

The Catalogue of Projects and Inspirations

IT WAS CREATED AS PART OF THE PROJECT



Erasmus+



TRAVELLING PROJECT
- a Journey to Future Competences



Erasmus+



Публикация, финансирана от фондовете на Европейската комисия по програма "Еразъм +"

Публикацията е изпълнена с финансова подкрепа от Европейската комисия.

Публикацията отразява само позицията на своите автори, а Европейската комисия и националната агенция на програмата "Еразъм +" не носят отговорност за нейното материално съдържание.

БЕЗПЛАТНА ПУБЛИКАЦИЯ



Каталог на проекта и вдъхновението Малък проект – „Пътуваща кутия”- в предучилищна и детска градина

Изготвили: Агнешка Кучарска, Агнешка
Унчюр Трачинска, Паулина Дубилас
Детска градина № 206 Лодз, Полша

Живеем във времена, когато всички промени се извършват толкова бързо, че е трудно дори да се проследят. Днес нещо по-новаторско може да бъде рутинната процедура за хората от половината човешки същества над думата утре. Ето защо има нужда от съвременни промени в образованието, което позволява да се учат децата, да се движат в живота с подходящо самочувствие, да намерят свой собствен път в непредвидим свят. Когато разработвахме метода за деца, искахме да позволим на децата да се изправят пред проблема, изненадата, която сме подготвили за тях. Дайте възможност на детето си да работи творчески, което е адаптирано към нуждите на най-малките ученици и образователния процес, който се провежда на първия етап от образованието. Нашата цел беше да покажем как да работим с деца чрез реализирането на малки проекти (кратко, ден или два), където те могат да открият, мислят и решат проблема сами и да създадат ново решение. На този етап развиваме така наречената Флуидна креативност, която е описана от проф. Едуард Некка ... "елементарни когнитивни, емоционални и мотивационни процеси, които определят възможностите на човека в областта на генериране на нови идеи. Това е само депозит, възможност, потенциал. Това е незаменим компонент и предпоставка за развитието на други видове креативност, свързана с по-високи нива на анализ, но не и сама по себе си, нито пък гарантира, че когнитивните компоненти на точната креативност са процесите, отговорни за генерирането на нови идеи, преди всичко процеса на дивергентно мислене, заедно с творческите начини на функциониране на вниманието, възприятие, въображение и концептуални знания, които го подкрепят. "

Забелязахме, че важен елемент на съвременното образование е необходимостта да се учат децата как да решават проблеми и да се научат как да се справят с тях. Въпреки това, научените правила бързо престават да функционират, когато тези проблеми се променят, така че е важно да се съсредоточи върху процеса на решаване на проблема, трансформиране или показване на възможността за справяне с него. Търсенето на решения на проблемите, творческите действия с децата, са целите, които ни водят в работата по изпълнението на проекта.

Пътуваща кутия – Пътуващият проект и как се роди идеята

Идеята за пътуващите проекти е родена сред учители в детската градина на Общинска детска градина №206 в Полша, която като част от проекта eTwinning се нарича „Пътуваща кутия“. Той предлага идеята за кутии, която е началото на метода на кутията около нашата институция. Първоначално, създадени кутии от учителите в детските градини, пътуваха от една група в друга група и накрая започнаха пътуването си по света. Проектът постигна голям интерес и обществото не само на Полша, но и на Европа започна да го харесва много. Ето защо беше решено да се развие идеята и да се разработи методът като част от Еразъм + ПЪТУВАЩ ПРОЕКТ-ПЪТУВАНЕ КЪМ БЪДЕЩИ КОМПЕТЕНЦИИ. Страната-координатор на проекта е Полша, а страните партньори са: България, Гърция, Литва, Латвия, Португалия, Румъния, Турция и Италия.

Като част от проекта екипът разработи кутии от 5 дейности:

- арт, включително музика, театър, изкуство и ръчни умения;
- математика с използването на ИКТ и бордови игри;
- социални, свързани с толерантността и интеграцията;
- природа и екология;
- движение и здравно образование;
- патриотично в областта на регионализма.

При пътуващите проекти децата получават затворена кутия, която те отварят с помощта на учителя. Съдържанието зависи от замисъла на учителя, който е подготвил плана за урока, от това как иска да оформя работата с учениците и какво иска да им покаже. Съдържанието на кутиите беше с ръчно изработени материали под формата на театър, игри, кукли и материали за по-нататъшни дейности. Всяка кутия-проект съдържаше учебния план, който беше насока за дейности с деца и карта на проекта - картата на очакванията и резултатите.

В метода, разработен от екипа на партньорите, учебните планове включват двуезично обучение по избрано ниво:

- въвеждане на проекта
- развитие
- обобщение

Картата на проекта е образ на очакванията, конкретни действия и поле за трансформации и създаване на нови пътища за откриване или трансформиране на темата или дейността, на които е посветена уводната част на плана на урока. Целта на учителите по време на реализацията на проекта беше да получат възможност за трансформиране на съдържанието на проектните кутии в избраната дейност за работа с деца. Разработените планове за уроци и карти за проекти са поставени на уебсайта на проекта на платформата eTwinning и представляват база за вдъхновение за всички заинтересовани учители.

ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ НА МЕТОДА НА МАЛКИЯ ПРОЕКТ:

- 1. Атмосферата** - детски дейности в атмосфера на неограничена, приятелска игра, която позволява на детето да се отвори, да изрази собственото си изражение и в същото време да получи пълно приемане от другите в групата, както и от учителя. Това дава чувство за сигурност.
- 2. Един ден** - реализиране на проекта като поредица от различни ситуации, които се провеждат в един ден, с възможност за разширяване до още няколко, ако децата са активни и проявяват интерес към работата по проекта и неговата трансформация.
- 3. Компетенции** - изпълнение на задачи и дейности в основните области на детската дейност, разработване на ключови компетенции, в съответствие с приложимата основна учебна програма за даден образователен етап. Този метод дава възможност на учителя да изпълнява задачите на приетата програма еднакво с други въпроси, които той или тя е избрал, но и с възможност да се следват интересите на групата деца, за които той / тя се е погрижил.
- 4. Забавление** - основната форма на действие е активността и творчеството на децата, наблюдавани в игра, вдъхновени и спонтанни игри използващи различни и нетипични помощни материали.

5. Време - липса на времеви ограничения на образователна дейност - методът се основава предимно на игра и изследване, а забавлението в "нещо или някой" може да продължи цял ден за децата, които са заинтересовани от него.

6. Доброволно участват в предлаганите дейности и активиране чрез творческа дейност на учителя.

7. Откриване - насърчаване на детето, разглеждане на ситуацията, събуждане на любопитството му, формиране на неговите интереси, страсти.

8. Проблеми - поставяне на дете в проблемни отворени ситуации, чрез формулиране на различни предложения или готови задачи, които са насочени към целта, но пътят към него трябва да бъде открит или създаден от детето. Ето всички проблеми и въпроси, поставени на детето.

