

# Odisej, zemlja Kiklopa, prepričavanje

## Lista aktivnosti

- **Ciljana skupina:** 6+ godina
- **Vremensko trajanje:** 15 minuta, ali je aktivnost moguće produljiti ovisno o učenicima
- **Potrebni materijali:**
  - kartice s pričom, piktogrami, kartice sa znakovima iz AAK alata
  - kartice s emocijama
  - ploča s piktogramima(prilog)
  - dodatna mogućnost: elementi igre sjena(prilog)
- **Ključne kompetencije:** razvoj vještina pismenosti

### OPĆI CILJEVI:

- Upoznati se s pričom na primjeren način s ciljem što boljšega razumijevanja
- Prepričati priču pomoću AAK alata uz poticanje vlastite kreativnosti
- Poticati pamćenja i stvaranja značenja



## IMPLEMENTACIJA:

Za svaki element (likovi, mjesto, radnja, emocija) djeca mogu odabrati jedan od ponuđenih AAK alat koji preferiraju: karticu sa znakovima, piktogram ili karticu s pričom.

1. Unaprijed odredite i podijelite priču na različite glavne dijelove: dolazak, susret, plan...
2. Za svaki dio priče, zamolite djecu da pronađu: likove, mjesto, radnju i emocije. Zatim djeca stavljaju kartice (odabirom AAK podrške koju preferiraju) na ploču.
3. Djeca slažu kartice prema kronološkom redu priče.
4. Zatim mogu prepričati priču pokazivanjem kartica ili potpisivanjem ključnih trenutaka ili čak korištenjem kartica s pričama.

## POTENCIJALNI UČINCI RAZVIJANJA AAK VJEŠTINA

Provedba ove aktivnosti utječe na razvoj raznih AAK vještina. Nudeći učenicima da odaberu alat koji im se najviše sviđa, ova aktivnost ima za cilj osnažiti svako dijete i dati mu mogućnost izbora sredstva kojim će se izraziti.

Svaki je alat usredotočen na različite aspekte: znakovne kartice usredotočuju se na usvajanje vokabulara znakovnog jezika; piktogrami pozivaju na bolje razumijevanje upotrebe piktograma i veću uključenost; kartice s pričama služe kao podrška vizualnom i govornom izražavanju. Naravno, mogu se koristiti i u neverbalnom pristupu i dopuniti znakovima ili piktogramima.



