



Odprto izobraževanje mladih Evropejcev skozi zgodovino, umetnost in kulturno učenje

OpenEYE zbirka učnih orodij

Osnutek strukture za opis učnih enot

Pripravi

Izobraževalni Center Geoss d.o.o. (SL)

in

University of South-Eastern Norway (USN), Provincia di Livorno (IT), PRISMA Centre for Development Studies (GR), Museum of Greek Children's Art (GR), Osnovna sola Litija (SL)



Ta zbirka učnih orodij je bila financirana s prispevkom ERASMUS+. Ta zbirka orodij je rezultat tretjega intelektualnega outputa v okviru projekta OpenEYE, ki ga vodi University of South-Eastern Norway (NO) in izvaja skupaj z Izobraževalnim centrom Geoss d.o.o. (SL), Provincia di Livorno (IT), PRISMA Center for Development Studies (GR), Museum of Greek Children's Art (GR) in Osnovno šolo Litija (SL).

Pričujočo zbirko orodij sta sestavili in napisali Sandra Katić in Jasmina Hlaj (Izobraževalni center Geoss d.o.o.) s prispevki projektnih partnerjev.

Vsebina te zbirke orodij odraža samo stališča avtorjev, ki so tudi odgovorni za pravilnost predstavljenih dejstev. Poleg tega Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

UVOD V ZBIRKO UČNIH ORODIJ IN AKTIVNOSTI OpenEYE

Zbirka učnih orodij OpenEYE je bila zasnovana po smernicah učne metodologije OpenEYE in predstavlja učne aktivnosti, ki jih je mogoče uporabiti tako v formalnem kot v neformalnem učnem okolju. Namenjena je izobraževalcem, ki delajo v formalnem in neformalnem okolju z otroki z begunskim ali migrantskim ozadjem v starosti od 6 do 12 let, s ciljem izboljšati njihove jezikovne veščine v jeziku države gostiteljice in olajšati njihovo integracijo v šolsko skupnost. Zbirka orodij OpenEYE lahko služi kot navdih ali vodilo za izobraževalce.

Aktivnosti, predstavljene v zbirki orodij, se posebej osredotočajo na učenje jezikov s pomočjo umetnosti in kulture. Aktivnosti so predstavljene s podrobnimi navodili, učnimi cilji in pričakovanimi rezultati. Aktivnosti so lahko samostojne ali vključene v formalne tečaje učenja jezikov in lahko vključujejo otroke z migrantskim ali begunskim ozadjem ter druge zainteresirane deležnike, kot so sošolci iz države gostiteljice in družinski člani, s čimer spodbujajo dvosmerni učni proces.

Zbirka orodij ponuja učne vsebine, ki so prilagodljive in jih je mogoče izvajati v različnih izobraževalnih okoljih in z različnimi stopnjami jezikovnega znanja ter jih je mogoče uporabiti tudi na drugih izobraževalnih področjih in z različnimi ciljnimi skupinami, ki potrebujejo dodatno podporo pri učenju jezikov.

Učna metodologija OpenEYE temelji na akcijskem učenju kot metodološkem pristopu za uvajanje sprememb v prakso. Gre za pristop od spodaj navzgor, kjer izobraževalci in starši skupaj z moderatorji – na primer kolegi iz drugih izobraževalnih ustanov ali zunanjimi strokovnjaki/raziskovalci – preizkušajo in razmišljajo o spremembah, ki bi jih radi izvedli.

V naslednjem sklopu bodo na kratko opisani ključni pristopi v ozadju oblikovanja te zbirke orodij. Ti so podrobno opisani v metodologiji OpenEYE, ki je dostopna na spletni strani projekta: www.erasmusopeneye.eu

Osredotočenost na učenca

Pristop, osredotočen na učenca, je namenjen čim večji aktivaciji študentov, pri čemer študentovo predhodno znanje in izkušnje (Dewey, 1938/1997) vzame kot izhodišče za učenje ter spodbuja komunikacijo in sodelovanje s sošolci, da se razvije njihovo razumevanje. Pri aktivnostih 2, 6, 14 se na primer od otrok pričakuje, da črpajo iz svojih prejšnjih izkušenj ter s komunikacijo in sodelovanjem z drugimi razvijajo nove jezikovne veščine predvsem na področju besedišča. V aktivnostih 17, 32, 34, 35 pristop, osredotočen na učenca, naslavlja bolj kompleksen jezikovni napredek. Otroci naj slovnična pravila uporabljajo na pravi način in jih implementirajo pri svojem delu bodisi na papirju bodisi z javnim nastopom pred drugimi.