ЦЕЛИТЕ НА МАЛКИЯ МЕТОД НА ПРОЕКТА:

1. Развиване на чувство за сигурност, приемане и свобода в действие.
2. Оформяне на независимостта в действие и оценка на резултатите от задачата и преодоляване на трудностите.
3. Развиване на умения за избор на цел, средства и методи за изпълнение.
4. Формиране на творческото въображение, находчивост и инициативност и изразяването им в наличните форми на изразяване.
5. Активизиране на детското мислене чрез "отворени" ситуации и задачи, отнасящи се до нуждите, интересите и опита на децата.
6. Подобряване на вече съществуващите умения, способности и навици от всички сфери на образованието чрез стимулиране, вдъхновяване или управление на творческата дейност на децата.
7. Да стимулира основни операции и психични процеси, особено дивергентно мислене, което е задължително условие за творческите постижения на учениците.

МЕТОДЪТ

Методът на малкия проект - методът на кутиите - е интердисциплинарен метод, който предполага значителна автономност и отговорност при ученето на децата. Децата, които работят по своите проекти, трябва да имат свободен достъп до обектите и помощ, които са източник на техните открития. По време на дейностите децата могат да работят в групи или индивидуално. Този метод помага да се създаде интегриран екип, в който децата, чрез групова работа, се учат да решават проблеми, да слушат активно, да комуникират ефективно и да получат увереност в себе си. Методът на проекта въвежда децата да планират и организират работата си, както и да обобщават дейностите. По време на проекта работата се извършва в индивидуално зададено време и темп. Този метод дава възможност да се изживее солидарност и радост от съвместните усилия, както и чувството за идентифициране със задачата.

Малките проекти трябва да се характеризират с:



- Придобиване на знания, чрез забава- благодарение на откриването и решаването на проблеми;
- Дейността на детето трябва да придобие не само знания или опит, но и да стимулира уменията за задаване на въпроси;
- Децата работят по теми, които ги интересуват и кои са техните естествени нужди;
- Въвеждането на теоретични съображения се извършва според нуждите и винаги дава резултат от проведените практически дейности, постигнатите ефекти и креативността на детето.

За да се работи ефективно с метода за малки проекти, трябва да се следват определени фази на работа, включително:

- Изненада - инициране на проекта;
- Изпълнение на темата, въведение в играта;
- Забавление в група;
- Изпълнение на проекта и естествена трансформация на темата;
- Представяне на резултатите от работата на децата.

Методът на малките проекти не отнема толкова време, колкото методът на проекта, не изисква голяма реорганизация на работното време на стила на работа от страна на учителя и децата. Ние не се фокусираме върху разработения ефект на проекта, а върху самата операция. От особено значение е отношението на учителя, който трябва да бъде партньор, който взаимодейства с децата. Неговата роля е да въведе атмосфера на необикновени действия, приказка и радост, която да насърчи децата да предприемат действия.

КАРТАТА ЗА ПРОЕКТА

Учителят трябва да уточни и преосмисли своите дидактически и образователни цели при подготовката на проекта. Има карта на проекта, където е възможно да се планират дейностите и очакваните цели за постигане и да се разработи мисловна карта на темата, за да се подготви за възможните направления на детския труд.

ПРОЕКТНА КАРТА / КУТИИ -

НАЧАЛО НА ПРОЕКТ - очаквания на децата

СТЪПКА НА РАБОТА ПО ПРОЕКТА



| СТЪПКА I - НАЧАЛО НА ПРОЕКТА | | СТЪПКА II - ИЗПЪЛНЕНИЕ НА ПРОЕКТА | | СТЪПКА III - КРАЙ НА ПРОЕКТА | |
|---|--|---|--|---|--|
| Насоки за развитие на темата на проекта | | Посещения на експерти | | Очаквани резултати | |
| Целите на проекта | | Дейности в детската градина | | Начини за проверка на знанията и уменията на децата | |
| Материали | | Дейности на открито | | Начини за споделяне на знания | |

Приятно прекарано време

В предучилищна и ранна училищна възраст образованието трябва да се основава на играта. Когато играеш нещо или някой, имитираш и наблюдаваш. Независимо от вида дейност, която децата предпочитат да играят, тя винаги е дейност, тя прави децата изобретателни, насърчава тяхното търпение, упоритост и преди всичко, учи на увереност в себе си и самочувствие. Творческото решаване на проблеми трябва да се осъществява в атмосфера на радост, тъй като в конвенцията за забавлението трудните задачи стават по-лесни. Играта ви позволява да се освободите от напрежението, което често съпътства проблемите на вашата учебна група или самоприемането и самоувереността. Централно място в работата с деца заемат активните методи, основани на забавно и съвместно действие, защото те стимулират учениците да бъдат независими и да изследват света. В метода на кутията играта не е самоцел и средство за постигане на целта, приета от учителя, посочен в картата на проекта.

Схемата за изпълнение на класа, използвайки този метод, се основава на диаграмата на елементите на работата на детето:

1. Открийте.
2. Живейте.
3. Мислете.
4. Създайте.
5. Действайте.



ОТКРИЙТЕ – ИЗНЕНАДА

Работата с деца по този метод започва с изненада, която може да посрещне децата веднага щом влязат в залата, или пък да ги изненадат през деня, когато я намерят зад едно дърво на разходката. Отправната точка и вдъхновение, всеки малък проект, е най-простият детски въпрос. **КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА?** Въпрос къде започва образователното пътуване в малки проекти, изразявайки цялата детска честност и желание за учене, желанието за придобиване на знания. Без емоциите, съпътстващи тези прости думи, няма да придобиете знания или нови умения.

Организацията се провежда в първата част на деня, тя се състои в организиране на място, което ще се превърне в "проблем, който трябва да бъде решен", стимул за мислене, както и някаква загадъчна магия на деня.

Това могат да бъдат прости предмети като пералня, стояща в ъгъла на стаята и покрита със старо одеяло, шифоновите шалове в няколко цвята, залепени в огромна ваза, или голяма затворена плетена кошница в средата, пълна до ръба с кухненски предмети. Артикули като форми за торта, лъжици, рендета, ролки, филтри и др. Такъв елемент, използван сутрин, привлича деца, предизвиква много въпроси, предположения, независими проучвания и игри.

В следващата част от образователната ситуация учителят влиза и променя „НЕЩО“ в специфична „ТЕМА“ - „ЗАДАЧА“ - „ПРОЕКТ“. В случая с "Пътуващи кутии", децата винаги намират малка затворена кутия, която се отваря и заедно могат да празнуват **ОТКРИТИЕТО** - отварянето на този малък свят, затворен в проста кутия. В нашия метод е много важно да отпразнуваме отварянето, да освободим ефекта "уау", за да бъдем любопитни.

