

a-AQ!N

Învățarea Limbii Materne prin Artă și Inovație Didactică POVEȘTI ÎN NISIP RO

Lasă copiii să-și exprime creativitatea cu nisip kinetic în timp ce explorează texturi, creează forme și dau viață propriilor povești imaginare cu ajutorul nisipului și al personajelor din carton în această activitate interactivă de storytelling.



POVEȘTI ÎN NISIP

Profilul participanților: copii între 2-6 ani

Număr maxim de participanți: 10 persoane

Durata activității: 20–30 de minute

Materiale necesare: nisip kinetic, o „pungă magică” cu personaje din carton (3 personaje pentru fiecare copil)

Competențe lingvistice dezvoltate: exprimare orală, pronunție, înțelegere orală, dezvoltarea vocabularului, construcția de propoziții (sintaxă)

Alte competențe dezvoltate: creativitate, abilități artistice, cunoaștere culturală și interculturală, autocunoaștere, cooperare, muncă în echipă, coordonare motorie fină

Niveluri lingvistice: de la A1 la C2

Dezvoltat de / Limba originală a exercițiului: Marinessa Radchenko, Koopkultur e.V. / Germania, Ucraina / ucraineană, rusă



POVEȘTI ÎN NISIP

a-AQ!N



Pasul 1. Prezentarea activității:

- Adunați copiii în jurul unei mese mari sau pe podea, unde să poată ajunge cu toții la nisipul kinetic.
- Explicați-le că astăzi vor folosi nisipul pentru a crea împreună povești magice.

Pasul 2. Explorarea nisipului:

- Oferiți fiecărui copil o porție de nisip kinetic. Încurajați-i să atingă, să strângă și să modeleze nisipul, explicând că acesta poate deveni orice își imaginează.
- Începeți o sesiune de joc ghidat, în care facilitatorul descrie diferite elemente naturale. De exemplu:
 - „Poți să faci ploaie cu nisipul?” (Lăsați nisipul să cadă printre degete ca picăturile de ploaie.)
 - „Hai să creăm o cascadă.” (Mutați nisipul ca și cum ar fi apă curgătoare.)
 - „Îți poți imagina oceanul?” (Neteziți nisipul pentru a semăna cu marea.)
- Pe parcursul acestor activități, rugați copiii să repete cuvintele cheie cu voce tare (de exemplu, „ploaie,” „cascadă,” „ocean”) pentru a întări atmosfera de poveste.

Pasul 3. Modelarea cu nisip:

- După joaca cu nisipul, încurajați copiii să creeze forme sau structuri mici.
- Întrebați-i să descrie ce au construit, de ex. „Ce ai făcut din nisip? Este un munte sau poate un castel?”

Pasul 4. Punga Magică – Alegerea personajelor:

- Prezentați „Punga Magică” plină cu personaje din carton.
- Lăsați fiecare copil să extragă pe rând câte trei personaje din pungă.
- Încurajați-i să descrie cine sunt personajele lor (de exemplu, „Am un dragon, o prințesă și un vrăjitor.”).



Pasul 5. Crearea poveștii:

- Acum că au structurile din nisip și personajele, ghidați copiii să-și creeze propria poveste scurtă. Încurajați-i să se gândească cum interacționează personajele lor cu ceea ce au construit din nisip.
- Oferiți exemple pentru a stimula imaginația, cum ar fi: „Poate dragonul tău păzește castelul de nisip? Sau poate prințesa navighează pe marea de nisip?”

Pasul 6. Timpul poveștii:

- După ce copiii au terminat de creat scenele din nisip, faceți un cerc și lăsați fiecare copil să-și împărtășească pe scurt povestea.
- Încurajați-i să folosească cuvintele cheie învățate anterior (ploaie, cascadă, ocean) și să arate spre creațiile lor din nisip în timp ce povestesc.

Pasul 7. Încheierea activității:

- Mulțumiți copiilor pentru creativitatea lor și reamintiți-le cum au folosit nisipul și imaginația pentru a crea poveștile.
- Colectați personajele și începeți tranziția spre următoarea activitate.