Večjezičnost in večkulturnost

Drugo pedagoško načelo, ki mu sledi metodologija, je večjezična in večkulturna perspektiva. Večjezičnost vključuje ključno idejo, da lahko otroci pri učenju novih jezikov izkoristijo svoje akumulirane prejšnje jezikovne veščine (Svet Evrope, 2001). Pri aktivnosti 4 se bodo otroci na primer naučili izrazov za različne države v različnih jezikih, kar bo podprto tudi z vizualnim simbolom – zastavami. Aktivnosti 41, 42 in 44 se osredotočajo na prepoznavanje osebne jezikovne identitete, ki temelji na jezikovni dediščini in opazovanju lastne večjezičnosti. Pomen kulturnega ozadja posameznika (večkulturni pristop) velja za ključnega pomena pri aktivnosti 3. Večkulturna kompetenca poudarja stališče, da so lahko raznoliki kulturni vpogledi in izkušnje otrok vir za učence. Z vključevanjem znamenite kulturne dediščine, ki predstavlja različne države, je v ospredje postavljen multikulturni pristop.

Kulturni izrazi

Uporaba kulturnih izrazov kot sredstva, da postane učenje relevantno in privlačno, je še eno vodilno načelo metodologije OpenEYE. Številne aktivnosti, predstavljene v Zbirki orodij, so posebej osredotočene na kulturne izraze. Kulturni izrazi se razlikujejo po svoji obliki, od pripovedovanja zgodb (21, 37), dramske igre in kamišibaja (1, 20), slikanja (3, 10), risanja (25) do lutkovne animacije (1, 8) in oblikovanja stripov (23, 26). Izraz »kulturni izrazi«, kot je uporabljen v tem projektu, vključuje širok spekter umetniških oblik. Na področju učenja jezikov so uporaba literature, pripovedovanja zgodb, filma in drame uveljavljena orodja.

Neformalno učenje

Pomemben pedagoški pristop, vključen v metodologijo, je tudi uporaba neformalnih metod učenja in skupinskega dela. Neformalno učenje poteka načrtovano, a zelo prilagodljivo v institucijah, organizacijah in situacijah izven sfere formalnega ali priložnostnega izobraževanja (Eshach, 2007). Aktivnost 28 poteka v takšnem okolju, saj otroci obiskujejo muzeje in spoznavajo migracije v zgodovini. Poleg tega se lahko aktivnosti, ki naj bi potekale v formalnem okolju, izvajajo tudi v neformalnem okolju (npr. 6, 9, 16, 17, 19).

Vključevanje

Metodologija sprejema vključujoč pristop do deležnikov, kar pomeni, da imajo vsi otroci, ne glede na njihovo poreklo, koristi od izobraževalnih pristopov, ki se osredotočajo na raznolikost, medkulturno kompetenco in večjezičnost. Analiza potreb, izvedena v okviru projekta OpenEYE, je še posebej izpostavila pomen vključevanja otrokovih družin/skrbnikov. Raziskave o vključenosti staršev v šole kažejo, da lahko aktivna partnerstva med šolami in starši odločilno vplivajo na motivacijo, dobro počutje in uspeh učencev v šoli (Oostdam & Hooge, 2013). Aktivnost 9 predvideva neposredno vključevanje staršev, njihovo aktivno sodelovanje pa pričakujemo tudi pri aktivnostih 7, 13, 37.

Reference

Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge University Press.

Dewey, J. (1938/1997). *Experience and Education*. Touchstone/Simon & Schuster.

Eshach, H. (2007). Bridging In-school and Out-of-school Learning: Formal, Non-formal, and Informal Education. *Journal of Science Education and Technology* 16(2), 171-190.

Oostdam, R. & Hooge, E. (2013). Making the Difference with Active Parenting; Forming Educational Partnerships Between Parents and Schools. *European Journal of Psychology of Education*, 28(2), 337-351.

