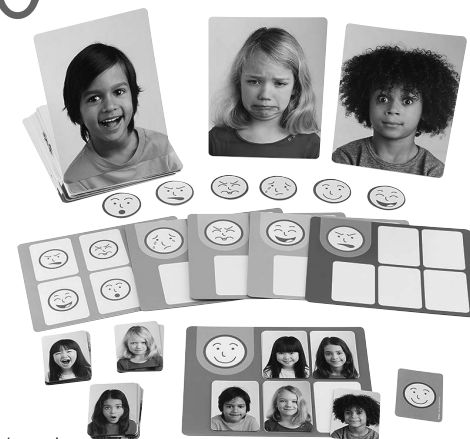




Porozmawiajmy o emocjach. Gra edukacyjna 332 010

Wiek

- 4+



Specyfikacja

Elementy zestawu:

- 30 kartonowych zdjęć (18 x 24 cm).
- 6 dwustronnych kartonowych planszy bingo (18 x 24 cm).
- 30 kartonowych zdjęć (6 x 8 cm).
- 6 ilustrowanych liczników emocji w kartonie (średnica: 6 cm).

Zestaw zawiera 3 główne rodzaje aktywności:

- gry językowe,
- gry sortujące
- gry bingo/lotto.



Korzyści z użytkowania

- pomaga w nauce sześciu podstawowych wyrazów twarzy: radości, rozbawienia, zdziwienia, złości, smutku i obrzydzenia
- interpretowanie emocji oraz opisywanie ich w formie językowej rozwija słownictwo i zdolności wyrażania uczuć.

SI IN 332 010 03/25



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

Faza 1. Eksploracja i zrozumienie

Sesje w małych grupach lub dla całej klasy. Dzieci mają szansę na eksplorację i zapoznanie się z materiałem z tego zestawu przed wykonaniem proponowanych działań. Aby umożliwić lepsze zrozumienie, chodzi o zapewnienie kontekstu do używania słownictwa w sytuacjach, które są znaczące dla dzieci: konflikt między dziećmi, dobre wiadomości, czytanie książki obrazkowej, menu szkolnych obiadów i inne.

Faza 2. Praca w małych grupach

Postęp od słownictwa biernego do czynnego. Ćwicz zapamiętywanie i używanie słów. Ćwicz sortowanie i zastanawianie się, jak sortować do kategorii. Zabawa jest idealnym narzędziem na tym etapie ćwiczeń i systematyzacji. Gry są wprowadzane na warsztatach prowadzonych przez nauczyciela. Nacisk kładziony jest na ustną produkcję językową dzieci, co pozwala i zachęca je do ponownego użycia słownictwa w kontekście składni ustnej. Nauczyciel dostosowuje sugerowane sytuacje do wieku i poziomu umiejętności dzieci, zwiększając liczbę zdjęć lub złożoność języka, wprowadzając użycie przymiotników i czasowników. Ten zestaw pozwala na pracę językową opartą na 6 wyrazach twarzy, z których każdy jest widoczny u 5 różnych dzieci: uśmiech, śmiech, smutek, złość, obrzydzenie i zaskoczenie. Zdjęcia mają na celu zachęcenie do dyskusji; celem dyskusji jest upewnienie się, że dzieci potrafią poprawnie zidentyfikować i nazwać każdy wyraz.

Praca krok po kroku

1. Na początek wybierz serię zdjęć tego samego dziecka, na którym widać wszystkie 6 wyrazów i zaprezentuj serię dzieciom

Poproś ich, aby uważnie przyjrzeni się zdjęciom i opisali je jedno po drugim. Zwróć ich uwagę na znaczenie głowy dziecka (czy zwisa, jest trzymana prosto, pochyla się do przodu czy do tyłu?), oczu (szeroko otwarte czy nie, „twarde” spojrzenie czy nie?), brwi (ściągnięte czy nie?) i ust (otwarte czy zamknięte, jaki kształt?).



5. Wyróżnij jednego

Dołącz jedno „dziwne zdjęcie” w serii zdjęć przedstawiających ten sam wyraz. Poproś dzieci, aby znalazły zdjęcie, które nie pasuje do pozostałych, i uzasadniły swój wybór.

