



IZ DEŽELE ČRTARIJE V DEŽELO ČRKARIJO...



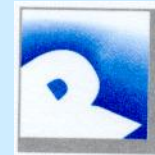
ANI GALE - OŠ RODICA DOMŽALE



PREDBRALNE IN PREDPISALNE AKTIVNOSTI
V DEŽELI ČRTARIJI
SO NUJNO POTREBNE ZA
USPEŠNO OPISMENJEVANJE
V DEŽELI ČRKARIJI

Z NJIMI PRI OTROCIH RAZVIJAMO IN SPODBUJAMO

1. **GOVOR**
2. VIDNO IN SLUŠNO PERCEPCIJO
3. POMNENJE, SPOMIN - VIDNI IN SLUŠNI
4. POZORNOST, KONCENTRACIJO
5. MOTIVACIJO, VZTRAJNOST
6. **ORIENTACIJO** NA SEBI, V PROSTORU NA PAPIRJU
7. **SMER**: NAVZGOR, NAVZDOL, PROTI LEVI IN PROTI DESNI
8. **MOTORIKO**: GROBO-FINO-GRAFOMOTORIKO



ZAKAJ JIH JE POTREBNO SISTEMATIČNO RAZVIJATI?

KER SO POGOJ ZA RAZVOJ GOVORA, BRANJA IN PISANJA, KI SO TRIJE TEMELJNI KAMNI OTROKOVE USPEŠNOSTI V ŠOLI.

ZAKAJ TESNO SODELOVANJE Z DOMAČIM OKOLJEM?

KER JE POTREBNO TUDI STARŠEM PRIBLIŽATI POMEN VSEH TEH AKTIVNOSTI - NAJBOLJE NA TEMATSKEM RODITELJSKEM SESTANKU V 1. RAZREDU.

SAMO TAKO BODO OTROCI VELIKO BOLJ USPEŠNI PRI ZAČETNEM OPISMENJEVANJU.

ZAKAJ?

KER LAHKO ŽE V PREDOPISMENJEVALNEM OBDOBJU ODPRAVIMO MARSIKATERO SPECIFIČNO TEŽAVO.

TE VEŠČINE SE ZAČNEJO RAZVIJATI ŽE
OB **ROJSTVU**, KO SE ZAČENJA RAZVIJATI



❖ **GOVOR**

- JE POVEZAN S CELOSTNIM RAZVOJEM OTROKA,
- JE POMEMBEN DEJAVNIK V RAZVOJU OSEBNOSTI IN NJENI SOCIALIZACIJI,
- Z GOVOROM OTROK RAZVIJA UMSKE SPOSOBNOSTI,
- SE NAJBOLJ INTENZIVNO RAZVIJA V PREDŠOLSKEM OBDOBJU,
- OTROK NAJ BI V ŠOLO ŽE PRIŠEL Z IZOBLIKOVANIM GOVOROM,
- OTROK, KI IMA TEŽAVE PRI GOVORU, BO IMEL ZELO VERJETNO TEŽAVE TUDI PRI USVAJANJU TEHNIK BRANJA IN PISANJA.,
- IZPOPOLNJUJE SE CELO ŽIVLJENJE...
- **ZATO IZKORISTIMO ŠTEVILNE PRILOŽNOSTI V 1. RAZREDU...**

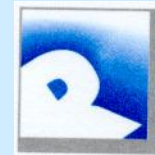
GRADIMO MOST MED ŠOLO IN DOMAČIM OKOLJEM



