

Odiseu pe tărâmul Ciclopului, repovestit

Fișă de activitate

- **Grup țintă:** 6+ ani
- **Durată:** 15 minute, dar poate fi ajustat în funcție de elevi
- **Materiale necesare:**
 - cartonașele cu povestea, pictograme, cartonașe cu semne din instrumentele CAA pentru alfabetizare
 - cartonașele cu emoții
 - o panou de joc cu pictograme (atașat)
 - opțional: elemente pentru jocuri de umbre (atașat)
- **Competență cheie:** alfabetizare

OBIECTIVE GENERALE

- Familiarizarea și însușirea poveștii pentru a o înțelege mai bine
- Repovestire folosind instrumentele CAA și prin stimularea propriei creativități
- Stimularea memoriei și a proceselor de creare a semnificațiilor



IMPLEMENTARE

Pentru fiecare element (personaje, loc, acțiune, emoție), copiii pot alege instrumentul CAA pe care îl preferă: un cartonaș cu semne, o pictogramă sau un cartonaș cu poveste.

1. Înainte, identificați și împărtășiți povestea în etapele principale: sosirea, întâlnirea, planul...
2. Pentru fiecare episod, cereți-le copiilor să identifice: personajele, locul, acțiunea și emoția. Apoi, aceștia așază cartonașul (alegând suportul CAA pe care îl preferă) pe tabla de joc.
3. Copiii așază cartonașele în ordinea cronologică a evenimentelor poveștii.
4. Aceștia pot, apoi, să repovestească, arătând cartonașele sau prin reprezentarea în limba semnelor a momentelor cheie sau chiar și cu ajutorul cartonașelor cu povestea.

POTENTIAL PENTRU DEZVOLTAREA COMPETENȚELOR CAA

Această activitate vizează dezvoltarea a numeroase competențe de CAA. Oferind elevilor posibilitatea de a alege instrumentul pe care îl preferă, scopul acestei activități este de a permite fiecărui copil să își aleagă modalitățile de exprimare.

Fiecare instrument se concentrează pe diferite aspecte: cartonașele cu semne se concentrează pe dobândirea vocabularului în limba semnelor; pictogramele invită la o mai bună înțelegere a utilizării pictogramelor și la o mai mare incluziune; cartonașele cu imagini din poveste funcționează ca un mijloc de susținere pentru

exprimarea vizuală și verbală. Desigur, acestea pot fi, de asemenea, folosite în abordarea non-verbală și pot fi completate de semne sau pictograme.