CERF

Aktivnosti naslavlajo raven jezikovnega znanja države gostiteljice, tako da lahko učitelji na podlagi tega ozaveščeno izberejo najprimernejše učne aktivnosti. Skupne referenčne ravni skupnega evropskega referenčnega okvira za jezike (CERF) se uporabljajo za opis stopenj jezikovnega znanja otrok, naslovljenega preko aktivnosti, kot je predstavljeno v spodnji tabeli:

USPOSOBLJENI UPORABNIK	C2	Z lahkoto razume skoraj vse, kar sliši ali prebere. Zna povzeti informacije iz različnih govornih in pisnih virov, rekonstruirati argumente in prikaze v koherentni predstavitvi. Zna se izražati spontano, zelo tekoče in natančno, pri čemer razlikuje drobnejše pomenske odtenke tudi v bolj zapletenih situacijah.
	C1	Razume širok nabor zahtevnih, daljših besedil in prepozna implicitni pomen. Lahko se izraža tekoče in spontano brez očitnega iskanja izrazov. Lahko uporablja jezik prožno in učinkovito v družbene, akademske in poklicne namene. Lahko pripravi jasno, dobro strukturirano, podrobno besedilo o zapletenih temah, ki prikazuje nadzorovano uporabo organizacijskih vzorcev, povezovalnikov in kohezivnih naprav.
SAMOSTOJNI UPORABNIK	B2	Lahko razume glavne ideje zapletenega besedila o konkretnih in abstraktnih temah, vključno s tehničnimi razpravami na njegovem/njenem področju specializacije. Lahko komunicira s stopnjo tekočnosti in spontanosti, zaradi katere je redna interakcija z naravnimi govorci povsem mogoča brez napore za obe strani. Lahko ustvari jasno, podrobno besedilo o širokem spektru tem in razloži stališče o aktualnem vprašanju ter navede prednosti in slabosti različnih možnosti.
	B1	Lahko razume glavne točke jasnega standardnega vnosa o znanih zadevah, s katerimi se redno srečuje v službi, šoli, prostem času itd. Lahko se spopade z večino situacij, ki se lahko pojavijo med potovanjem po območju, kjer se govori jezik. Lahko ustvari preprosto povezano besedilo o temah, ki so znane ali osebno zanimive. Zna opisati izkušnje in dogodke, sanje, upe in ambicije ter na kratko podati razloge in razlage za mnenja in načrte.

OSNOVNI UPORABNIK	A2	Lahko razume stavke in pogosto uporabljane izraze, povezane s področji najbolj neposrednega pomena (npr. zelo osnovni osebni in družinski podatki, nakupovanje, lokalni zemljepis, zaposlitev). Lahko komunicira pri preprostih in rutinskih opravilih, ki zahtevajo preprosto in neposredno izmenjavo informacij o znanih in rutinskih zadevah. Lahko preprosto opiše vidike svojega ozadja, neposrednega okolja in zadeve na področjih, ki se potrebujejo takoj.
	A1	Razume in uporablja znane vsakodnevne izraze in zelo osnovne fraze, namenjene zadovoljevanju potreb konkretne vrste. Zna predstaviti sebe in druge ter zna postavljati in odgovarjati na vprašanja o osebnih podrobnostih, kot so kje živi, ljudje, ki jih pozna, in stvari, ki jih ima. Lahko komunicira na preprost način, če druga oseba govori počasi in razločno ter je pripravljena pomagati.

To je še posebej pomembno pri aktivnostih, kjer se zahteva jezikovna raven C1 ali C2, na primer aktivnosti 31, 32, 33, 34 in 35. Če želi izobraževalec izvajati aktivnosti s to zahtevo glede ravni jezikovnega znanja, vendar njegovi učenci z migrantskim ali tujim ozadjem še nimajo tega znanja, mora prilagoditi aktivnost, da se izogne morebitni stiski in posledičnemu odporu do učenja in uporabe novega jezika. Aktivnosti, ki so bile predlagane za nižje ravni jezikovnega znanja, so bolj osredotočene na obogatitev besednega zaklada, vendar jih je enostavno uporabiti tudi v razredu z bolj spretnimi govorci, saj so namenjene heterogenim skupinam, v katerih so na prvem mestu materni govorci.

