

# Время расти!

## ПРИВЕТСТВУЕМ ВАШУ СЕМЬЮ!

В течение следующих трех недель учащиеся узнают о том, что требуется растениям, чтобы расти, развиваться и выживать.

Мы будем читать об основных потребностях растений, удовлетворении этих потребностей и о том, что происходит, если они не удовлетворяются. Кроме того, дети напишут методическое пособие, содержащее в хронологическом порядке этапы, которые требуется реализовать для завершения мероприятия.

## ЗАКРЕПИТЕ ЗНАНИЯ ДОМА!

### Слова, выражающие главную идею

Обратите внимание ребенка на следующие важные тематические слова, когда читаете ему книгу или разговариваете с ним:

**удобрять (fertilize);**  
**прорастать (germinate);**  
**выживать (survive).**

Старайтесь включить вопросы, подобные указанным ниже, в ежедневные разговоры:

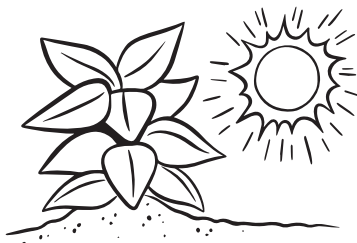
- «Как ты думаешь, это хорошая идея — удобрять растения?»;
- «Если бы у тебя был огород, какие семена ты бы хотел(-а) прорастить?»;
- «Как люди могут способствовать выживанию растений?».

### Почитаем вместе

Выделите отдельное время и место для ежедневного совместного чтения с ребенком.

При прохождении этого модуля, посвященного растениям, во время совместного чтения старайтесь выполнять следующие действия:

- подумайте о времени и месте действия рассказа. Скажите, выживут ли, по вашему мнению, растения в таких условиях;
- почитайте как-нибудь на открытом воздухе и обсудите, как удовлетворяются потребности растений;
- имитируйте ошибки и их исправление. Во время чтения с ребенком прочитайте слово неправильно, остановитесь, спросите ребенка, имеет ли смысл это слово, а затем повторно прочитайте его правильно.



### Игра слов

Используйте игру слов, чтобы способствовать развитию навыков, необходимых для чтения.

- **Неделя 1** Определите, кто сможет составить большой список слов с буквосочетаниями *oo*, *ew*, *oi* или *ie*, произнесение которых аналогично произнесению в слове «*knew*».
- **Неделя 2** Поиграйте со словами, содержащими буквосочетания *oi*, *ow*, *ou* или *oi*. Например: «Я вижу что-то со звуком «*ou*» (*toy*)».
- **Неделя 3** Подготовьте поле для игры «крестики-нолики», написав в каждой клетке слова, содержащие буквосочетания *ai*, *aw*, *al*, *ough* или *ough*, и пропуская эти буквосочетания. Чтобы поставить в клетке «X» или «O», игроки должны написать пропущенные буквы и произнести слово. Например: t \_ \_ k → talk.