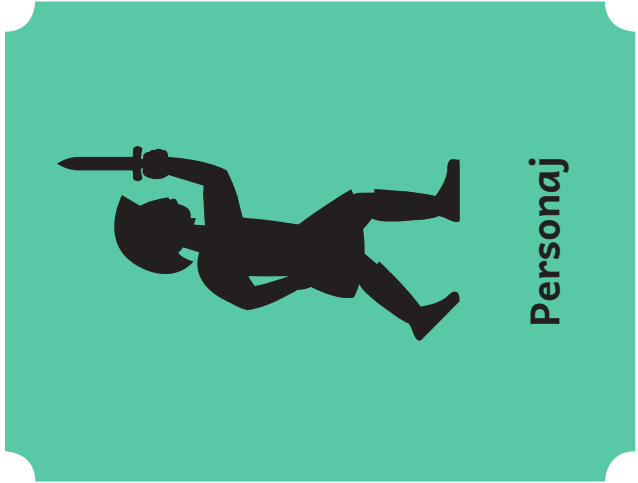
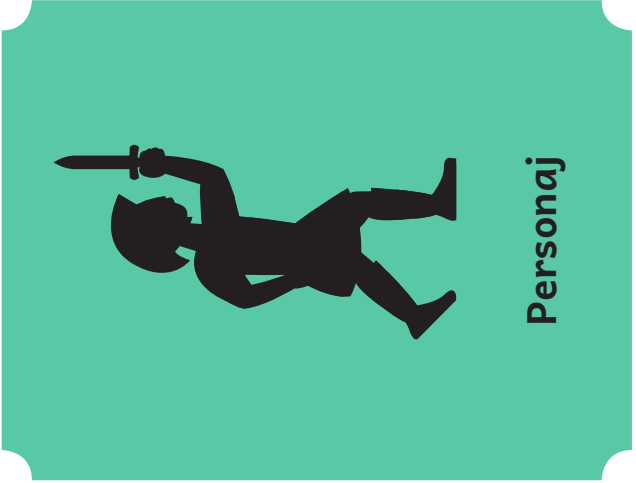
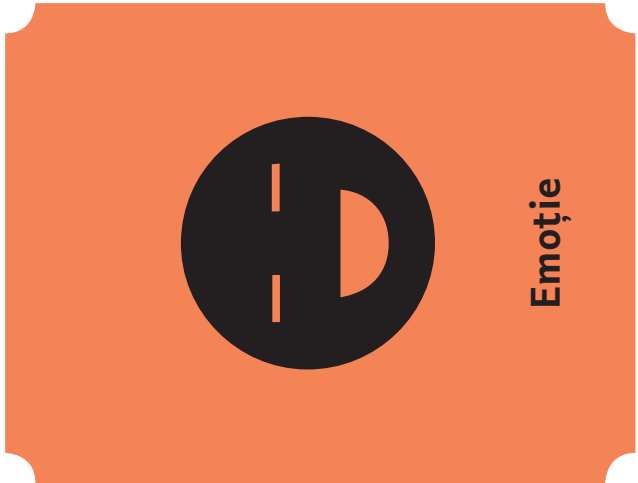
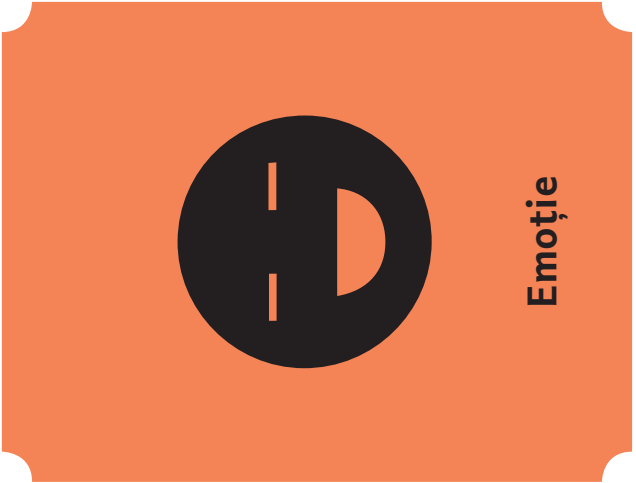
EXTINDERE