Na półce z książkami w klasie poszukaj ilustracji postaci w książkach, które dobrze znają. Poproś ich, aby nazwali wyraz twarzy każdej postaci i uzasadnili swój wybór. Rozdaj portrety (obrazy lub zdjęcia) znanych artystów i poproś dzieci, aby nazwały wyraz lub emocję, które, jak im się wydaje, rozpoznają. Stwórz albumy tematyczne dotyczące wyrazów twarzy ze zdjęciami dzieci z klasy. Zrób jeden dla uśmiechów, jeden dla smutku, jeden dla zaskoczenia itp. Zrób układanki obrazkowe, tnąc zdjęcia dzieci na poziome paski. Narysuj twarze, z danym wyrazem lub bez. Wytnij pustą kartonową twarz i poproś dzieci, aby dodały rysy (brwi, usta, oczy) za pomocą plasteliny lub naklejek. Zrób „koło emocji”, które dzieci mogą obracać, aby pokazać swój nastrój.

2. Gra w pytania

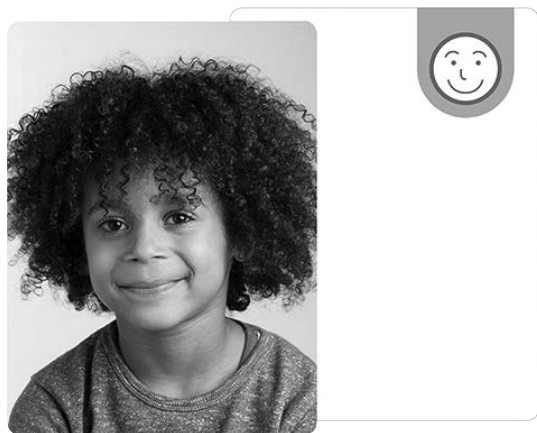
Aby ponownie użyć zdobytego słownictwa, nauczyciel umieszcza kilka zdjęć na stole. Poproś każde dziecko, aby wzięło tablicę ze zdjęciem, nie mówiąc innym dzieciom, którą, a następnie poproś je, aby odgadły, zadając pytania, na które można odpowiedzieć tak lub nie: „Czy to chłopiec?” „Czy osoba ma otwarte usta?” „Czy widać jej zęby?”

3. Gra w dopasowywanie

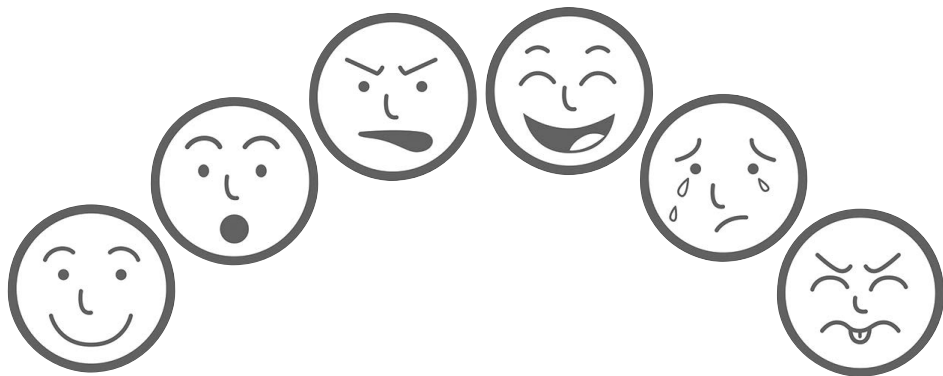
Zaproponuj zrobienie zdjęć dzieciom, które same robią miny, i wydrukuj je. Następnie połóż zdjęcia na stole i poproś je, aby dopasowały te, które „dobrze do siebie pasują”, i uzasadniły swój wybór.

4. Gra Memory (Koncentracja)

Umieść zdjęcia dzieci z klasy twarzami w dół w rzędach, tworząc duży prostokąt na stole lub podłodze. Celem gry Memory jest zebranie jak największej liczby pasujących par: ten sam wyraz dla tego samego dziecka lub różnych dzieci.