Какво съдържа кутията? Тя винаги зависи от изобретателността на учителя, от това как той иска да оформя работата с неговата / нейната група, къде иска да вземе децата и какво иска да им покаже, каква приключение е планирала и какви цели тя е избрала. Изборът на съдържание остава на преценката на учителя, тъй като тя, като инициатор на пиесата и творческия процес, посочва основната цел, която децата трябва да постигнат на първия етап от дейността си.

ЖИВЕЙ - забавлявай се

В кутията - изненада, учителят поставя темата, от която започва забавлението. Тя насърчава детето да действа, разказва, показва, позволява да открива непознатото, накрая да играе напълно свободно със съдържанието на кутията. По този начин децата изследват света - преживяват всички възможни събития с елементи / помощ, които учителят е подготвил в проекта. Всички тези дейности служат за оцеляване. Детето започва да играе по начин, който е виждал някъде преди, имитирайки поведението на други хора, които играят (което също е важно умение), чудейки се, гледайки, задавайки въпроси. По-късно забавлението започва да придобива различно измерение и е насочено към други песни. Ролята на учителя е да наблюдава и да не се намесва в свободната игра и в същото време да обръща внимание, и в каква посока върви играта, защото тук започва творческия процес.

В метода на кутиите нашите игри се основаваха на помощта, задачите и материалите в кутиите по време на проекта. Първоначално учителят беше с детето, инструктираще, показваше, четеше и говореше за това, как да изпълнят подготвените задачи, но в

момента, в който децата започнаха да действат независимо, им позволяваше да изследват темата самостоятелно, заставайки от страни, понякога задавайки въпроси, които насочваха по-нататъшната им дейност. Децата създадоха театър на сенките, разполагайки с фигурите, но също така конструираха куклите, подвижните мечове и пееха и танцуваха с луди писма. Играта в цирка, заедно с колоритния клоун, преследвайки балоните, движени от вятъра.

Те решават задачата, необходима за разчитане на картата на пиратското съкровище. Те наричали животни и ги групирани в семейства, строили ферми за тях, рисували и залепвали макетни ферми. Слушайки и гледайки приказки за стомилионната гора и развиващия се град, те научиха принципите на рециклирането, желаейки да спасят животните, живеещи в нея. Те засаждат и отглеждат растения, които трябва да помагат на чистия въздух.

Имаше много игри, различни от темите. Те бяха придружени от модерни технологии, където децата можеха да изработят карта за пиратите (които се превърнаха в озоботи) или да оцветят образа на любим герой, който с помощта на приложението (Quiver), оживява и се оттегля в неизвестното.

Най-прекрасното беше, че децата бяха истински във всичко това - наистина любящи, опитни, смеещи се и реагиращи спонтанно на всяка предложена задача.

Методът се отнася до реалността, която обгражда децата, техните интереси или житейски опит, поради което те са готови да предприемат действия, в хода на които те постигат други цели, в зависимост от посоката, в която ще последват тези дейности. По този начин: чрез игра детето опознава околния свят, неговите свойства, елементи, отношенията между тях, изгражда своето място в света. Следователно неговата собствена творческа дейност е елемент и фактор, който стимулира неговото развитие. Тъй като този метод е въведен на най-ниското, но най-важното ниво на образование, децата нямат все още клишета, готови решения, те са нетърпеливи да се учат, да се забавляват и често да се доближават до тях по емоционален, инстинктивен начин. Външните образователни влияния стават ценни, доколкото те могат да активират вътрешната мотивация на детето да действа, да събуди чувствителността, въображението и да го мобилизира да преодолее препятствията и трудностите.

МИСЛИ- задавайте въпроси

В днешно време учителите рядко измислят нещо в тях, имат възможност да гледат различни решения в интернет, примери за дейности с деца. Но кутиите ни научиха да трансформираме и унищожаваме създадените продукти, дадохме смелост да пресечем границите. Те принуждаваха да следват детето, неговите идеи и самата промяна. Това ни позволи да изпитаме творческия процес. Ролята на учителя в нашия метод се състои във възприемане и подходящо използване на естествени и целенасочено насочени ситуации за спонтанна и вдъхновена детска дейност.

Задачата на учителя в тази фаза на класа е да насърчи децата да търсят, експериментират и представят своите идеи на форума. Учителят задава открити въпроси, подтиква децата да мислят. Той осигурява пълна сигурност и чувство за приемане на действия, водещи до успех. Какви насоки, следователно, дават на учителите да разгърнат творчески нагласи в тази фаза на класа, за да избегнат скука, обезкуражаване и нерелективно повторение на това, което някой вече е измислил някъде по време на занятията? Смятаме, че няма златен съвет, защото учителите

работят с жив организъм, който е група деца, състояща се от различни герои, емоции и нагласи, а всяка такава група е различна. Точно както всеки учител е различен и има право да притежава методи, грешки и преживявания.

Според професора Кшищоф Й. Шмидт можем само да дадем няколко намека, че този път ще бъде креативен за всички негови участници:

1. **Бъдете отворени** - започнете да се чудите, да зададете много въпроси, погледнете света през очите на детето.
2. **2. Не класифицирайте** - първо погледнете, слушайте и мислете и след това назовете.
3. **3. Отложете оценките** - намерете позитиви.
4. **4. Използвайте въображението** - насладете се на фантазирането, представете си какво ще се случи, ако...
4. **5. Слушайте внимателно** - толерирайте разнообразието от нагласи и емоции.
5. **6. Търсене** - комбинирайте идеи, променете, трансформирайте, потърсете нови комбинации
7. **7. Бъдете спонтанни и радостни** – шегувайте се и се смейте с децата.
6. **8. Осъзнайте собствените си идеи** - бъдете оригинални, но адаптирайте действията си към ситуацията.
7. **9. Запознайте се със света** - организирайте за децата автентични приключения, пътувания, състезания.
8. **10. Създавайте за деца** - рисувайте, играйте на нещо, пейте, рецитирайте, танцувайте или изразете.

СЪЗДАЙТЕ – преобразувайте

Децата са родени изследователи. Те изследват околностите, търсейки елементи, които са забележителни. Тяхното любопитство от света създава поле за творческо поведение и експерименти.

Следвайки децата, учителят създава атмосфера и ситуации за действие. Често това са независими преживявания, а понякога и групови дейности, където се появява лидерската позиция.

В тази позиция не винаги е лидерът на групата, понякога това е срамежлив, смуцаващ човек, който има какво да каже по дадена тема и се чувства уверен. Ето защо проектният метод е толкова интересен - той показва интересите на децата, преодолява срамежливостта и показва детското творчество. Той учи на сътрудничество, уважение към идеите на други членове на групата, независимо мислене, като взема предвид предложенията на други хора.