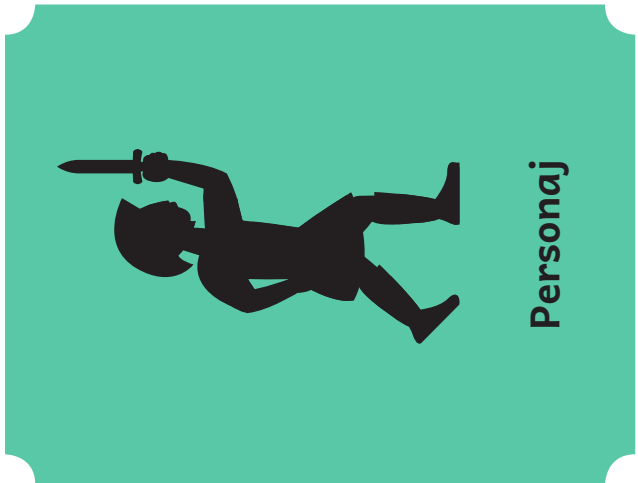
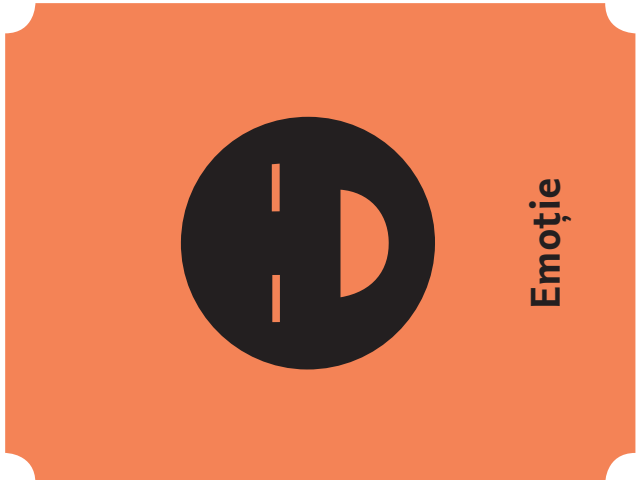
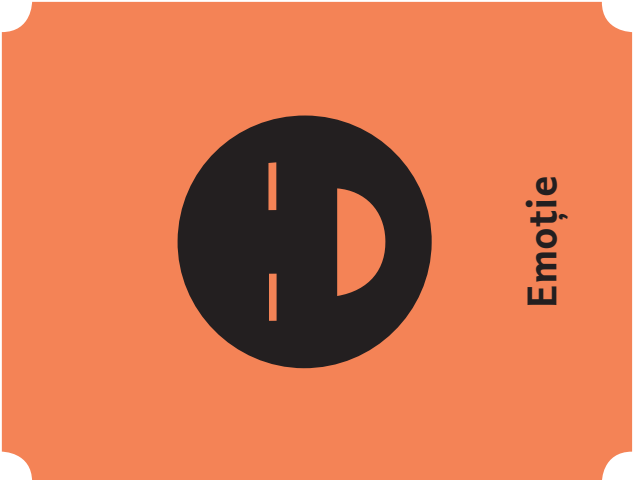
Două opțiuni pentru dezvoltarea în continuare a acestei activități:

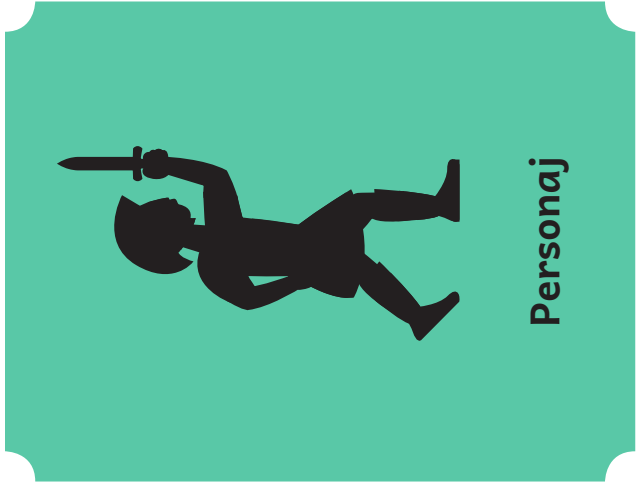
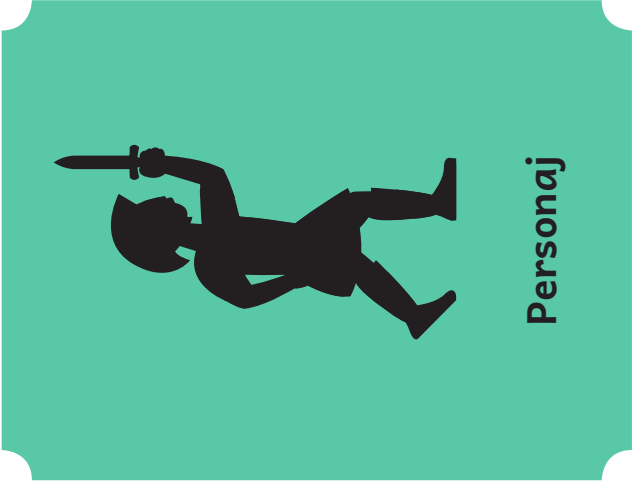
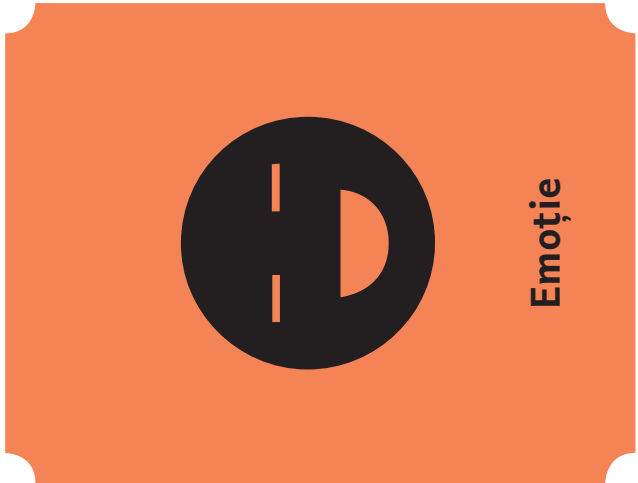
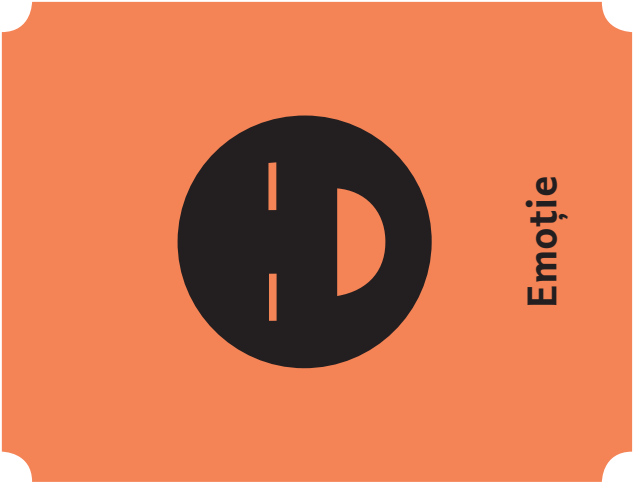
1. În cazul în care copiii sunt destul de familiari cu povestea, cereți-le să efectueze același exercițiu (așezarea cartonașelor pe table de joc), schimbând, însă, ordinea cronologică și **reinventând o nouă poveste**.
2. O altă opțiune este cea de a le cere copiilor să repovestească, însă, de această dată, folosind **elementele pentru jocul de umbre**. Teatrul de umbre creează o atmosferă mai ludică și mobilizează alte simțuri. În plus, poate fi folosit atât în varianta non-verbală, cât și în cea verbală a povestirii.

Pentru a utiliza jocul de umbre, este nevoie să decupați elementele din fișa pentru jocul de umbre. Lipiți-le, apoi, pe un băț. Odată ce ați completat acești pași, pregătiți un fundal alb și un reflector pentru a proiecta umbra elementelor pe perete.











