



Listen To The Voice of Earth

2021-2-PL01-KA220-SCH-000049960

Tarik and the White Crow

PR1



Co-funded by
the European Union





Autor: Kutup Yıldızı Kolektifi/Sadi Guran

Ilustrator: Sadi Guran

ISBN: 978-60562380

Data publikacji: 2012

Wydawca: Sarigaga

Liczba stron: 32

Zainteresowania: Emocje

Temat do powiązania: Temat 5 "Przyszłe zawody i

Działania zawarte w tej książce są organizowane przez nauczycieli szkół podstawowych w zespole projektowym w celu rozpowszechniania wyników projektu Erasmus + KA 220-LISTEN. Warsztaty zostały przekształcone poprzez uwzględnienie wpływu zmian klimatycznych.

Streszczenie:

Tarik i jego rodzina mieszkali na pięknej wyspie. Pewnego dnia nad wyspą pojawiła się ogromna deszczowa chmura i zaczęły się nieustanne deszcze. Tarik i jego ojciec postanowili wypłynąć w morze w swoich łodziach i poszukać innego miejsca do życia jako rodzina. Całymi dniami podróżowali po morzu. Właśnie wtedy, gdy ich nadzieja miała umrzeć, poprowadził ich Biały Kruk. Wszyscy na wyspie, z której wyszli, byli pomocni. Ale było coś dziwnego i wszyscy na wyspie byli bardzo nieszczęśliwi. Dwaj przyjaciele znaleźli rozwiązanie, aby zmienić tę sytuację. Tarik i Biały Kruk robili to, co kochali najbardziej, grając na flecie i śpiewając...

Główna idea:

Zawsze mamy dobre punkty lub mocne strony, którymi możemy podzielić się z innymi. Im więcej żywych istot dzieli się ze sobą, tym szczęśliwsze będą i nie będą same.

Wyjaśnienie:

Przygotowana do edukacji włączającej, książka dla dzieci została wybrana tak, aby odnosić ją do zmian klimatu. Jednym z najważniejszych powodów ruchów migracyjnych są negatywne skutki zmian klimatycznych. Biorąc pod uwagę, że zmiana ta wpłynie na cały świat w najbliższej przyszłości, konieczne staje się, aby uczniowie i nauczyciele byli przygotowani na ten proces.

Ucieczka Tarika z wyspy rozwiązała problem na krótką metę. Czy te ucieczki mogą rozwiązać problemy? Co można zrobić, aby przywrócić do życia pozostałe przestrzenie życiowe?

Plan lekcji

Cele:

- Rozpoznaje, że inni mają uczucia, może wyrażać własne uczucia, zdaje sobie sprawę, że emocje są niestabilne.
- Uznaje, że artykuł ma sekcje wprowadzenia, rozwoju i wniosków.
- Sztuki wizualne; projektuje i wykorzystuje swoje umiejętności twórcze.
- Znajduje i wyraża rozwiązania dla zrównoważonego życia.

Narzędzia i sprzęt:

Uwaga: Szkolenie oferuje opcje, które można dostosować do różnych środowisk edukacyjnych. Prosimy o dokładne zapoznanie się z planowaniem szkolenia. Określ listę narzędzi i sprzętu zgodnie z warsztatem, który zbudujesz. Bajki, książki do rysowania, zestawy farb, formy do lalek ciasteczkowych, klej, nożyczki, telefon komórkowy, komputer, gazeta, poduszka itp. Materiały, karty z nazwami pojazdów oraz to, co jest podane w załącznikach, powinno być powielane w miarę ilości uczniów.

Czynności poprzedzające czytanie:

Technika kina niemego: Uczniowie są podzieleni na trzy grupy, a jeden uczeń z każdej grupy jest kolejno zabierany do tablicy. Karta, na której napisana jest nazwa pojazdu, jest przekazywana uczniowi i proszony o wyjaśnienie przedmiotu na tej karcie grupie bez mówienia. Jeśli jego przyjaciele odgadną pojazd w ciągu jednej minuty, jego grupa otrzymuje punkty. Zasady takie jak mówienie bez mówienia, nie mówienie bez zgody i niemożność dokonania więcej niż dwóch domysłów są ustalane z góry.

