края на думата). Учениците дават примери и с други думи съдържащи звук А, а учителят ги записва на дъската. Определят сричките в думите. Целта е да се достигне до извода, че звукът А може да образува сам сричка.

Учениците трябва да съставят устно изречения с някои от записаните думи на дъската.

Изпълняват се задачите от буквара.

3.Работа с KUBO

- Мотивация

Мотивирайте ги като им обясните, че заедно с KUBO ще се превърнат в търсачи на животни, но не какви да са, а такива, които съдържат в себе си звука А!

- Подготовка на задачата

Разделете учениците в групи, така че всяка група да разполага с комплект за програмиране.

Всеки отбор трябва да залепи листчетата със зоопарка (полето, на което ще работят) с тиксо или просто да ги Друг вариант без лепене на полето е учениците да наредят листовете един до друг, като се стараят да не ги разместват по време на играта с KUBO.







- Теми за дискусия:

-Къде живее жирафът?

-А алигаторът?

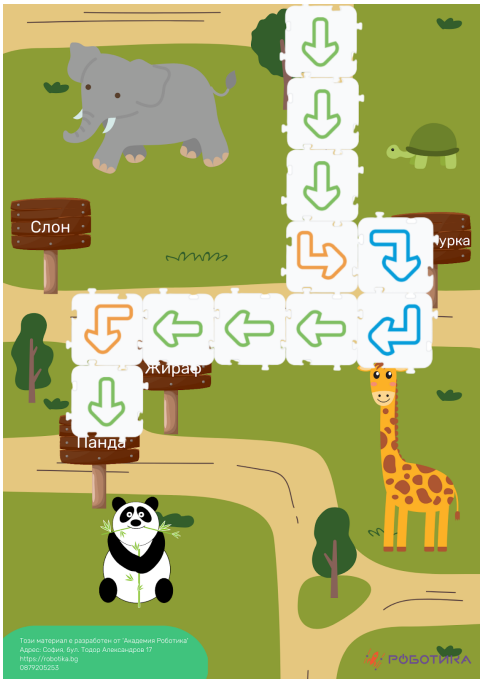
-Как се грижат хората за животните в природата? А в зоопарка?

- Игра с KUBO

Подбрани са животни съдържащи звук А, но и такива, които не го съдържат. Целта е децата да съберат най-много животни от полето с помощта на робота, в които откриват звука А. За да съберат животно, е необходимо да преминат през табелата му. Щом спрат върху нея трябва да изговарят думата, като удължат гласния при изговаряне.

На дъската се записва кой е отбора, който е събрал най-много животни на полето.

По-горе е показана примерно поставяне на блокчетата на KUBO с цел визуално представяне на играта



Допълнителна задача: Да съставят изречение с 2 думи, в които са открили новия звук.

4.Самооценка

Учениците теглят едно от емоджитата на KUBO, както следва:

- Справих се отлично със задачата!
- Почти всичко се получи, справих се добре.
- Не всичко се получи, но аз се опитах!
- Не мога да се справя със задачата, ще се постарая повече.



Справих се отлично със задачата!	Почти всичко се получи, справих се добре.	Не всичко се получи, но аз се опитах!	Не мога да се справя със задачата, ще се постарая повече.