POVEȘTI ÎN NISIP

Recomandări pentru educatori și profesori



a - A d ! N

Pregătire:

- Asigurați-vă că există suficient nisip kinetic și imagini din carton pentru toți copiii din grup.
- Imaginile din carton pot fi înlocuite cu figurine din plastic sau lemn, de dimensiuni și forme potrivite pentru vârsta copiilor (de exemplu, nu prea mici pentru a preveni înghițirea, fără margini ascuțite etc.). Acestea pot fi realizate împreună cu copiii înainte de activitate, dacă abilitățile lor permit.

Rezultat așteptat:

- Fiecare copil va crea o mică structură sau scenă din nisip, însoțită de o poveste scurtă și imaginativă care include personajele alese și elementele construite în nisip.
- Aceste povești, împărtășite cu grupul, pot include un limbaj descriptiv folosind vocabularul legat de natură introdus (de ex. ploaie, ocean, cascadă).
- Copiii pot câștiga încredere în a spune povești și pot demonstra implicare în jocul cooperativ, interacționând cu poveștile și creațiile celorlalți.



Grup cu niveluri variate de competență lingvistică:

- Această metodă necesită cunoștințe minime de limbă, un nivel bun de înțelegere și cel puțin abilități de bază în exprimarea orală.
- Metoda poate fi adaptată pentru diferite niveluri de limbă.
- Sarcinile pot fi făcute mai provocatoare prin introducerea unui vocabular suplimentar și prin utilizarea unor propoziții mai lungi și mai complexe.
- Activitatea poate fi realizată cu un grup cu niveluri diferite de limbă.
 - Pentru începători: sarcinile pot fi concentrate pe vocabular de bază și structuri mai simple de propoziții,
 - Pentru participanți mai avansați: sarcinile pot fi îmbunătățite prin introducerea unui vocabular extins și a unor structuri mai complexe de formare a propozițiilor.

Pentru învățare bilingvă/multilingvă:

- Activitățile pot fi adaptate pentru un context bilingv sau multilingv. Deoarece metoda se bazează pe materiale fără cuvinte scrise, acestea pot fi ușor adaptate în diferite limbi. Flexibilitatea sarcinilor permite cursanților să lucreze în limba maternă, integrând treptat limba țintă. În plus, activitățile pot fi adaptate pentru a încuraja interacțiunea între cursanți cu fundaluri lingvistice diferite, promovând comunicarea și colaborarea între limbi. Astfel, metoda este potrivită pentru diverse contexte lingvistice.

Pentru contexte culturale diferite

- Imaginile și poveștile pot fi relevante din punct de vedere cultural, reflectând diversitatea participanților.

Alte grupe de vârstă

- Copiii mai mici: sarcinile se pot concentra pe vocabular simplu, propoziții scurte și învățare interactivă bazată pe jocuri, cu suport vizual și povestire.
- Participanții mai mari: activitățile pot include structuri lingvistice mai complexe și un vocabular avansat.

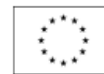


Opțiuni pentru învățarea la distanță:

- Activitatea este adaptabilă pentru formate de învățare la distanță, cum ar fi cursuri și ateliere online.
- Platforme digitale: Activitatea poate fi realizată folosind instrumente de videoconferință (de ex. Zoom, Microsoft Teams) care permit interacțiune în timp real între participanți. Sălile de discuții (breakout rooms) pot fi folosite pentru activități în grupuri mici.
- Materiale interactive: Suporturile vizuale și jocurile pot fi digitalizate și distribuite prin platforme online. De exemplu, utilizarea prezentărilor sau a PDF-urilor interactive asigură acces egal la materiale indiferent de locație.
- Colaborare online: Instrumente precum Google Docs, Padlet sau Miro pot facilita activități colaborative unde cursanții pot contribui cu idei, completa sarcini și împărtăși răspunsuri în timp real.
- Sesiuni înregistrate: Atelierele pot fi înregistrate și puse la dispoziție pentru vizionare ulterioară, permițând participanților să revină asupra materialului în ritmul lor.
- Învățare asincronă: Activitățile pot fi adaptate pentru învățarea asincronă prin furnizarea de instrucțiuni clare, demonstrații video și resurse online atractive, permițând cursanților să-și finalizeze sarcinile independent, în propriul ritm.