Кутията за изненада съдържа предмет за действие. Материалите, съдържащи се в него, насърчават конкретни дейности в рамките на тази тема. Децата, които са погълнати и заинтригувани, имат възможност за движение, музика, техническа игра и т.н., а по-късно сами играят с кутията. Независимата игра предизвиква творчество и така мечката става динозавър, театър - в града, и игрални фигури - джуджета; творческо изобретение на децата. Наблюдавайки дейностите на децата и тяхната свободна спонтанна игра,

учителят може да изведе друг предмет на дейност - да създаде шоу за джуджета, да отиде на пътешествие до Динопарк или да чете легенди и да гледате картички за родния си град.

Превърнете кутията в кутия за събиране на настолни игри и създайте игри с тези деца за тези герои. Това ще допринесе за развитието на различни умения - артистични, езикови, математически или естествени. Всичко зависи от уменията на учителя за наблюдение и от неговите творчески способности. Всичко това, следвайки идеите на децата, които са най-важни тук. За да се развие темата, учителят трябва да предостави на децата материали, които могат да бъдат полезни за провеждане на експерименти. Учителят може, но не трябва да говори с деца, да гледа или да играе (- малки деца обичат да играят с възрастни, които имат различни роли); но преди всичко, тя не трябва да смушава или да ръководи дадена игра; не давайте готови решения. Децата сами създават друга тема за дейностите. Дейностите в рамките на проекта често са изненадващи, оригинални и могат да подготвят децата за полезни житейски умения.

РАБОТА – обобщение

Тази част е насочена по-скоро като задача за учителя. Той трябва да седне сред децата, да вижда и описва какво са създали. Обобщете реакциите, наблюдавани при децата. Обменяйте опит с тях. Този учител трябва да намери начин да обобщи емоционално работата на детето. Понякога само трябва да се забавлявате заедно, понякога ще изисква от него да организира представяне на таланти на по-широка група, към която той кани родители или колеги от друга група. Важно е да се прави по атрактивен начин за тях, чрез подходящ подбор на стимулиращи средства за изразяване, засягащи различни сетива.

Обобщението на резултатите може да бъде изложба на творби, скулптури, актьорски сцени, публикуван вестник, нарисувана приказка, спортни състезания или самоорганизиран мач или танцови презентации, които възплащават реализираните теми на малки проекти. Но методът "Пътуваща кутия" може също да вкуси съвместно направени сандвичи или печено тесто. Малките проекти могат да бъдат комбинирани с дейности в проектите eTwinning и завършени в европейски мащаб, например чрез телеконферендна връзка с деца от други страни. Учителят и детето имат реално влияние върху съдържанието на образованието, докато той / тя развива собственото си творчество. Важно е да създадете нещо по ваш собствен начин. Да излезете и да играете футбол, вместо да гледате мач по телевизията. Да изживеете едно приключение, което неволно ще стане образование.

Екипът на проекта Ви пожелава смелост,

че вашето образование е в крак с промените.

Бележки:

Едуард Неечка Психология на творчеството GWP Гданск 2001г

Кшищоф Й. Шмидт „Скици към педагогика на творчеството“ Импулс Краков 2001г.



Сценарий на дейността

„Пътуващи проекти - пътуване до бъдещи компетенции“

Изготвен от: Мария Клара Концеичао
Детска градина Азагейс
Училищно групиране във Файош, Оливейра де Аземей

Тема на проекта: Съвременни ИКТ / Математика и настолни игри

Предложено заглавие на проекта / кутията:

Игра с математика от разказа "Ненаситната гъсеница"

Сценарий - Въведение в проекта

Група: 25 деца

Възраст: 3, 4, 5, 6 години

Цел: Насърчаване на логико-математическото разсъждение.

Оперативни цели /ориентирани към децата/

Детето:

- Идентифицира малки количества чрез различни форми на представяне (бройки, рисунки, предмети и писане на числа);
- Използва прости таблици, за да организира събраната информация и да я тълкува, за да отговори на поставените въпроси;
- Сравнява количествата, идентифицирайки „по-голямо“ и „по-малко“;
- Разпознава и оперира с геометрични фигури, откривайки техните свойства;
- Идентифицира модели и изпълнява последователности;
- Решава прости задачи, включващи малки количества с добавяне и изваждане.
- Използва технологични средства за развитие на математически умения;
- Чува и възпроизвежда думи, свързани с темата, на английски език.

Дидактически помощни средства:

- Кутия, декорирана според темата;
- "Ненаситната гъсеница" в презентацията на powerpoint;
- Кукла "гъсеницата";
- Двойна подложка с образователни игри "Нека помним историята", които съдържат плодове, фигури, дни от седмицата, по-големи и по-малки лични карти и "Игра на Caterpillar" с листа, фигури, знаци за прибавяне и изваждане и кръгове;
- Дигитални дидактически игри.

Дейност:

- Учителят представя кутията на децата, съдържаща всички необходими материали за осъществяване на дейността и създава някакво напрежение по отношение на съдържанието му;
- Вземате "гъсеницата" от кутията и предложете да чуят историята "Ненаситната гъсеница";
- Представя РРТ на историята "Ненаситната гъсеница" с изображения по-рано, извършва се от група деца;
- Извадете килима от кутията и предложете на децата първата игра "Нека помним историята". В тази игра в таблица се дава информация за последователността на

дните от седмицата, преброяват се плодове, съпоставят се брой към количеството и се сравняват количествата.

- След това той предлага "Играта на Caterpillar". В тази игра се предлага децата да идентифицират геометричната форма "кръг" и да завършват тялото на гъсеницата при спазване на определен цветен модел, изпълняващ последователността. Използвайки материалите от играта, предизвикват малки добавяния и изваждания, включващи всички деца;
- Накрая се предлага децата да изиграят някои дигитални игри с математическите операции събиране и изваждане, съвпадение на двойки - числа, съвпадение на двойки - цветове, пъзел.

Последващи действия:

Тази пълна дейност, която продължава приблизително 45 минути, се извършва последователно с група деца, седнали на пода. На този етап дейността е последователно осъществена съгласно указанията на педагога, с участието на групата.

В хода на дейността могат да бъдат разработени множество ситуации, като се използват елементи на CLIL методологията, като се задават въпроси на учениците относно: Идентифициране на дните от седмицата; Числа и количества; Добавяне и изваждане; Цветове; Геометрични форми;

Тази многократна дейност може да бъде развита поотделно

- 1 - Работа само с алгебрични операции, или чрез таблицата или чрез цифрови игри.
- 2 - Работа с цифрови игри само с геометрични форми.
- 3 - Работете само с цветовете;
- 4 - Работете с дните от седмицата чрез историята.

Впоследствие всички материали трябва да са на разположение, така че детето да може свободно, самостоятелно или в група да експериментира и открие друг образователен потенциал на игрите.

Описание на дейностите

Пътни проекти - пътят към бъдещето

Подготвили: Наталия Козирева, Людмила Атрахимович
11 детска градина, Даугавпилс, Латвия

Предложено заглавие / кутия на проекта: Нека го направим част от националната носия.

