



Može li Kiklop biti tužan?

Lista aktivnosti

- **Ciljana skupina:** 6+ godina
- **Vremensko trajanje:** 20 minuta
- **Potrebni materijali:** znakovne kartice emocija, kartice s likovima
- **Ključne kompetencije:** vještine svakodnevnoga života

OPĆI CILJEVI

- Izražavanje emocija znakovnim jezikom
- Proširivanje vokabulara usvajanjem novih riječi putem emocija
- Razvijanje emocionalnih vještina: što je emocija, kako se osjećamo, tko može biti tužan ili hrabar, što znači biti tužan, zabrinut...?
- Razvijati razumijevanje teksta i emocija likova

IMPLEMENTACIJA

1. **Korak 1: poistovjećivanje** s emocijama putem kartica
2. **Korak 2: Može li Kiklop biti tužan?**

Pročitajte učenicima nekoliko odabranih rečenica iz teksta i zamolite ih da napišu emocije likova. Na primjer: “Kiklop je rekao Polifemu, ‘ako te nitko nije povrijedio, znači da si to sam učinio. Nemamo vremena za to, vraćamo se kući.” Možete li napisati što je Polifem mislio o tome?

3. Korak 3: Tko se boji?

Napravite obrnutu vježbu. Napišite jednu emociju (ili pokažite karticu) i zamolite učenika da je poveže s karticom likova.

4. Korak 4: Što ako se Odisej osjeća krivim?

Zamolite učenike da naprave izmjenu emocija likova. Na primjer, što ako se Polifem osjeća krivim jer je pojeo posadu? Što ako je Odisej zabrinut i ne povrijedi Polifema?

POTENCIJALNI UČINCI RAZVIJANJA AAK VJEŠTINA

Ova aktivnost ima za cilj razviti kod učenika alternativne načine izražavanja emocija. Kroz istraživanje emocija likova, učenici razmišljaju o svojim emocijama i usvajaju više rječnika o osnovnim potrebama. Sposobnost izražavanja vlastitih emocija osigurava veće samozastupanje i neovisnost.

PRIJEDLOG MOGUĆEG NASTAVKA AKTIVNOSTI

Ova aktivnost može ići uz aktivnost opismenjavanja koja se sastoji od ponovnog pisanja izvorne priče. Ako želite da učenici rade na svojim vještinama pisanja, možete ih zamoliti da napišu ili odsviraju novu priču s izmjenom u emocijama likova.