S PRAVLJIČNIM TEDNOM V NOVO LETO

1 - MOJA NAJLJUBŠA PRAVLJICA

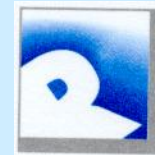




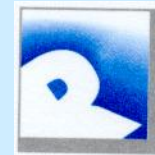
2 - NAJLJUBŠE PRAVLJICE MOJIH DOMAČIH



3 - PRAVLJIČNE ŠKATLE



4 - PRAVLJICE OŽIVIJO



4 - PRAVLJICE NA OBISKU V KNJIŽNICI



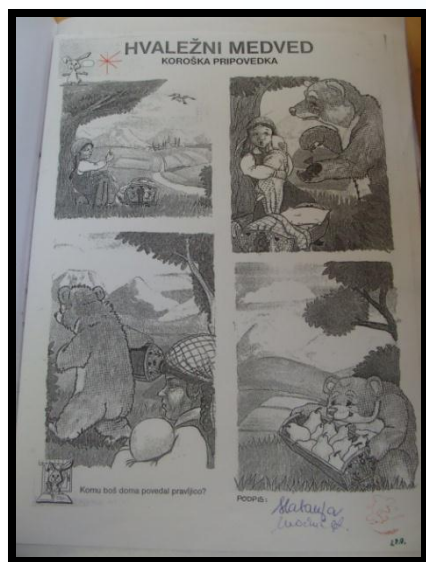
Z ANDERSENOM NA POTEPI



POSTOPNO DO SAMOSTOJNEGA PRIPOVEDOVANJA



1. PRIPOVEDUJEMO OB ILUSTRACIJAH
2. UREJAMO ILUSTRACIJE IN PRIPOVEDUJEMO
3. SAMOSTOJNO OBNAVLJAMO S POMOČJO LASTNIH ILUSTRACIJ
4. PIŠEMO NADALJEVANJE PRAVLJIC IN ZGODBIC



USTVARJAMO NOVE PRAVLJICE Z BESEDO IN SLIKO



OB PRAVLJICAH POSTANEMO PRAVLJIČNE OSEBE...



GRAFOMOTORIČNE VAJE



Z NJIMI RAZVIJAMO:

1. PRAVILNO DRŽANJE PISALA,
2. ORIENTACIJO IN SMER PISANJA,
3. NATANČNOST (OD TOČKE DO TOČKE, OD ČRTE DO ČRTE),
4. KOORDINACIJO: OKO-ROKA,
5. FIKSIRANJE OČI NA DOLOČENIH TOČKAH,
6. OBLIKOVANJE DOLOČENIH POTEZ, KI IZHAJAJO IZ:
 - RAVNE ČRTE - VODORAVNA, NAVPIČNA, POŠEVNA
 - KRIVE ČRTE - LOK, VAL, ZANKA,

KI SO OSNOVA ZA VSE ČRKE.

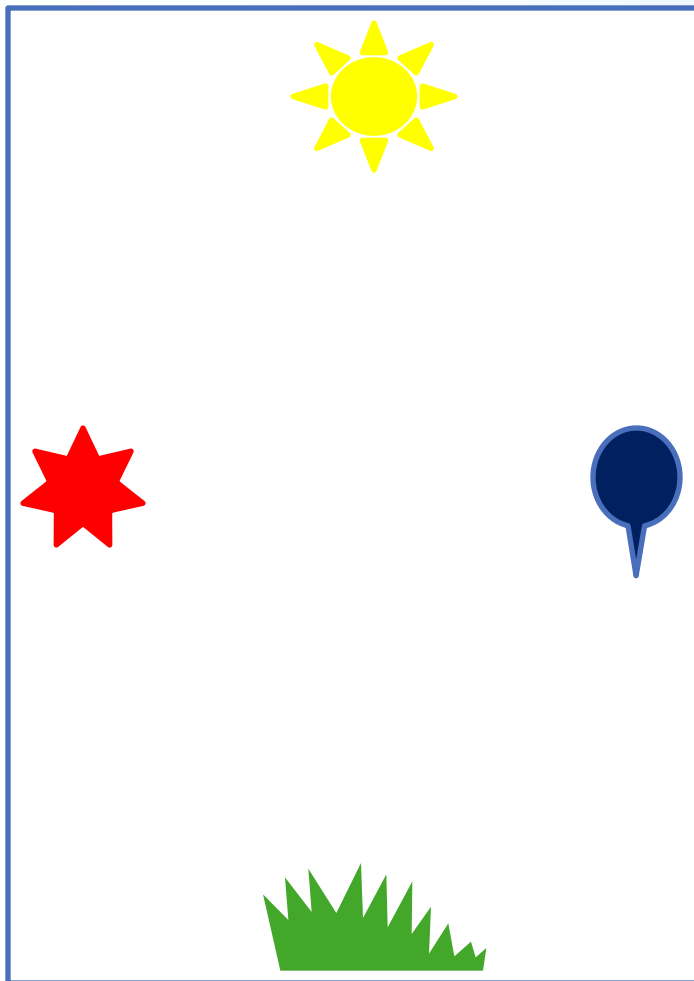
POGOJI ZA IZVEDBO VAJ:

- UMIRJANJE, SPROŠČANJE OTROKA,
- SEDENJE MED PISANJEM,
- SPROŠČANJE ROKE,
- DRŽANJE IN POMIKANJE ROKE S KATERO PIŠEMO,
- DA DRUGA ROKA DRŽI PODLAGO PO KATERI PIŠEMO,
- PRIJEMANJE IN DRŽANJE PISALA -
 - IGRICE S PRSTI, VAJE ZA PINCETNI PRIJEM, POBIRANJE IN ODLAGANJE PISALA,
- USTREZNOST PISALA.

ŠTIRI OPORNE TOČKE



SESTAVLJAJO JIH :



Z NJIMI BOMO DOSEGLI, DA (SE) BO OTROK

- SMERI AVTOMATIZIRAL S POMOČJO ASOCIACIJ.
- PO TEH TOČKAH ZNAL ORIENTIRATI IN IN IZBRATI PRAVO SMER.
- VEDEL, KJE MORA ZAČETI DELATI.
- BOLJ SAMOZAVESTEN, POVEČALA SE MU BO POZORNOST.

KER BO BOLJ USPEŠEN, BO BOLJ
MOTIVIRAN ZA DELO.



GRAFOMOTORIČNE VAJE IZHAJAJO IZ GIBANJA LASTNEGA TELESA

**Z GIBANJEM RAZVIJAMO ORIENTACIJO, SMER,
NATANČNOST, KOORDINACIJO, FIKSACIJO
OČI, OBLIKOVANJE POTEZ, ...**