Група: 25 студенти

Възраст: 5-7 години

Цел: регионална култура, костюми, традиции.

Цел на проекта: Обогащане на речника на децата и тяхното познаване на традиционните латвийски костюми.

Задачи на проекта:

- Развитие на творчеството и творческия начин на мислене
- Обогащане на езиковия речник с нови понятия като култура, регион, националност, традиции и парчета дрехи, костюми.



- Обогатяване на знанията на децата за латвийската култура, латвийските региони, латвийските традиции, дрехите.

- Да се научат да анализират, оценяват и отразяват информацията, откриваща материали и техники, използвани от книгата на Ilze Vesere „НАЦИОНАЛНИ КОСТЮМИ „ЛЕТ“.

- Обучение и развитие на способността за творческо използване на наблюдаваните материали.

Материали: картички, презентации, книги, видео, снимки, дискусии за традициите, наблюдение на регионалните традиции, лично

Оперативни цели (ориентирани към децата):

- усвоява нови понятия като култура, регион, националност, традиции и дрехи, национални носии.

- научава всичко за националните дрехи в различните региони на Латвия. -научва да назове различни части от дрехи, национални носии, бижута.

- научи да види разликата между националните костюми на латвийските региони (Kurzeme, Zemgale, Vidzeme, Latgale)

- научава нови думи, описващи парчетата дрехи, части от национални носии.

Дидактически помощни средства: картинки, презентации, книги, видео, снимки, дискусии за традициите, наблюдение на регионалните традиции, дидактически игри, игра с различни картички, пъзел на картината „латвийски национални носии”, кукла в националната носия.

Дейности:

- Учителят представя книгата на Илзе Весере „НАБЕЛЕТЕ НАЦИОНАЛНИ КОСТЮМИ“ и какво има вътре в лаптопа на децата.

- Четем книги, гледаме снимки и снимки за традициите на Латвия и националните носии в различните части на Латвия .

- Децата обсъждат какво знаят за видовете дрехи от различните части (региони) на Латвия.

- Децата учат какво е култура, регион, национални, традиции, национални носии.

- Децата се запознават с различни видове дрехи (национални костюми), бижута в различни региони на Латвия .

- Децата правят различни работни листове с латвийски (латгалийски) национални костюми.

- Децата правят собствен пъзел с различни национални костюми на Латвия.

- Децата правят латвийска кукла в национален костюм.

- Децата правят различни части, бижута от национални носии, например сакта, корони, гривни.

Последващи действия:

- Децата играят с пъзела с различни национални костюми на Латвия, подготвени преди.

- Децата създават различни истории, използвайки куклата в националния костюм, направен преди.

- Децата правят / създават / рисуват свои собствени варианти на национални костюми, като използват материала, наблюдаван преди и собствената си фантазия.



Въз основа на тези дейности можем да използваме методологията на CLIL, въвеждайки различни допълнителни задачи, дейности и въпроси, например как

Описание на дейностите

„Пътни проекти - пътят към бъдещето”

Подготвили преподаватели: Ирина Мария ИОРГА и Адриана-Михаела ИВАН
Градинита “Perlutele marii” в Констанца, Румъния

Тема: Изкуства, музика и театър.

Предложено заглавие / кутия за активност: Златокоси и три плюшени мечета.

Размер на групата:20-25 деца

Ниво:Предучилищна възраст-6 години

Продължителност:35 минути

Цели:До края на урока децата от тази възраст да могат:

- да поддържат разговори по конкретна тема; -да се чувстват комфортно,когато говорят пред другите
- да проявят интерес към историите, тяхното действие, настройки и герои;
- да разберат основните подробности и съдържание на историята;
- да изразят устно съдържанието на историята;
- да опишат героите на историята;
- ритмично да придружават детска песен, използвайки звукови елементи;
- да съпоставят биенето на звуковите обекти с ритмичната формула на песента;
- да обработват герои от историята, използвайки нетрадиционни предмети и прилагайки декоративни елементи;
- да разграничават звукови звуци с различна продължителност (дълги, средни, къси);
- да пеят звуци с различна продължителност (дълги, средни, къси) според ритмичните упражнения представено графично;
- да съставят ритмични формули, използвайки символични фигури за графично представяне на звуците с различна продължителност;
- да се насладите на дейности, базирани на известна история.

Речник

Примери за група от думи

Обекти: къща, стол, легло, храна



Прилагателни: горещи, студени, големи, средни, малки, твърди, меки, прави, дълги, къси, бавни, бързи

Цветовете: червено, жълто, синьо, зелено, кафяво, оранжево, розово

Околна среда: гора

Семейство: майка, баща, бебе

ЦЕЛ НА СЪДЪРЖАНИЕТО: - развиване на език, творчество и творческо мислене

- развиване на музикален слух и ритмично чувство за деца

СТИЛ НА ОБУЧЕНИЕ: Визуален, словесен, звуков, физически

УМЕНИЯ ЗА ОБУЧЕНИЕТО, РАЗРАБОТЕНИ: мислене, творчество, език, множество интелигентности, сътрудничество

МЕТОДИ: разказване на истории чрез използване на килима за разказване на истории, Батия Щраус - активно слушане

НЕОБХОДИМИ РЕСУРСИ: украсена кутия, килими за разказване на истории, герои – дървени лъжични кукли, дървени лъжици, декоративни елементи от пяна, лепило, цветни моливи, цветна хартия, мечки (различни размери: големи, малки, средни), флипчарт, чаршафи, театрална рамка (по избор),

История “Златокоска и три мечки”, ритмични песни, DVD, DVD-плейър

ВЪВЕДЕНИЕ: Децата от детската градина откриват пред тях кутия, оформена като мечка. Те са поканени да кажат какво животно е представено на кутията и да разпознаят цветовете на кутията (украсена със синьо, жълто, червено). Учителите обясняват, че кутията с мечка е от Румъния. В Румъния използват румънски поздрав (здравей). Вътре в кутията децата откриват различни материали, които ще използват по време на дейността. Всички материали за изненада са номерирани, така че децата да могат да ги намерят в ред.

ЗАГРЯВАНЕ: Децата от детска градина „Морски перли“ са поканени да извадят от кутията предмета, обозначен с номер 1: DVD с филм от Румъния. Те танцуват и поддържат ритъма на песента с дървени пръчки. След гледане на видеото всички деца са поканени да танцуват по подобен начин. Те трябва да открият в полето обекти, които могат да се използват като музикални инструменти за отбелязване на ритъма на песента. Дървените лъжици биха били подходящи за това действие. Всяко дете получава две дървени лъжици и повтаря движенията, показани от учителите, докато слушате песента "Гумени мечета". В края на песента децата отново са поканени около мечката.