Pod koniec gry pada pytanie: "Gdybyś miał wyruszyć w podróż, który pojazd byś wybrał i dlaczego?"

Słowa kluczowe:

Rodzaje emocji, zawody, wolontariat

Czytanie opowieści:

Nauczyciel przedstawia książkę uczniom. Twierdzi, że opowieść jest książką projektową i została napisana przez dzieci uchodźców. "Jest dziecko, które musi pojechać na wycieczkę, jak myślisz, jak to dziecko pojedzie?"

Pytanie jest zadawane klasie. Dlaczego może wyruszyć w tę przymusową podróż? Okładka książki jest pokazana, a dzieci są proszone o odgadnięcie opowieści. Na tablicy rysowany jest stół podzielony na trzy i zapisywane są na nim emocje. We wstępie, rozwoju i zakończeniu opowieści dzieci są proszone o odgadnięcie, jakie mogą być uczucia głównego bohatera i położenie ich na stole.

Szacunki umieszcza się w tabeli w załączniku 1, wraz z rysunkiem mimiki twarzy lub wstępnie przygotowanej mimiki. Nauczyciel czyta opowieść dzieciom, pokazując obrazki.

Czynności po przeczytaniu opowieści:

Czy uważasz, że Tarik miał takie same uczucia od początku do końca opowieści? Jakie wydarzenia miały miejsce w momentach, gdy zmieniały się jego emocje? Na przykład:

- Mieszkając na wyspie, był szczęśliwy.
- Kiedy nadeszła deszczowa chmura, bał się.
- Kiedy wyruszył z ojcem, martwił się itp.

Czy możesz podać przykłady z własnego życia? Jakie emocje czujesz, kiedy? Co robisz, aby zmienić swoje negatywne uczucia lub podzielić się uczuciami innych?

Czynności animacyjne:

Rysunki ciasteczkowego człowieka (Załącznik-2) są przekazywane dzieciom. Dzięki instrukcjom takim jak "ubierz ramiona ciasteczkowego człowieka, ubierz jego nogi, ubierz jego stopy, zrób włosy" każdy może tworzyć własne projekty.

- Są proszeni o narysowanie łodzi na swojej książce z obrazkami i wklejenie papierowej lalki, która wyraża siebie.
- Innym sposobem pracy jest narysowanie łodzi na desce lub dużego kawałka papieru do rysowania i poproszenie ich, aby umieścili wszystkich ciasteczek w tej łodzi.
- Lider wydaje instrukcje takie jak:
- Wkrótce wyruszymy w podróż na wyspę, która ma zostać całkowicie opuszczona. Jesteśmy grupami wolontariuszy środowiskowych. Naszą misją jest sprawienie, by ta zalana wyspa znów nadawała się do zamieszkania. Utworzymy grupy robocze na wyspie. Jaki jest twój zawód? Z kim osoby pracujące w tym zawodzie powinny współpracować? Co można zrobić dla ludzi, zwierząt i rolnictwa? Po zakończeniu pracy wysłuchamy prezentacji grup".
- Nauczyciele, którzy chcą robić animacje: mogą stworzyć przystań z gazety, poduszki itp. Grupy podpływają do przystani łodzią. Idą na wyspę i osiedlają się w wybranej przez siebie części. Każda grupa działa na temat tego, co będzie robić na wyspie po tym etapie, nie wychodząc z roli.

Web 2.0

- Dla telefonów z systemem Android: Chatterpix
- Dla iOS: Talker
- Na PC: Platagon (obsługuje również umiejętności językowe, ponieważ działa z językiem angielskim)

Uczniowie tworzą postać dla siebie, wybierając jedno z tych narzędzi internetowych zamiast postaci ciasteczkowego człowieka. Wyjaśnia, kim jest i co będzie robił na wyspie poprzez swoją wirtualną postać.