- **PRI SEBI,**
- **V PROSTORU,**
- **NA PAPIRJU.**

GROBA MOTORIKA - FINA MOTORIKA - GRAFOMOTORIKA

GROBA MOTORIKA



NAVPIČNA ČRTA - OD ZGORAJ NAVZDOL



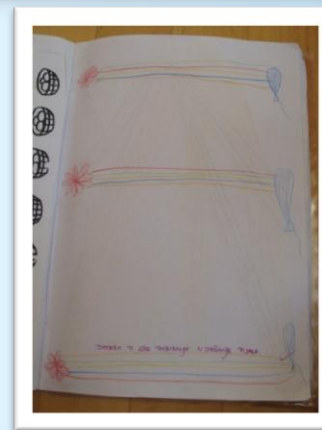
VODORAVNA ČRTA - OD LEVE PROTI DESNI



POŠEVNA ČRTA -

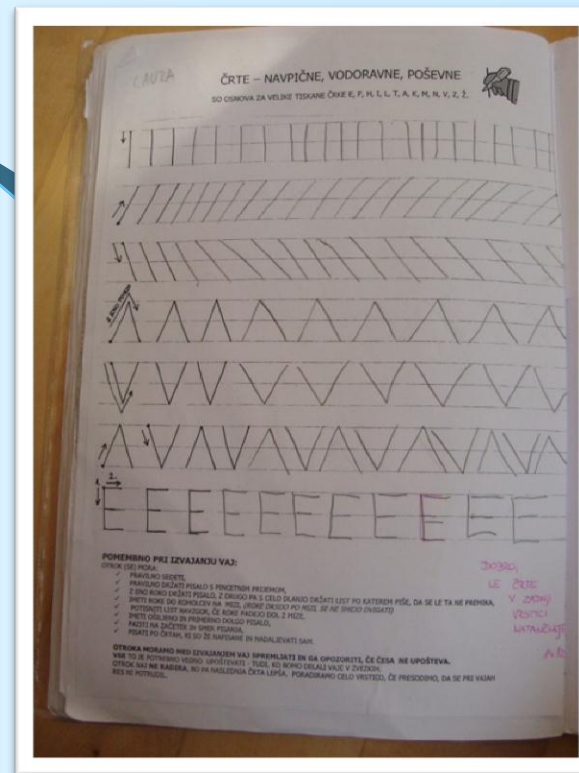
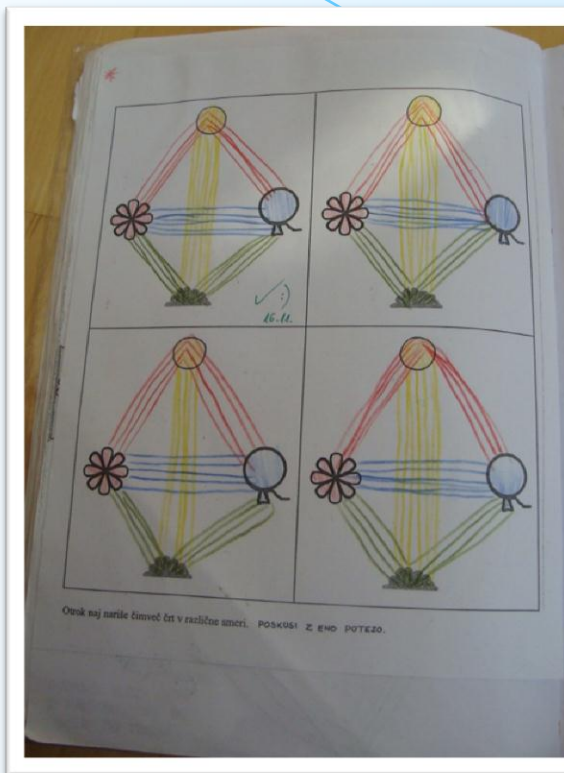
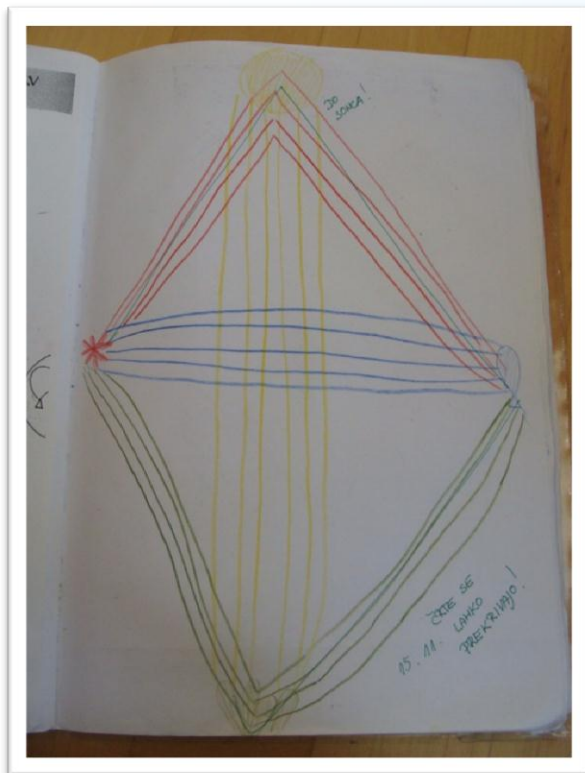
OD ZGORAJ NAVZDOL
IN SPET NAVZGOR

FINA MOTORIKA



VODORAVNA ČRTA - OD LEVE PROTI DESNI

GRAFOMOTORIKA



VODORAVNA, NAVPIČNA, POŠEVNA ČRTA

PREDPRIPRAVA NA VAJE



1- "PRAVILNO" SEDENJE



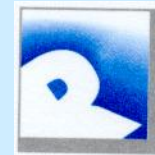
1- "PRAVILNO" DRŽANJE PISALA



VAJE IN IGRE ZA PRAVILNO DRŽANJE PISALA



DRŽANJE PISALA - PREJ IN POTEM



V DEŽELI ČRKARIJI NAM JE SEDAJ
MNOGO LAŽJE...