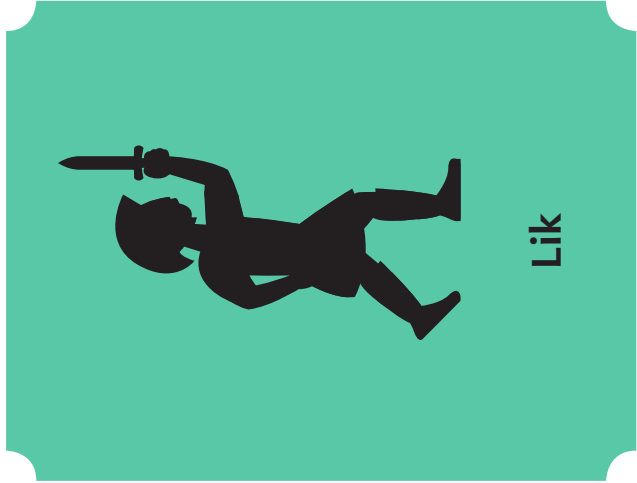
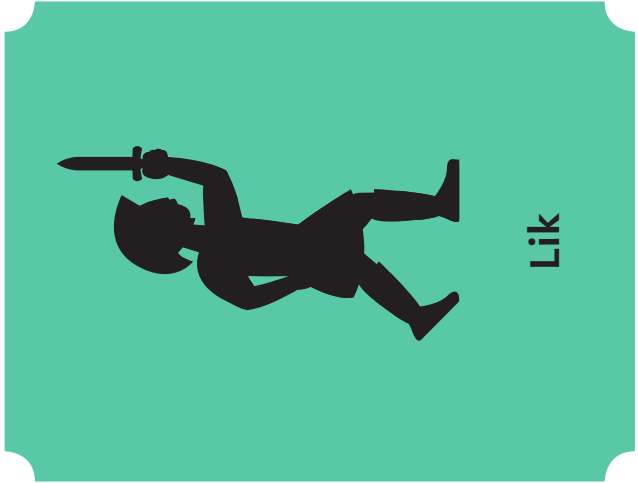
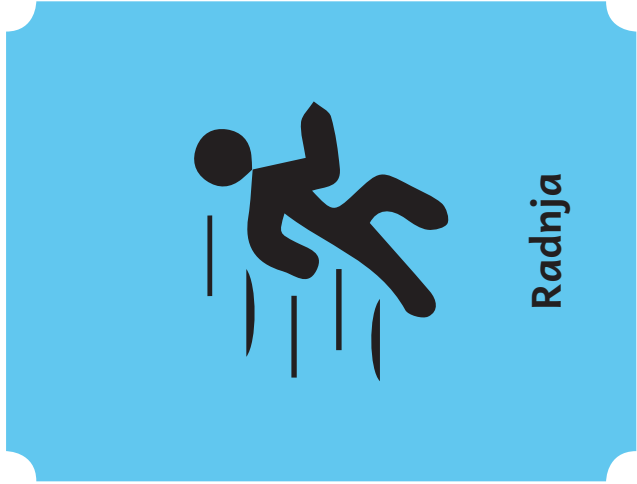
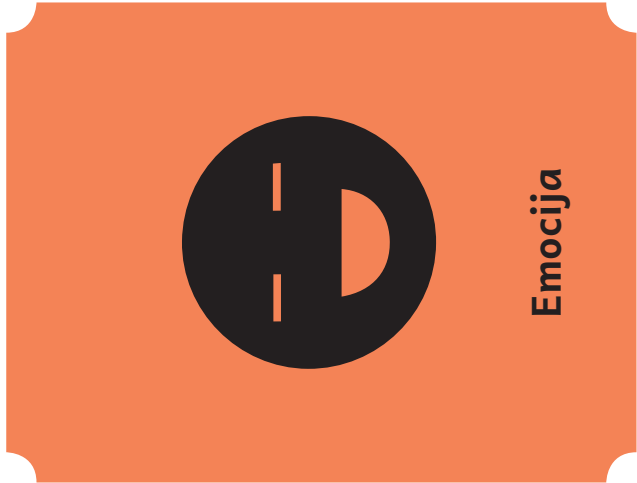
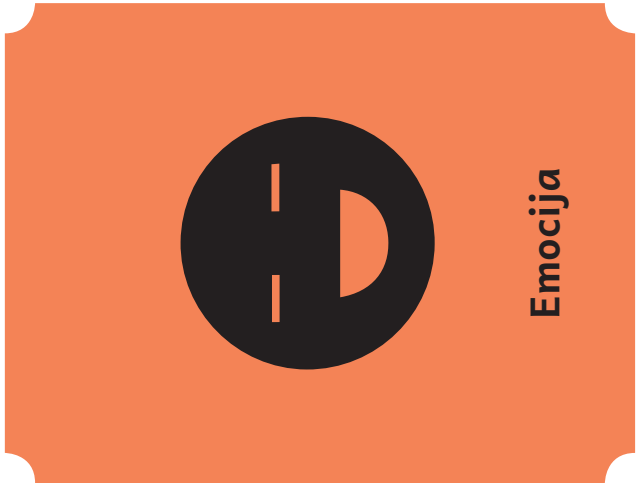
## PRIJEDLOG MOGUĆEG NASTAVKA AKTIVNOSTI