ДЕЙНОСТИ: Децата ще открият обекта, обозначен с номер 2, килима за разказване на истории. Учителят го поставя така, че да е видим за всички деца и те могат да го наблюдават и описват и да се опитат да познаят това, което използват. След като те разберат, че обектът представлява обстановката за една история, учителите изваждат от кутията - четирите кукли на дървена лъжица - герои от историята и разказват „Златокоска и историята на трите мечки“. В края на представянето децата обсъждат темата на историята, ключовите елементи, четирите знака.

Помощни въпроси:

- Къде се случва действието?
- Какви са героите?
- Кой герой харесвате повече?
- Какво мислите за поведението на Златокоска?

- Какъв би била историята, ако Златокоска не играе никаква роля?
- Каква е храната на бащата? (горещо) Можеш ли да назовеш други неща, които са горещи?
- Каква беше храната на майката? (студ) Можете ли да посочите други неща, които са студени?
- Какво е леглото на бащата? (твърдо) Можеш ли да назовеш други неща, които са твърди?
- Какво е леглото на майката мечка? (меко) Можете ли да посочите други неща, които са меки?

- Кой стол или легло искате да използвате?

- Коя мечка има най-големия / най-малък стол / легло?

Деца от предучилищна възраст отново са поканени около мечката, за да открият изненадващото число 3 цветни мечки (баща мечка, майка мечка, бебе мечка). Всяка мечка се поставя в зона за работилница и децата могат да избират къде искат да участват. Предишните използвани дървени лъжици ще станат герои от историята, мечки, като децата ги украсяват. Те ще лепят и рисуват различни елементи, за да направят дървената лъжица мечка, според зоната на работилницата, която вече са избрали. С куклите направени от дървените лъжици, децата формират три отбора: Екипът на „Бащата мечка“, екипът на „Майката мечка“ и екипът на „Бебето мечка“. От кутията се изважда изненада номер 4: символи на мечката (цветна хартия с мече) за трите мечки от история. Символът баща мечка се представя с помощта на дълги звуци (мо-мо) и бавен ритъм. Символът „Майката мечка“ се представя с помощта на средни звуци (ма-ма) и умерен ритъм. Символът „Бебе мечка“ се представя с помощта на кратки звуци (ми-ми) и бърз ритъм. Децата в предучилищна възраст се приканват да представят куклите си, използвайки правилната формула (бавно, умерено или бързо). Те различават и идентифицират продължителността на звуците (дълги, умерени или къси). Учителите поставят символите на лист с флипчарт, създавайки ритмична линия и всеки отбор пее определения звук, когато символът им е посочен.

Ритмични линии:

В края на заниманието, предучилищните деца използват куклите си, за да направят движенията на поемата:

Плюшено мече, плюшено мече
Оригинален автор- неизвестен

Плюшено мече, плюшено мече, върти се Мечето.
Плюшено мече,плюшено мече, докосвайте земята.
Плюшено мече, плюшено мече, достигайте високо.
Плюшено мече, плюшено мече, докосвайте небето.



Плюшено мече, плюшено мече, наведе се надолу ниско.
Плюшено мече, плюшено мече, докосвайте пръстите на краката.
Плюшено мече, плюшено мече, гледайте нагоре.
Плюшено мече, плюшено мече, кажи молитвите си Мечо.
Плюшено мече, плюшено мече, загаси светлината.
Плюшено мече, плюшено мече, кажи лека нощ.

Последващи дейности:

- Създайте марионетка за героя на Златокоска
- Изпълнете историята „Златокоска и трите мечки“, използвайки куклите от дървена лъжица и обръщайки се около килима за разказване
- Създайте различни ритмични линии, като поставите символите на мечката, за да покажете продължителността на звучене.

ПОЛЕЗНИ ВРЪЗКИ:

https://www.youtube.com/watch?v=_YyCudV3fjQ - полска версия на песента „Gummy Bear“

<https://www.youtube.com/watch?v=astISOttCQ0> - песен "Gummy Bear" английска версия

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/goldilocks-and-the-three-bears-приказката> „Златокоска и трите мечки“

План на урока

„Литовска история и традиции за деца“

Подготвени от училищния заместник по образованието Jurbarkas
Ažuoliukas Snieguolė Mažeikienė и психологът Audronė Krishukaitienė,
Литва.

Тема: Литовска история и традиции за децата

Цел: Представяне на историята на Литва, литовските традиции и фестивали за деца.

Цели:

1. Въвеждане на литовски атрибути
2. Разказване на легендата за „Железния вълк“.
3. Въвеждане на литовски традиции, песни и фестивали.

Работни инструменти:

Power Point презентация, кукла „Baltic Girl“, дидактична игра, карти, литовска народна игра „Майстор Юргел“, аудио записи, хартия, цветни панделки, цветни моливи, пластмасови торби, акрилна боя.

Продължителност: 30 мин.

Възраст: 3 - 5 години

Брой деца: 20-25

Дейности:



1. Представяне на дейностите на децата поотделно и в групи:
 - Представители от Литва с куклата - „Baltic Girl“. (разделят децата по цветовете: жълто, зелено, червено).
 - Power point презентация „Добре е да знам нещо за Литва“
 - Легенда за „Железния вълк“
 - Дидактическа образователна игра "Виж, разпознай и постави" (всяко дете трябва да избере една карта и всички деца заедно създават пътека на знанието за Литва в стила на играта "Домино").
2. Демонстрационен метод за консолидиране на знанията на децата (децата ще седят в групи по масите, които ще бъдат маркирани с цветовете: жълто, зелено, червено).
 - Тъкване на литовска гривна.
 - Създаване на цветна подложка.
 - Оцветяване на литовски персонаж „Вълк“.
3. Метод, който укрепва детската креативност и практическите умения в литовските игри.
 - Литовска народна игра „Майстор Юргел“ (Децата с учители играят заедно).
4. Метод за награждаване и насърчаване на децата - литовски бонбони „Велиуона“, подаръци за всяко дете по образец на замъка Гедимина.

Урок за проекта „Пътуващите кутии” по програма „Еразъм плюс“

Изготвен от: Хамиде Куску, Мехмет Куску, Язер Хазар
МАКІ, Sarihasanlı sk. №: 1, Алания, ТУРЦИЯ

Наименование на дейността: Екология

Група: 20

Възраст: 3-6

Цели:

1. Обогащаване и разширяване на информацията на децата за околната среда.
2. Гарантиране, че децата разбират причините за замърсяването.
3. Формиране на желание за опазване и обновяване на заобикалящата ги среда.
4. Гарантиране, че децата разбират вредата за хората от една замърсена среда.
5. Запознаване с цифрите и геометричните фигури.
6. Правилно използване на английски език.