Zakończenie:

Projekty są udostępniane rówieśnikom i nauczycielom. Opowiadają o tym, jak się czuli, przygotowując łódź i pracując z przyjaciółmi, aby uratować wyspę.

Jak to sprawiło, że poczułeś się częścią rozwiązania?

Jak udział w wolontariacie wpływa na ludzi?

Co robiłeś na wyspie?

Załącznik 1: Wykres emocji Tarika

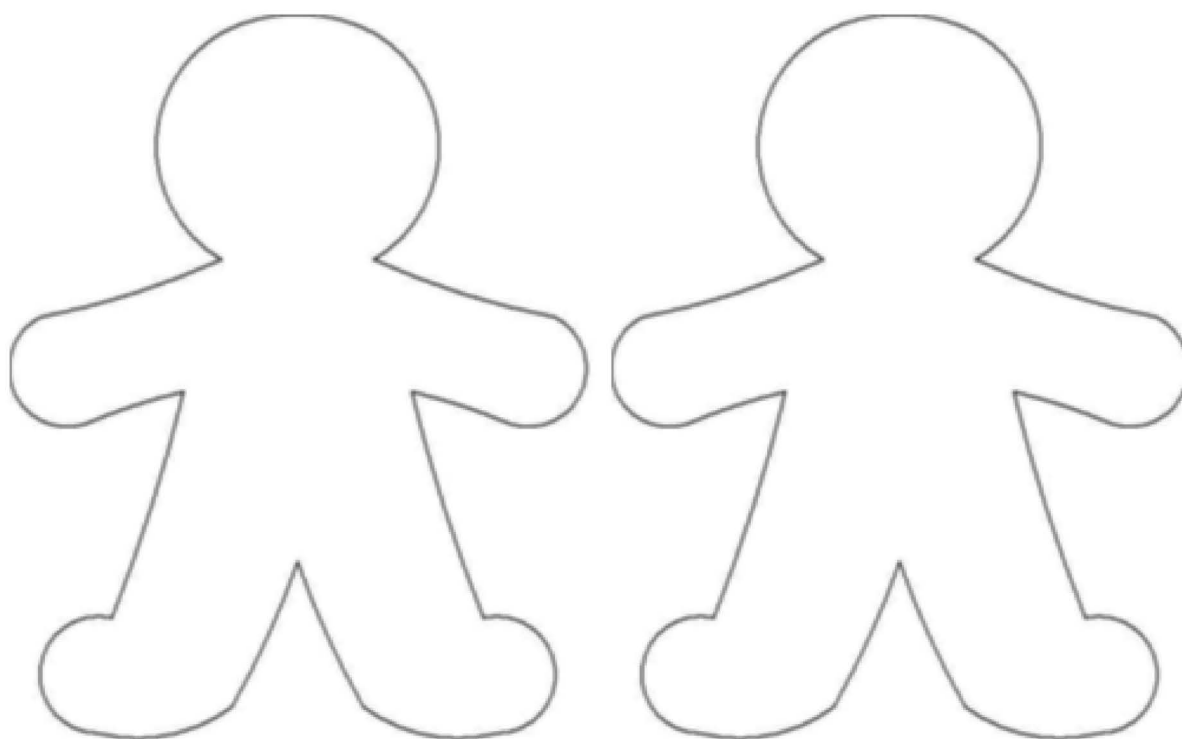
Emocje Tarika.

Na początku opowieści:

W środku opowieści:

Na koniec opowieści:

Załącznik 2: Ciasteczkowy człowiek





Projekt LISTEN jest finansowany przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są wyłącznie poglądami i opiniami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Komisji; nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w niniejszym dokumencie.



Co-funded by
the European Union

