



# Odisej, Kiklopova zemlja

## LIST ZA UČITELJA

### LISTA AKTIVNOSTI

**CILJNA SKUPINA:** 6+ godina

**VREMENSKO TRAJANJE:** 20 minuta po aktivnosti (uzmite više vremena za aktivnost opismenjavanja), preporučujemo da je razvijate nekoliko tjedana

**TEME:** Grčka mitologija, emocije, brojanje

### RAZVOJ KLJUČNIH KOMPETENCIJA:

<b>PISMENOST</b>	Usvajanje i prepričavanje priče Razumijevanje ključnih dijelova priče
<b>MATEMATIČKE VJEŠTINE</b>	Brojanje: računske operacije zbrajanja i oduzimanja
<b>SVAKODNEVNE VJEŠTINE</b>	Izražavanje emocija

**CILJ:** Odisejeva kutija ima za cilj pružiti prvi susret sa svemirom grčke mitologije kroz AAK. Kutija je dizajnirana za povezivanje aktivnosti i pojmova, pozivajući učenike da radi na stvaranju značenja. Smatra se da se alati koriste u drugim



Sufinancira  
Europska unija

**movetia**

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

**Plural  
Words**

kontekstima i ovdje su implementirani kroz Odisejevu priču. Usvajanje znakova može se razvijati tijekom dužih aktivnosti, a prvi uvedeni znakovi mogu se zatim obogatiti s više znakova (primjerice emocijama).

Set sa zadacima je također oblikovan za djecu sa i bez komunikacijskih teškoća. Resursi također mogu poslužiti kao podrška pri usvajanju novoga jezika.

## IMPLEMENTACIJA

### RAZLIČITI KORACI

#### 1. Pročitajte priču

Ovaj korak je prvi susret s pričom. Učitelj priču čita naglas, ali istovremeno uključuje i druge elemente: znakove, piktograme za prepoznavanje likova (mogu biti kartice s pričama prikazane tijekom čitanja). U ovom prvom koraku učenici su aktivni slušatelji ili gledatelji.

#### 2. Prepričaj priču

Drugi korak osmišljen je kako bi učenik usvojio priču. Kako bi se bolje upoznali sa sadržajem, učenici mogu ponovno koristiti [alat](#) (kartice s pričama) i sami izvesti priču u parovima ili grupama.

Učenici potom mogu ponovno pročitati priču u tiskanom ili digitalnom obliku.

### 3. Može li Kiklop biti tužan?

**Alat i aktivnost** za razvoj svakodnevnih životnih kompetencija usmjereni su na izražavanje emocija i osjećaja znakovnim jezikom. Primjena ovih elemenata u toj fazi osposobljava učenike korištenju alternativnih načina prepričavanja priče i omogućuje im kritičko razmišljanje o emocijama likova.

### 4. Polifemove ovce

U ovome koraku usmjeravamo se na računske vještine (brojanje, zbrajanje i oduzimanje). Kroz **brojeve u pijesku** i aktivnost, učenike upoznajemo s osnovnim vještinama računanja koristeći senzorni pristup. Aktivnost se poigrava s pričom i uključuje računanje u konkretniju situaciju.

### 5. Osmislite priču na novi način

Učenici sada mogu ponovno osmisliti priču mijenjajući osjećaje likova, redoslijed događaja kroz kartice. Također su opremljeni AAK alatima koji mogu podržati njihovo prepričavanje: znakovi, brojevi u pijesku i kartice s pričama.

## SMJERNICE

Pazite da pratite ritam učenika, nemojte žuriti s usvajanjem faze teksta. Ponovite priču onoliko puta koliko je potrebno prije nego što je ponovno osmislite.

Za kartice emocija koristimo hrvatski znakovni jezik. Može se dogoditi da neka djeca poznaju znakove iz drugih jezika i da među njima postoje određene razlike.

## MOGUĆE PRILAGODBE

### Prilagodba materijala

Zamišljeno je da su alati prilagođeni razini i potrebama učenika. Priloženi AAK alati također su oblikovani da budu podrška i uvod u vizualno učenje. Nemojte se ustručavati izvršiti bilo kakve prilagodbe ukoliko su one potrebne. Na primjer, brojevi pijeska mogu se napraviti i za slova kao i samoglasnici, ukoliko ih želite uvesti u čitanje.

Znakovi se mogu proširivati. Odlučili smo se za korištenje znakovnog jezika, ali možete jednostavno koristiti znakove „Makaton“ ukoliko su relevantniji za potrebe vaših učenika.

### Pedagoška prilagodba

Možete pronaći prijedloge na koje načine prilagoditi sadržaj aktivnosti. Svaki list aktivnosti predstavlja ulaz u stjecanje kompetencija, uz pomoć AAK alata. Možete ili prilagoditi alat za promjenu razine aktivnosti ili obogatiti aktivnost složenijim zadacima.

## Varijacije

- Možete ponovno koristiti osnovu aktivnosti računanja za usvajanje računskih operacija množenja i dijeljenja.
- Za prepričavanje možete ponuditi druge alate za pripovijedanje korisne djeci (igra sjena, Myriorama, kamišibaj...).

## RESURSI KUTIJE

- Kniga, “Odysseus, the land of the Cyclops”, level 1
- Kniga, “Odysseus, the land of the Cyclops”, level 2
- 0. Pedagoški list
- 1. AAK alat - vještine svakodnevnog života: Emocionalne vještine
- 2. Lista aktivnosti - vještine svakodnevnog života: Može li Kiklop biti tužan?
- 3. AAK alat - pismenost: Kartice s pričama
- 4. Lista aktivnosti - pismenost: Odisej, zemlja Kiklopa, prepričavanje
- 5. AAK alat - brojenje: Brojevi od zrnastog materijala
- 6. Lista aktivnosti - brojenje: Polifemove ovce