Материали:

- елементи, описващи замърсена и чиста околна среда.
- кукла и някои фигури, представляващи цветя.
- почва, цветни семена и хартиени чаши.
- игра „Чук“

Описание на дейността:

Учителят отваря кутията и подрежда материалите, за да разкаже история на децата. Докато разказва историята, той използва куклата и други материали и по този начин прави театър пред децата. Така прави темата по-привлекателна. Настолният театър има за цел да накара децата да си представят колко лошо е да живеят в замърсена среда и колко добре е да живеят в чиста. По време на театъра децата влизат в ролята на цвете или дърво. След повишаване на осведомеността за живота в чиста и зелена среда, на децата се дава почва, хартиени чаши и цветни семена. Така те могат да засаждат

растения и да допринесат за постигане на чиста и зелена среда. Децата изпълняват играта „Чук” и получават семената според техния резултат в играта.

Сценарий на дейността

"Пътуващи проекти - пътуване до бъдещи компетенции"

Подготвен от: Федерика Лели,
Дамариде Скаринци и Тисбе Тонтини
Общообразователно училище Анцио 3
– Италия

Тема на проекта: Природа и екология

Заглавие на проекта: "Нека се грижим за природата"

Сценарий:

- въведение в проекта
- по време на проекта
- резюме на проекта

Група: 28 ученика в клас

Възраст: от 3 до 6 години (дори деца с BES). Децата са в детска градина.

Цел: Да насърчи растежа и развитието на екологичен "манталитет", мотивиране на учениците да поемат отговорно поведение и отношение към природата чрез игри и творчески дейности. Насърчаване на знанията на английски език.

Оперативни цели: (ориентирани към деца)

Детето:

- Да запомня, интернализира и експериментира с правилни и щадящи околната среда поведения;
- Разграничава естествените и изкуствените елементи;
- Да декодира символите, свързани с опазването на околната среда и рециклирането;
- Да познава концепцията за отпадъците, да разпознава различните видове и материалите, от които са съставени.
- Да експериментира, манипулира и дискриминира различни материали;
- Да експериментира с рециклирането чрез обработка на рециклирани материали за строителството на нови обекти;
- Да групира, класифицира и количествено да определя обекти въз основа на критерий (материал, форма, цвят ...);
- Да сравнява и оценява количествата, като идентифицира понятията за повече, по-малко, равно;
- Да свързва количеството с номера;
- Да използва правилно термините: горе, долу, между;
- Правилно да представя топологичните връзки на графично ниво: горе, долу, между;
- Да разпознава и наименува цветовете;
- Да слуша и разбира история, идентифицирайки главните герои и събития;
- Да слуша, разбира и запомня прости думи на езика;

- Да познава някои лексикални елементи на английския език, свързани с: топологични концепции, елементи на гората, цветове, числа от 1 до 10, емоции, екология;
- Да експериментира и комбинира елементи на английски език, за да формулира кратки изречения.

Учебни материали:

Украсена кутия. В нея:

- текст на историята: "Подреждане на дървото" (създадено от учителите);
- елементи на гората и животни, изработени от рециклирани материали: вълна, хартиени ролки, пластмаса, кърпа;
- лесен за използване материал (хартия, картон, цветове ...) и рециклиран материал (лепило, клечки за зъби, блясък, вълна, памук ...);
- инструкции за създаване на горски животни.

Дейност:

Урокът е структуриран в две части, по време на които ще се проведат редица дейности посветени на образованието в областта на околната среда, по-специално по въпроса за отпадъците и разделното им събиране.

Ще бъде представена история, която ще постави основните теми (уважение към околната среда, разделно събиране ...) и ще бъдат организирани редица образователни дейности.

Темите на английски, свързани с природата и екологията, вдъхновени от историите и материалите, съдържащи се в кутията, са:

- Топологични концепции: горе, долу, между;
- Елементите на гората: тревата, дърветата, храстите, слънцето, цветята и животните;
- Цветове;
- Цифрите от 1 до 10;
- Емоции: тъга и щастие;
- Екология: разделно събиране на отпадъци
 - о Материали: пластмаса, хартия и метал;
 - о Думи на замърсяване: отпадъци, мръсотия и рециклиране ...

Учителят представя на децата кутията с материала, необходим за извършване на дейността и създава интерес по отношение на неговото съдържание.

Изважда материала от кутията, представяйки и преброявайки всички елементи един по един. Прави гората (тревата, дърветата, храстите, слънцето и цветята) и кани децата да повтарят с него имената на предметите и техния цвят.

След сглобяването на сцената, учителят изважда плик, съдържащ различни материали (пластмасови капачки, хартиени ролки и опаковки от бонбони ...) и започва да ги хвърля на пода, симулирайки действие за замърсяване на гората.

При изпълнението на тези жестове учителят назовава всеки отделен предмет (хартия, корк ...), уточнява мястото, където е поставено (в дърветата, под храстите ...) и кани учениците да повторят с него жестове и думи.

След като работното пространство е организирано, историята започва: "Подреди гората".

Учителят представя на учениците главните герои на историята (съдийката на церемонията, пеперудата, гъсеницата и таралежа, двете катерици), чрез кукли, направени с рециклирани материали.

По време на четенето учителят кани децата да повторят някои ключови думи (напр. материалите, които съставят боклука в гората, имената на животните ...) и да покажат

емоциите, които постепенно се срещат по време на разказа (усмивка, плач, удивление ...).

Впоследствие учителят кани учениците да помогнат на героите от историята да съберат боклука, като го поставят в специални кошници, маркирани със символи, представляващи различните материали (хартия, пластмаса ...), насърчавайки ги да повтарят имената на боклуците отново.

След като провери разбирането на историята, чрез поредица от стимулиращи въпроси, учителят въвежда концепцията за рециклиране, като кани децата да забележат, че героите, които анимират историята, са направени с някои от нежеланите обекти, срещнати по време на разказа..

За да може концепцията за рециклиране да бъде по-добре разбрана, учителят предлага малка лаборатория, в която децата могат директно да преживеят творческото повторно използване на някои боклуци, събрани по време на историята, създавайки заедно с тях животните от гората, помощниците на бухала.

Допълнителни действия:

Всяка от включените теми може да бъде разгледана и задълбочена по-късно чрез възприемане на същата история като интегриращ фон. Направените материали могат да бъдат използвани за осъществяване на предложените дейности или за проектиране на нови пътища за по-нататъшно задълбочаване на знанията.

Създадените материали могат да бъдат използвани за изпълнение на предложените дейности или за разработване на нови пътища за по-нататъшно задълбочаване на знанията на английски език.

Описание на дейностите

„Пътни проекти - пътят към бъдещето”

Изготвил: Апостолия Бека
Н. Йония 4, Волос, Гърция

Предложено заглавие / поле за дейност: Театър на сенките „Карагиозис е близо до детето“.