OPOMBA: Nekateri aktivnosti (npr. aktivnost 4) so lahko izziv za otroke s pomanjkljivim barvnim vidom. Svetujemo vam, da ste pozorni na možnost stanja, ko se bo ta aktivnost odvijala med vašimi otroki.

Serijska številka aktivnosti	1
Ime aktivnosti	Lutkovna predstava
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- spoznavanje mitologije - bogatenje besednega zaklada - izboljšanje motoričnih veščin
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - delovna metoda z materialom za ročno ustvarjanje - delo v skupinah - interpretacija - pogovor - diskusija - viharjenje možganov („brainstorming“)
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje - izdelovanje - pripovedovanje zgodb
Trajanje	2,15 h
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Papir, barvni svinčniki, škarje, lepilo, lepilni trak, žeblički, palice (tanke lesene palice, slamice itd.). Glejte priloge.

**Opis aktivnosti (koraki
za izvedbo)**

Lutke so priljubljena oblika izražanja predvsem pri mlajših otrocih. Kot take so priljubljeno pedagoško orodje, ki omogoča široko paleto različnih izrazov. Kot orodje za učenje kulturnega ozadja in novega jezika jih je mogoče uporabiti na različne načine. Ta aktivnost prikazuje, kako je mogoče uporabiti lutke od začetka do lutkovne predstave. Ob ustvarjanju lastne lutkovne predstave bodo otroci spoznavali različne mitologije. Naučili se bodo, kako to znanje prilagoditi v novo obliko izražanja. Izboljšali bodo tudi svoje veščine javnega nastopanja, se naučili timskega dela in sodelovanja.

Pri pripravi na pouk naj otroci razmišljajo/izvedo o nekaterih mitskih bitjih iz lokalne mitologije ali legend ali priljubljenih likih iz lokalnih pravljic.

Otroci so razdeljeni v heterogeno skupino po tri (če je mogoče, poskusite vključiti otroke z različnimi ozadji). Vsak član skupine si mora sam izbrati lik, ki ga vzame iz raziskave, ki jo je naredil za domačo nalogo.

Ustvarjanje lutke:

Otroci dobijo material za izdelavo lutke na palici. Najprej morajo skrbno narisati svoj lik, da ga bodo lahko izrezali. Nato svojo lutko nataknejo na palico (slamica, tanka lesena palica ipd.). Lahko dodajo roke in/ali noge in to nanesejo na telo z nekakšno buciko. Če na noge in/ali roke namestijo dodatne palice, jih bodo lahko premikali ločeno od telesa.

Izdelava lutkovne predstave:

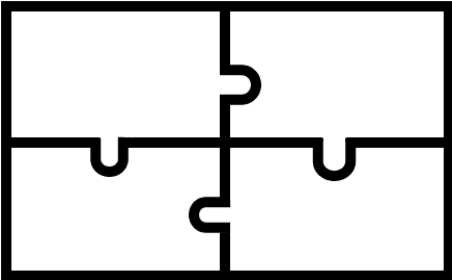
Kot skupina otroci ustvarijo zgodbo, vključno s svojimi liki. Omisliti si morajo osnovno zgodbo in nato ustvariti dialoge za vsak lik. Pomembno je, da se vnaprej pogovorite o dolžini zgodbe, da zagotovite, da aktivnost ne postane preveč zapletena.

Ko so skupine zadovoljne s svojo zgodbo, si lahko omislijo okolje za zgodbo. Po učilnici lahko iščejo primerne predmete itd.

	Ko pripravijo sceno, je čas za vajo. Vsaka skupina naj ima dovolj časa za vajo, da popravi morebitne napake, izboljša ali nadgradi svojo predstavo. Materni govorce naj dajo otrokom z begunskim/migrantskim ozadjem nekaj jezikovnih napotkov. Cilj je, da vsaka skupina predstavi lutkovne predstave v jeziku države gostiteljice. ALTERNATIVNA IDEJA: Namesto lutk si lahko otroci izdelajo maske in naredijo igro vlog.
Pričakovani rezultati/izidi	Spoznavanje kulturnega ozadja posameznih držav, krepitev znanja tujih jezikov s pogovorom. Spodbujanje zavedanja sebe, drugih.
Ocenjevanje	“Kaj ste se naučili s to aktivnostjo”?
Vrednotenje	Vzamejo svojo lutko in oblikujejo krog. Lutka mora v imenu otroka povedati, ali se je pri ustvarjanju lutkovne predstave dobro zabaval/a ali ne.