Opțiuni pentru părinți

- Părinții pot repeta activitatea împreună cu copiii lor, mai ales după ce cunosc regulile. Materialele și formatul sunt ușor de înțeles, astfel încât copiii pot realiza activitățile singuri sau cu alții.
- Instrucțiunile și sarcinile pot fi ajustate astfel încât copiii să exerseze la nivelul lor.
- În grup, un copil poate prelua rolul de ghid, pentru ca activitatea să continue fără supraveghere directă. Acest format încurajează copiii să învețe și să lucreze pe cont propriu.



- **Participanții au abilități lingvistice diferite.** Participanții pot avea niveluri diferite de competență în limbă, ceea ce poate îngreuna implicarea tuturor în mod egal. Facilitatorii trebuie să fie pregătiți să modifice activitățile pe parcurs pentru a acomoda aceste diferențe și pentru a asigura incluziunea.
- **Dinamica de grup:** Gestionarea dinamicii de grup poate fi dificilă, mai ales dacă participanții sunt timizi sau reticenți să participe. Facilitatorii trebuie să fie pregătiți să încurajeze implicarea și să creeze o atmosferă suportivă care să stimuleze interacțiunea.
- **Resurse sau materiale limitate:** Unele ateliere pot necesita materiale sau unelte specifice care nu sunt disponibile local. Facilitatorii trebuie să pregătească activități alternative sau resurse de rezervă în caz de lipsuri.
- **Gestionarea timpului:** Atelierele pot dura mai mult decât s-a planificat dacă participanții au nevoie de timp suplimentar pentru a finaliza activitățile sau discuțiile. Facilitatorii trebuie să fie flexibili și să ajusteze programul după necesitate, prioritizând conținutul esențial.
- **Sensibilitate culturală:** Participanții pot proveni din medii culturale diferite, ceea ce poate duce la interpretări diferite ale activităților sau temelor. Facilitatorii trebuie să fie conștienți de aceste diferențe și pregătiți să gestioneze eventualele neînțelegeri sau disconfort.
- **Limitări de spațiu:** Aranjamentul sălii de atelier poate să nu fie potrivit pentru activitățile planificate, afectând mișcarea sau interacțiunea. Facilitatorii trebuie să evalueze spațiul în avans și să fie pregătiți să adapteze activitățile la mediul disponibil.
- **Sesiunile lungi pot duce la oboseala participanților,** ceea ce reduce implicarea și concentrarea. Facilitatorii trebuie să planifice pauze și să includă activități variate pentru a menține nivelul de energie.
- **Colectarea feedback-ului în timp real** poate fi provocatoare, mai ales într-un grup mare. Facilitatorii ar trebui să ia în considerare metode rapide și anonime de feedback, cum ar fi notișele lipicioase sau sisteme simple de evaluare, pentru a aprecia reacțiile participanților.

Referințe și Resurse:

- Kinetic Sand DIY: <https://eatingrichly.com/kinetic-sand-recipe/>
- Download personaje decupabile: <https://www.freepik.com/>

DESPRE ALADIN

NUME PROIECT

Învățarea Limbii Materne prin Artă și Inovație Didactică

NR. PROIECT

KA210-ADU-239BA964

COORDONATOR

COTA ONG (FRANȚA)

ORGANIZAȚII PARTENERE

Comparative Research Network e. V. (GERMANIA)

KOOPKULTUR e.V. (GERMANIA)

SINDIAN (FRANȚA)

Tags:

speaking, pronunciation, listening, **vocabulary**, creativity, self-confidence