Група: 20 човека

Възраст: 5,6 години

Цел: за по-нататъшно творческо мислене и дейност

Оперативни цели (ориентирани към децата)

Детето:

- научава за елементите, необходими за създаването на театър на сенките
- научава за историята на театър на сенките
- слуша внимателно историята
- научава нови думи на майчиния език
- прави свои собствени фигури, следвайки фигурите на Карагкиози

Дидактически помощни средства:

Тематична кутия за театър на сенките, фигури на Карагкиози, фотокопия на фигури, ножици, ламинатори, сламки, двойни нокти, кърпа, лещи.



Дейност:

Учителят представя кутията и фигурите на децата.

1. Децата се опитват да си спомнят имената на фигурите: 1. Карагкиозис, 2. Ниониос, 3. Чичо Джордж, 4. Весопула, 5. Коллитири
2. Учителят чете историята на театъра на сенките на децата.
3. Учителят показва на децата кутията на проекта, разказва им темата и представя всички елементи, необходими за да стане театър на сенките.
4. "Подвижната фигура" - творчество - изкуство и дизайн.
5. Децата отрязват собствените си фигури, след като са ги нарисували и свързват някои части от тялото им с двойни нокти, за да могат да местят частите по време на шоуто и поставят сламките зад фигурите, за да ги задържат.

Последващи действия:

Тази дейност може да се осъществи в първия ден и тук децата се запознават с първата си театрална фигура - фигурата на Карагкиозис.

На втория ден те могат да се запознаят с другите фигури и да се опитат да играят зад кърпата, като държат фигурите правилно.

На третия ден те могат да създадат сцената на пиесата.

На четвъртия ден те могат да направят всички фигури, които ще са необходими за пиесата.

В последния ден работата може да бъде обобщена на интерактивна дъска, където децата могат да познаят имената на театралните фигури на сенките, да открият нови фигури и т.н.

Въз основа на предишните дейности, могат да се използват елементи от методологията на CLIL, като се иска децата да отговорят на въпросите:

1. Къде се извършва действието?
2. Кой живее в парада?
3. Кой живее в двореца?
4. Кой стоеше зад платното?

Децата могат да съпоставят местните имена със снимките на различните театрални фигури. Те също могат да създадат своя собствена игра за театър на сенките, да станат актьори и да създават свои собствени истории.



Описание на дейностите

„Пътни проекти - пътят към бъдещето”

Изготвил: Михаела Пенева, старши учител,
Диана Годорова, старши учител
ЦДГ Братя Грим, Шумен, България

Предложение за проект: „Бъди здрав и силен с мен“

Група: 30 деца

Възраст: 4-5 години

Цел: Стимулиране двигателната активност на децата, чрез занимания на открито и цялостно укрепване на детския организъм. Стимулиране проява на творчество и инициатива.

Оперативни цели /ориентирани към детето/:

Детето:

1. Да се ориентира по карта.
2. Да затвърди знанията си за здравословен начин на живот.
3. Да усъвършенства овладени двигателни движения: бягане, скок от място с два крака, жабешки подскоци, ходене по торбички /стъпки/.
4. Да проявява интерес към двигателната дейност с организиращ характер и да извършва съвместни игрови действия.
5. Да осъзнава значението на двигателната дейност на открито за укрепване на здравето.
6. Да заучава нови думи на английски език.
7. Стимулиране на децата сами да предложат игри.

Дидактични материали: части от пъзел, балони, елементи от тялото на заек, картон основа за играта „Вълшебното килимче“.

Дейности:

1. Откриване на „съкровище“ чрез ориентиране по карта.
2. Учителя представя кутията и децата наблюдават театрален етюд.
3. Учителят представя на децата материалите за първата игра, които са в кутията.
4. Учителят разяснява целта на играта „Да сглобим зайчето“.
5. Децата играят играта.
6. Учителят разяснява целта на играта „Да нахраним Зайко“.
7. Децата играят играта.
8. Учителят разяснява на децата играта „Вълшебното килимче“.
9. Децата играят играта „Вълшебното килимче“.

Всички игри позволяват на учителя и децата да измислят нови правила или варианти.

Описание на дейностите

„Туристически проекти - пътуване към бъдещето“

Изготвил: учител Евелина Куч, Джудит Стеглинска-
Детска градина № 206 Лодз, Полша

Тема на проекта: Толерантност и интеграция - името на кутията на проекта

„Различното не означава по-лошо“

План на урока - запознаване с проекта

Група: 20 деца деца

Възраст: 3, 4, 5, 6 години

Методи:

- Перцептивен (презентация на кутия)
- Устно (инструкция, отговори на децата)
- Елементи на методологията на CLIL
- памет

Форма на работа:

- Работа в групи
- Индивидуална работа

Дидактически ресурси:

- Кутия - проект със съдържание
- Книгата „ Грозното патенце“
- игра с памет,
- Работен лист
- Снимки с характеристики на външния вид (дебели, тънки, високи, къси, хубави, грозни, щастливи, тъжни)

- Дейност:

1. Загрейте с песента : „Ако си щастлив...“

- Учителят пее песента с децата, показвайки движенията от песента.

2. Игра, запознаваща децата с темата „Грозното патенце“

- Запознаване с кутията (представяща историята на „грозното патенце“). Учителят чете на децата избрани фрагменти от приказката, показвайки вредата нанесена на патето (когато му се присмиват другите животни)

3. Учителите задават на децата въпросите:

- Защо е грозно патенцето?

- Как се почувства невзрачното патенце?

- Какво се случи с невзрачното патенце в края на историята?

Учителят казва, че такива чувства изпитват и хората.

4. Дидактическа игра: „Два различни“



Учителят показва на децата снимки с герои (дебели, слаби, високи, ниски, тъжни, щастливи, хубави, грозни). Децата и учителят се обаждат на характеристиките, след което учителят раздава работен лист. На картата има 3 снимки, показващи различни знаци. Задачата на децата е да съответстват на образа на неговите противоположности (напр. дебели -тънки).

5. Танцуваща игра „Двама по двойки”

Учителят се премества по музика, децата танцуват свободно. Когато музиката спре, децата правят двойки, назначени от учителя (момиче-момче, момиче-момиче, момче-момче, висок-нисък).

6. Дидактическа игра „Памет“

Учителят показва на децата картинките на картите, след това разполага картите, така че картинките / героите да бъдат покрити, задачата на децата е да намерят две от една и съща карти (децата разкриват картите по ред на часовниковата стрелка, всяка на свой ред). Играта ще приключи, когато всички карти се съчетаят по двойки.

7. Обобщение и благодаря за часовете

Учителят обобщава клаузите казвайки на децата, че външният вид няма значение, защото независимо от това как изглеждаме, можем да се забавляваме заедно.

Последващи действия:

1. Децата могат да нарисуват на работните си карти (по всеки метод) своя приятел - нисък, висок, дебел, хубав, щастлив, слаб)
2. Децата могат да нарисуват любимия си приятел, да го изрежат и да разкажат за неговите черти и характер.





Превод на български
ЦДГ Братя Грим, Шумен



Полша, Лодз 2019