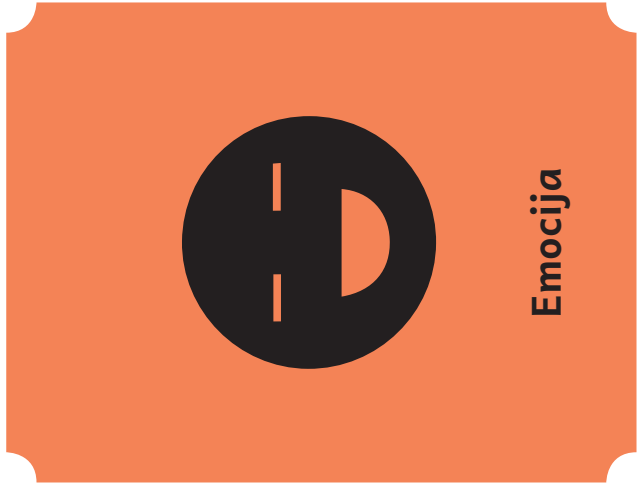
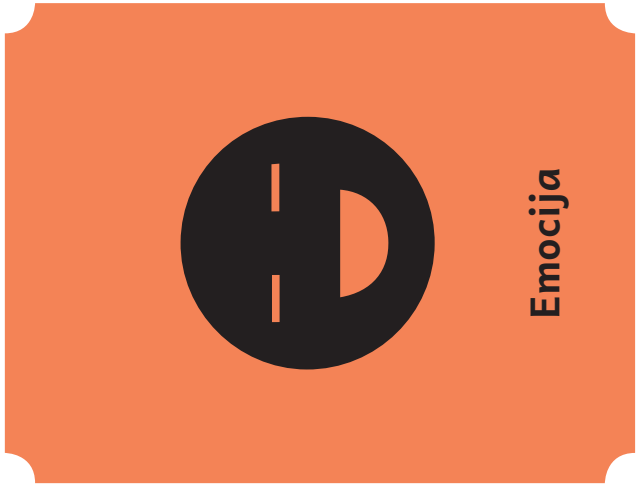
Dvije su mogućnosti za nastavak ove aktivnosti:

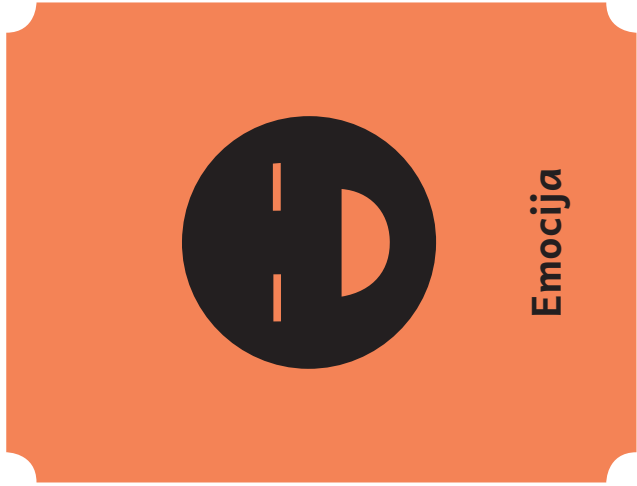
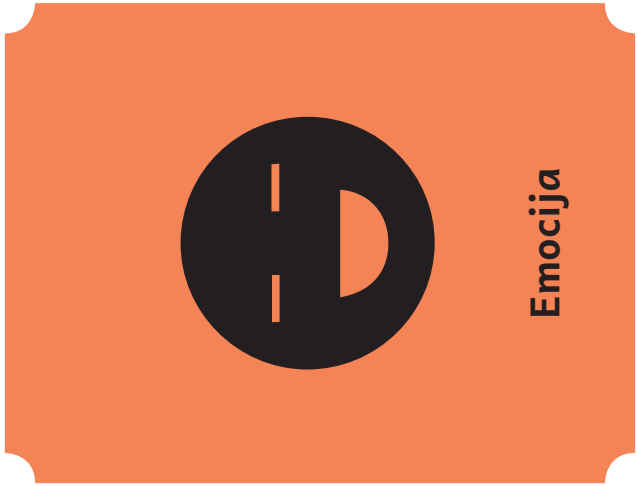
1. Ukoliko su djeca dovoljno upoznata s pričom, zamolite ih da naprave istu vježbu (stavljanje kartica na ploču), ali mijenjajući kronološki redoslijed i **izmišljajući novu priču.**
2. Druga je mogućnost zamoliti djecu da prepričaju priču, ali ovaj put koristeći **elemente igre sjena.** Kazalište sjena stvara veću razigranu atmosferu i aktivira ostala osjetila. Osim toga, može se koristiti i za neverbalne i za verbalne izvedbe priča.

