



## הוראה מתקנת

בבסיס תהליך רכישת הקריאה עומדים תהליכי הפענוח (קידוד האותיות לצלילים שהם מייצגים וקריאה בשטף) ותהליכי ההבנה. לפניכם מגוון פעילויות לחיזוק התנועות ולביסוסן לצד הקריאה בשטף, אלו יחזקו את תהליכי ההבנה.

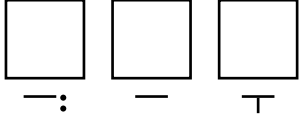
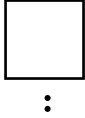
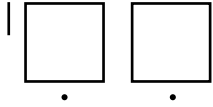
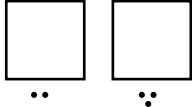
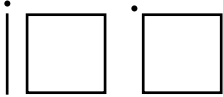
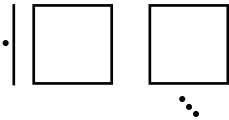
### עצות שימושיות לחיזוק הקריאה בשטף:

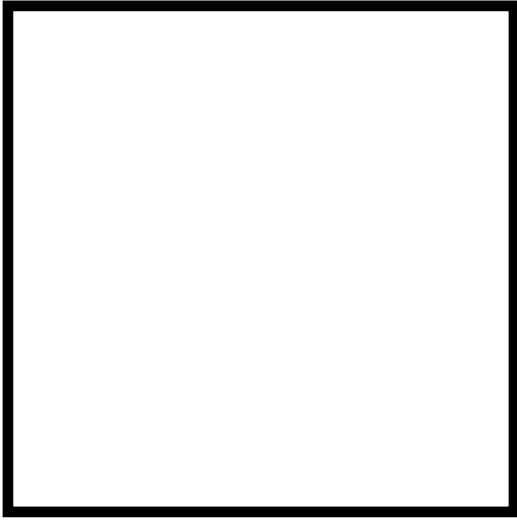
- קריאה חוזרת - קריאת כל מילה וכל משפט כמה פעמים. בפעמים הראשונות הקריאה תהיה אטית ומצרפת, אולם בהמשך - שוטפת וברורה יותר. לאחר שהתלמיד קרא באופן אטי ומצרף, נבקש ממנו לחזור לתחילת המילה או המשפט ונאפשר לו לקרוא שוב בשטף.
- המורה יקריא ראשון את המשפט והתלמיד יחזור אחריו כהד, עוקב באצבע אחר המילים בספרון.
- לאחר שהתלמיד קרא משפט בשטף אפשר להקליט אותו. לבסוף תתקבל הקלטה של הסיפור כולו ברצף.
- בחירת מילים מהספרון שבהן נמצאת התנועה הנלמדת והעתקתן לכרטיסיות לשם תרגול הקריאה שלהן. כך ניצור מאגר של כרטיסיות עם מילים להברקה מכל תנועה, ובעזרתן נתרגל קריאה מהירה וגלובלית של המילים. את מאגר הכרטיסיות מניחים בערמה. כל תלמיד בתורו מרים כרטיסייה וקורא את המילה במדויק ובשטף. אם הצלחה, הוא מקבל את הכרטיסייה. כל ילד מנסה לאסוף כמה שיותר כרטיסיות.



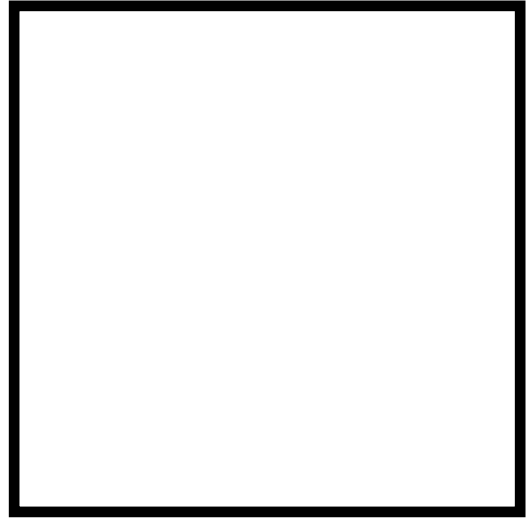
### עצות שימושיות לחיזוק הקריאה המדויקת:

- בעת הקריאה מלווים את התלמיד באצבע עוקבת. כאשר התלמיד אינו מדייק בפענוח, בודקים איזו תנועה שיבש, ומחזקים אותה באמצעות היקש לתנועה המופיעה בשם הדמות. היעזרו בסרגל התנועות של הדמויות מהספרונים (נספח מס' 1). לדוגמה: אם התלמיד שגה וקרא נַ במקום נָ, עליו להתבונן בסרגל התנועות ולזהות את התנועה ששיבש ולתקן בעזרת שם הדמות: כָּ כמו בכשכש, לכן עליו לקרוא נָ.
- מניחים בערמה את כרטיסיות המילים (כרטיסיות ההברקה עם המילים מהספרונים). כל תלמיד בתור מרים כרטיסייה, קורא בקול את המילה ומניח אותה בחלון המתאים לפי התנועה (נספח מס' 2).
- בוחרים מילה מהכרטיסיות, מפרקים אותה לצירופים (עיצור+תנועה=כֶּ) ומעתיקים כל צירוף לכרטיסייה נפרדת. בעזרת כרטיסיות הצירופים אפשר להרכיב מילים חדשות. בהמשך אפשר לאסוף צירופים מכל התנועות, להניח אותם בערמה ולשחק במשחקים שונים. לדוגמה: 1. כל תלמיד בתור מרים כרטיסייה ומפענח את הצירוף. אם הצליח, הוא מקבל את הכרטיסייה; 2. כל תלמיד בתור קורא צירוף ומניח את הכרטיסייה בחלון המתאים לפי התנועה.
- מצרפים את כרטיסיות המילים לכרטיסיות הצירופים ומשחקים משחק זיכרון. זוג = כרטיסייה עם מילה וכרטיסייה עם צירוף המופיע במילה.

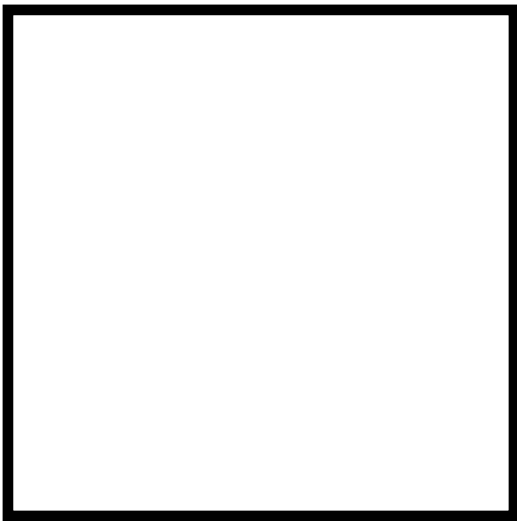
הדמות התומכת בתנועה זו	התנועה
כְּכֶכֶּ	
כְּכֶכֶּ	
צִיּוֹ	
בְּצֶ	
הוֹ	
תוֹשׁ	



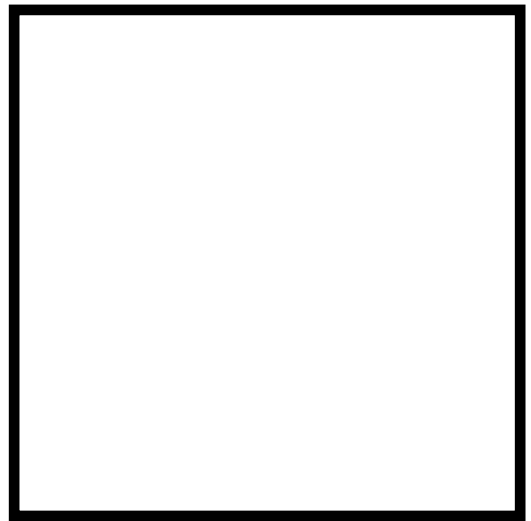
— | —



●  
●



● ● ● ●  
●



●