Serijska številka aktivnosti	2
Ime aktivnosti	Velikanski kolaž
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- spoznavanje legend - bogatenje besednega zaklada - integracija

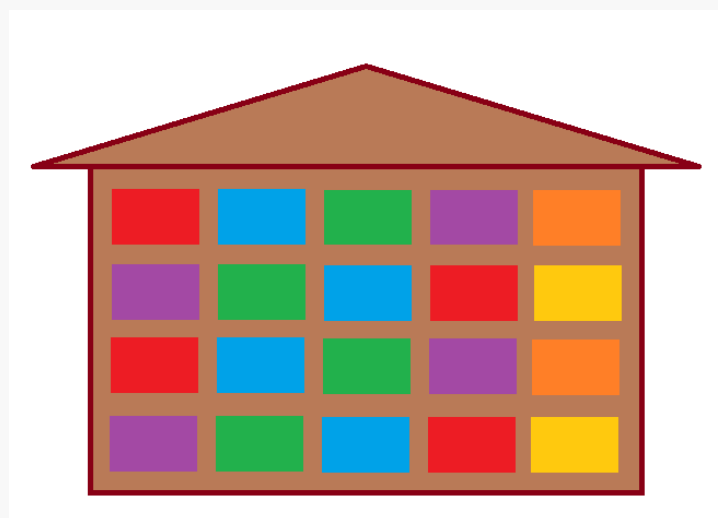
	- sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - praktično delo v skupinah
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	Izdelovanje
Trajanje	3 ure
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- Papir velikega formata, razrezan na štiri enake kose, podobne sestavljanke, ali 4 manjše papirje, ki jih lahko na koncu aktivnosti povežete v en velik kos - material za ročno ustvarjanje, kot je mehak barvni papir, različne tkanine, sijajni papir, folija, karbon, vata, trd barvni papir - škarje, lepilo
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Izobraževalec prebere zgodbo domače ali narodne legende, pravljice. Po branju se otroci združijo v skupine po štiri. Vsaka skupina je odgovorna za del ene velikanske ilustracije, ki jo učitelj vnaprej skrbno načrtuje. Velik kos papirja je treba razrezati na 4 kose, podobne sestavljanke, z navodili, kaj narisati na vsakem delu. Na primer GLEJ PRILOGE: Uporabi se lahko legenda o Jazonu in Argonavtih v Ljubljani. Pojasnjuje, zakaj je zmaj simbol Ljubljane in povezuje Slovenijo z grško mitologijo.

	Izobraževalec razloži legendo in se odloči, kateri del zgodbe bo predstavljen skozi ilustracijo velikanko ter otrokom razloži ta načrt: Alternativna možnost: Po poslušanju legende se otroci z izobraževalcem pogovorijo, kateri prizori so v legendi najpomembnejši in jih napišejo na tablo. Vsaka skupina je nato odgovorna za enega od prizorov. Primer: V polje 1 morajo narisati zmaja. V 2. polju ogenj, v 3. polju grad, na katerem stoji zmaj, v 4. polju je Jazon, ki poskuša premagati zmaja. Ilustracijo lahko izdelamo z različnimi vrstami materialov, rezultat pa je velikanski kolaž (trd papir, mehek papir, blago, karbon, vata). Med aktivnostjo morajo sodelovati z drugimi skupinami, da svoje delo prilagodijo drug drugemu, tako da se bo kolaž logično povezal na vnaprej izrezanih mestih. 
Pričakovani rezultati/izidi	Sodelovanje med člani manjših skupin in ostalimi skupinami. Pridobivanje novih veščin – praktičnih in osebnih: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	“Omenite 2–3 stvari, ki ste se jih naučili s to aktivnostjo”
Vrednotenje	Po čiščenju svoje postaje mora vsak umetnik izbrati del aktivnosti, ki mu je bila najbolj všeč.