Da biste koristili igru sjena, morate izrezati predmete s radnog lista za igru sjenama. Zatim ih zalijepite na štapić. Nakon što učinite ove korake, pripremite bijelu pozadinu i svjetiljku za projiciranje sjene elemenata na zid.









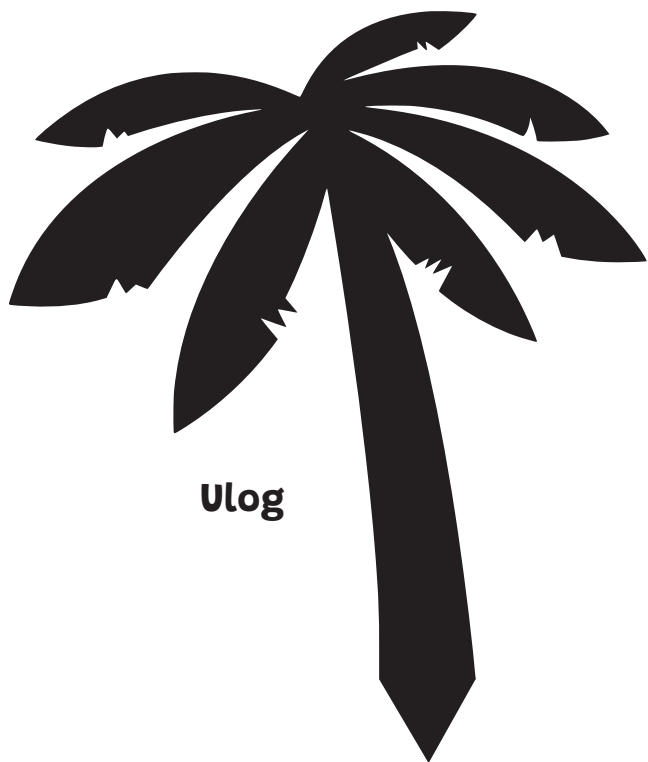


Sufinancira  
Europska unija

Plural Words

# Odisej, Kiklopova zemlja

## Igra sjene



Ulog



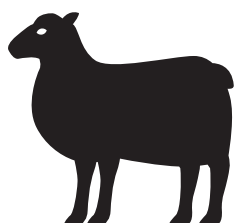
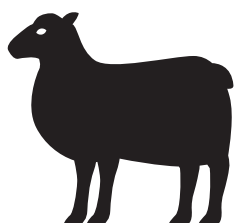
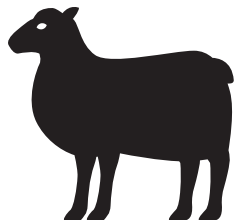
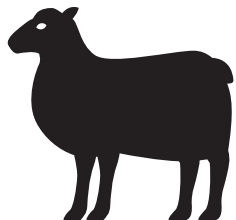
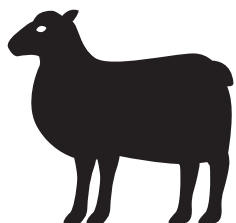
Odisej



