



Kako su gavrani postali crne boje

Pedagoški list

PREDSTAVLJANJE KUTIJE

RAZINA/DOBNA SKUPINA: 6+ godina

TRAJANJE: 15/30 minuta po aktivnosti , preporučamo 45 minuta za aktivnost svakodnevnog života.

TEME: Indijanska priča, brojanje, gluma

KLJUČNE KOMPETENCIJE KOJE SE RAZVIJAJU:

PISMENOST	Usvajanje I prepričavanje priče.
	Pamćenje I govorni jezik.
RAČUNANJE	Zbrajanje
	Dopunjavanje brojeva do 10
SVAKODNEVNE VJEŠTINE	Razviti vještine igranja uloga
	Samoizražavanje



Sufinancira
Europska unija

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

CILJ KUTIJE: Priča je utemeljena na legendi američkih Indijanaca. Legenda govori o tome kako je gavran postao crne boje.

Kutija ima za cilj poboljšati vještine igranja uloga (kazalište) i samoizražavanje. Cilj je pružiti podršku učenicima kojima nedostaje samopouzdanja da kroz alat glume i kazališta pokušaju izraziti sebe. Kazališna igra je prekrasan alat koji uključuje pokrete tijela i geste. Svrha ovih aktivnosti je zajednički rad.

Ovaj rad može biti koristan i za uvod u usvajanju novoga jezika.

Pronaći ćete aktivnosti koje potiču pamćenje i ponovno izgrađivanje priče te nastaviti sa stvaranjem novih priča.

Kod matematike, svrha je postići brzinu u brojanju. Alat pomaže automatizirati računanje do deset.

IMPLEMENTACIJA

RAZLIČITI KORACI

1. Pročitajte priču 1. razine

Savjetujemo vam da se okupite u krugu i ispričate priču pokazujući knjigu bez ekrana (tableta, računala, mobitela...).

U tom koraku, učenici će otkriti priču pomoću piktograma i jednostavnog teksta. Učitelj može prikazati piktograme i sakriti tekst. Na taj će način učenici biti aktivni u pokušaju pogađanja priče.

2. Prepričavanje priče 2. razine

Ukoliko učitelj procjeni da učenici razumiju priču prve razine, moguće je ispričati drugu priču tjedan dana kasnije. To će ih podsjetiti na priču koja je prethodno ispričanu na prvoj razini.

Druga razina dublje proširuje jezik i nudi višu razinu rječnika.

3. Crni gavran, poredaj prema redoslijedu!

Glavni cilj aktivnosti pismenosti je aktiviranje pamćenja putem povezivanja piktograma i teksta. Provedba ove aktivnosti daje učenicima priliku da se upoznaju s pričom i lako shvate njezino značenje. Kao što je već naznačeno, ova aktivnost pomaže učenicima da razviju vještine čitanja i razumijevanja, ali i može biti vrlo korisno i za osobe koje se tek upoznaju s jezikom.

4. Broj do 10 uz američke indijance I crne gavrane

Ovdje se učenici potiču na računanje i razvoj računanja. Zahvaljujući senzornom materijalu, učenici mogu manipulirati i povezivati brojeve u skupu prirodnih brojeva do 10.

5. Kazališna predstava Crni gavran

Učenici se mogu igrati i izražavati putem ove kazališne aktivnosti.

Cilj ove aktivnost je odigrati priču kako bi se razvili govor, jezik i usmeno izražavanje. Ova aktivnost može se odigrati i putem znakovnoga jezika, govorom tijela i izražavanjem emocija.

Igranje uloga pred publikom utječe na jačanje samopouzdanja te je izvrsna prilika da se učenici izraze i upravljaju pokretima vlastitog tijela na pozornici.

TOČKE PAŽNJE

Cilj ovog okvira je izražavanje i društvenost za bilo koju vrstu jezika.

Jezični nedostatak ne predstavlja prepreka.

MOGUĆE PRILAGODBE

Prilagodba materijala

Budite slobodni prilagoditi materijal učenicima s kojima radite s obzirom na njihove razvojne osobitosti i sposobnosti. Možete koristiti usmeni, znakovni jezik ili piktograme.

Nemojte žuriti s radom. Odvojite vrijeme i budite sigurni da vaši učenici razumiju priče.

Pedagoška prilagodba

Ispišite alate onoliko velike koliko vam je potrebno da se njima manipulira rukama, ovisno o dobi i morfologiji Vaših učenika.

Promatrajte kako Vaši učenici rade i rukuju pripremljenim materijalom. Jesu li upoznati s alatima i uživaju li u radu s njima? Na taj ćete način moći prilagoditi alate njihovim potrebama.

U računanju nastavite obrađivati brojeve do 100, ukoliko su matematičke vještine Vaših učenika veće.

Varijacije

Zamolite učenike da nacrtaju likove iz priče. Izrežite ih, plastificirajte i nalijepite na štapiće kako biste ih koristili kao lutke u malom kazalištu u stilu Kamishibaija.

SADRŽAJ KUTIJE

- Knjiga, "Kako su gavrani postali crne boje", razina 1
- Knjiga, "Kako su gavrani postali crne boje", razina 2
- Ovaj pedagoški list
- AAK alat – Svakodnevne vještine: Crni gavran kazališna predstava
- List s aktivnostima – Svakodnevne vještine: Crni gavran kazališna predstava
- AAK alat – Pismenost: Crni gavran: kartice za pričanje priče
- List s aktivnostima – Pismenost: Crni gavran, poredaj prema redoslijedu!
- AAK alat – Brojenje: Broji do 10 uz Sijoukse I gavrane
- List s aktivnostima– Brojenje: Broji do 10 uz Sijoukse I gavrane