Cofinanțat de
Uniunea Europeană

Plural Words

Odiseu, țărâmul Ciclopilor

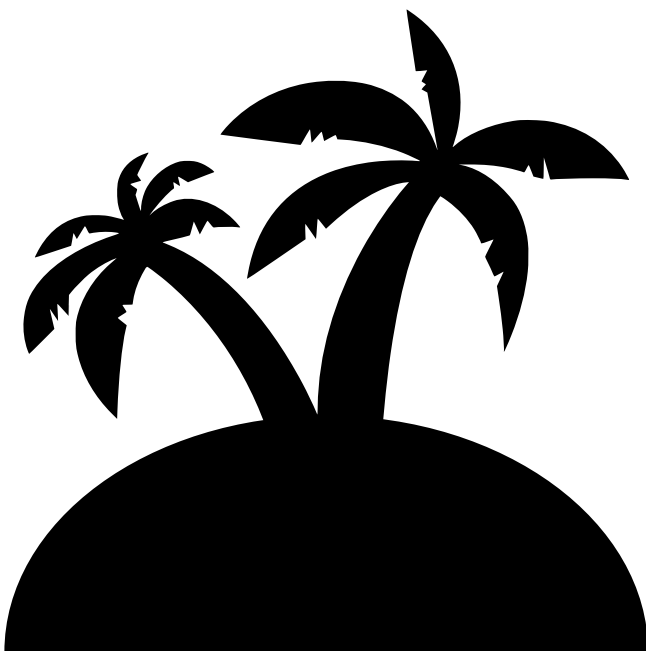
Jocul umbrelor



țărușul



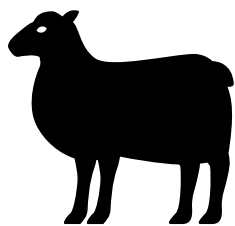
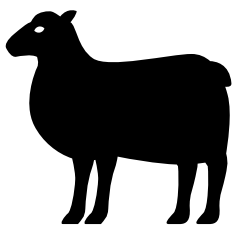
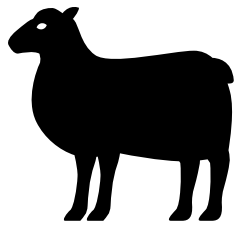
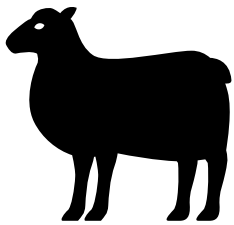
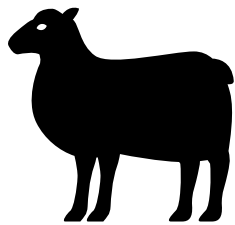
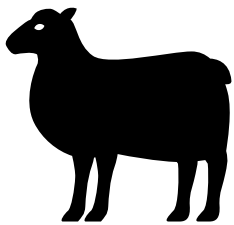
Odiseu



insula



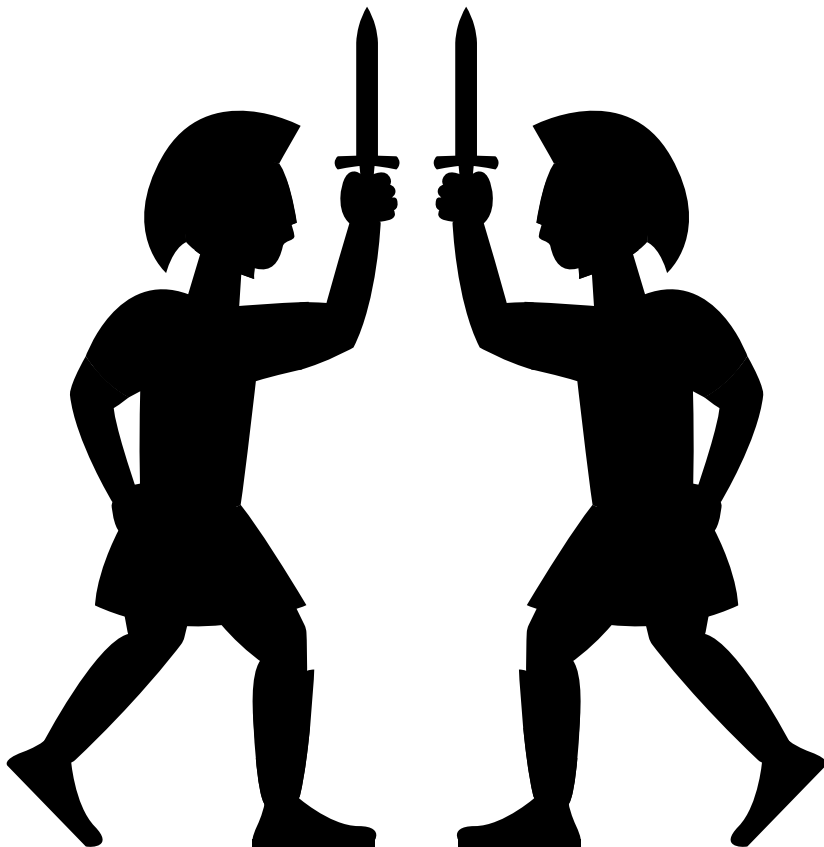
vinul



oile



Ciclopul Polifem



echipajul



corabia



peștera

Ciclopii