Otok



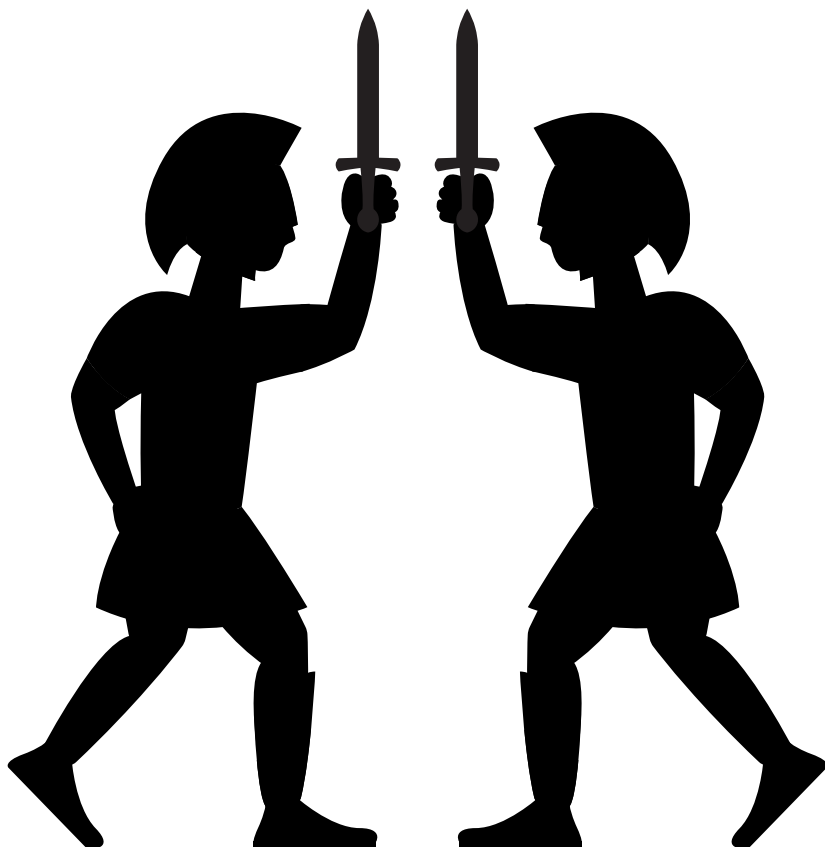
Vino



**Ovce**

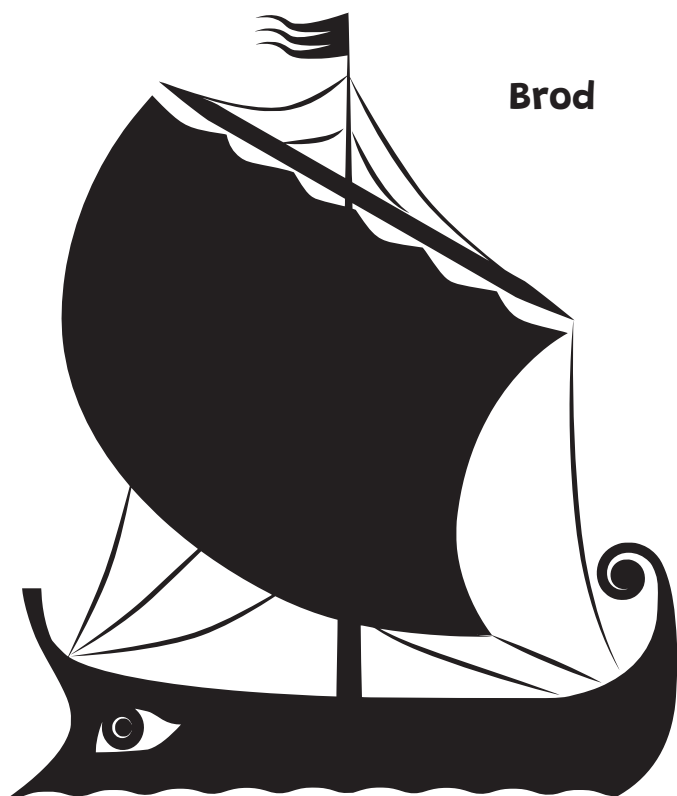


**Kiklop Polifem**



**Posada**





**Brod**



**Špilja**

**Kiklop**