2. Pomóż im nazwać to, co zauważą, używając przymiotników, przysłówków i rzeczowników z tej samej rodziny. Przykłady: smutek, smutny, smutno; szczęście, szczęśliwy, radośnie. Następnie poszukaj synonimów lub innych sposobów wyrażenia tego samego, na przykład: Smutek: nieszczęśliwy, zrozpaczony, nieszczęsny, płaczący itp. Złość: wściekły, zirytowany, zły, naprawdę zły itp. Postępuj w ten sam sposób z innymi wyrażeniami.
3. Następnie przeprowadź sekwencję językową dotyczącą antonimów lub przeciwieństw. Dzieciom nie jest łatwo przeciwstawić jednej emocji drugiej. Spontanicznie raczej nie przeciwstawią szczęścia smutkowi. Prawdopodobnie użyją na przykład szczęśliwy/nie szczęśliwy. Poprowadź dzieci do znalezienia przeciwieństwa wyrazu twarzy: „Spójrz, powiedziałaś, że na tym zdjęciu jest smutna. Spróbujmy znaleźć przeciwieństwo słowa smutny. Jeśli nie jest smutna, to jest...”.
4. Porównaj różnice fizyczne między 5 dziećmi przy tym samym wyrazie twarzy. Poproś uczniów, aby uważnie przyjrzeni się zdjęciom wszystkich 5 dzieci i powiedzieli, czy ich wyrazy twarzy są identyczne. „Czy usta wszystkich dzieci wyglądają tak samo?” „Czy potraficie opisać, jak każde z nich trzyma głowę?” itp.



- Wybierz kilka zdjęć i poproś uczniów, aby znaleźli: „Kto się boi, kto jest szczęśliwy, kto jest zły?” lub nawet „Kto jest zaskoczony?” i uzasadnili swoją odpowiedź. Wyrazy twarzy używają znaków lub sygnałów do wskazywania odczuwanych emocji, takich jak uśmiech oznaczający szczęście lub marszczenie brwi lub „robienie miny” oznaczające obrzydzenie. Następnie zabierz zdjęcia z powrotem, jedno po drugim, i poproś każdego ucznia, aby zaproponował sytuację, w której na jego twarzy mógłby pojawić się taki wyraz. Na przykład: „Kiedy jesteś zły?”, „Co cię smuci?”, „Jak to pokazuje się na twojej twarzy?”, „Dlaczego?”, „Jaką minę robisz, żeby pokazać obrzydzenie?” itp. Pomóż dzieciom, nazywając własne emocje/wyrażenia: „Spójrz na mnie, jestem zły, bo ktoś podarł jedną z naszych książek”.
- Poproś dzieci, aby znalazły i naśladowały – z lustrem lub bez – inne wyrazy twarzy, które pokazują: strach, pragnienie czegoś, nieśmiałość, zmęczenie itp. Gra w naśladowanie jest równie interesująca dla dziecka, które naśladuje, jak i dla tych, które oglądają. Jest to środek wyrazu, który rozwija wyobraźnię dzieci, pozwalając im jednocześnie pracować nad kontrolowaniem zarówno ciała, jak i emocji. Udawanie, że ma się pewne uczucia, pomaga dzieciom lepiej poznać siebie nawzajem, a także pomaga im nauczyć się kontrolować swoje emocje, aby być we właściwym usposobieniu do nauki.
- Zajęcia sortowania . Używając żetonów z piktogramami. Zidentyfikuj i nazwij żetony, które mają piktogram. Sortuj tablice według wyrazu, używając wszystkich 6 żetonów wyrazu. Sortuj według rodzaju wyrazu, np. zadowolony lub niezadowolony



Faza 3. Utrwalanie i ponowne użycie słów w innej sytuacji

Te gry pozwalają uczniom przyswoić, ćwiczyć i/lub ponownie użyć słownictwa wprowadzonego na zajęciach.

1. Gra Lotto/bingo

Lotto/bingo jednego wyrażenia. Rozdaj tablice, stroną z jednym wyrażeniem do góry; weź karty, wymieszaj je i ułóż stos zdjęć do góry. Dzieci na zmianę biorą kartę, identyfikują ją i nazywają przedstawiony na niej wyraz. Jeśli zdjęcie odpowiada wyrazowi, który ma na swojej tablicy dziecko, którego jest kolej, to dziecko umieszcza je na swojej tablicy; jeśli nie, odkłada je z powrotem na stos i jest tura następnego gracza. Wygrywa pierwszy gracz, który umieści na swojej tablicy zdjęcia wszystkich 5 dzieci z tym samym wyrazem.

Lotto/bingo sześciu wyrażeń:

Rozdaj tablice, stroną z sześcioma różnymi wyrazami do góry. Graj w ten sam sposób, co w poprzedniej grze. Tym razem wygrywa pierwszy, który uzupełni swoją tablicę wszystkimi 6 kartami, które tym razem odpowiadają 6 różnym wyrazom. Wariacja: Przed rozpoczęciem gry podaj instrukcję, np.: 5 różnych dzieci lub maksymalnie 2 dzieci na tablicę.