Serijska številka aktivnosti	3
Ime aktivnosti	Panjske končnice
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- spoznavanje legend - bogatenje besednega zaklada - integracija - izboljšanje motoričnih veščin
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih - spominjanje in prenašanje preteklih izkušenj - viharjenje možganov („brainstorming“)
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje - delo z materialom za ročno ustvarjanje
Trajanje	1 ura
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- plošča za vsakega otroka, po možnosti iz tankega lesa. Možno je tudi s kartonskimi ploščami. Dimenzije naj bodo približno 11,5 X 25 cm. - vodene barvice, čopiči, črni flumastri

**Opis aktivnosti (koraki
za izvedbo)**

Panjske hišice so posebne oblike čebeljih hišic in so običajno ločene z različnimi barvnimi ploščami (t.i. panjske končnice), ki čebelarom pomagajo pri orientaciji. Strukturno izgledajo kot lesena hiša, prekrita z različnimi lesenimi ploščami. Za eno ploščo (končnico) je en panj za eno čebeljo družino.



Panjske končnice imajo na Slovenskem edinstveno mesto, saj zgodovinsko gledano niso bile samo barvni pravokotniki, ampak so vsebovale dragocene ilustracije, ki so običajno predstavljale lokalne zgodbe, legende, svetopisemske motive in vraževerne zgodbe. Čebele imajo nasploh zelo pomembno mesto tako v kulturi kot v naravi. Da bi se poklonili tej posebni obliki izražanja, bodo otroci poustvarili nekaj svojih končnic.

Preden se posveti glavni aktivnosti izobraževalec otrokom prebere vsaj 3 kratke basni. Basni naj vsebujejo živalske like in preprosto jezikovno obliko z jasnimi sporočili. Otroci lahko izberejo eno izmed pravljič, ki jo bodo ponazorili na obliki panjske končnice, ali pa izberejo nekaj, kar jim je znano od prej (iz države, iz katere prihajajo, nekaj, kar so jim brali (stari) starši ipd.).

Izobraževalec razloži, kaj so panjske končnice, za kaj se uporabljajo in tradicijo vključevanja zgodb v ilustracije.

	Vsak dobi eno ploščo in začne ilustrirati zgodbo po svoji izbiri. Ko končajo, se vse končnice združijo v en čebelji panj.
Pričakovani rezultati/izidi	Nova identitetna kultura, spoznavali bodo tradicionalne vzorce in simbole države gostiteljice, spodbuda k raziskovanju nove kulture ter doživljanju podobnosti in razlik.
Ocenjevanje	Vsak otrok je čebela. Nekaj minut letajo po učilnici in se ustavijo, ko jih učitelj prosi. Vsaka čebela mora deliti svoje občutke z drugimi, pri čemer uporablja samo medmet »bzz«. Pomisliti morajo na intonacijo, da bodo občutke pravilno prenesli na druge.
Vrednotenje	“Kaj vam je bilo všeč pri aktivnosti?”

Serijska številka aktivnosti	4
Ime aktivnosti	Veriga zastav
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- spoznavanje lastne/drugih kultur - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti

Pristop	- večjezični pristop - večkulturni pristop
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje, rezanje - javno nastopanje - delo z materialom za ročno ustvarjanje
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- papir, škarje, barvice, barvni svinčniki, vodene barvice.
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Razred bo izdelal papirnato verigo z barvami zastave, ki predstavljajo naključno državo. Lahko žrebajo med več različnimi državami ali izberejo zastavo, ki jo poznajo. Vsebovati morajo zastave držav, katerih jezike poučujejo na šoli (na primer angleščina, nemščina). Izobraževalec otrokom da papir in otroci morajo narisati zastavo. Ko so zastave zložene v verigo, naj vsak otrok drugim razloži svojo zastavo – na primer, zakaj so izbrali to zastavo, eno stvar, ki jo povezujejo z državo, barve v vseh jezikih, ki jih poznajo. Razširjena/ alternativna aktivnost: Otroci oblikujejo zastavo za svojo »sanjsko državo« (posamezno ali v paru). Zastava mora predstavljati, kakšna je ta država – na primer naravo države, podnebje, vrednote, zgodovino. Po risanju zastave otroci drug drugemu opisujejo svoje zastave, zakaj so izbrali barve, dizajn, simbole ipd., in pripovedujejo, kakšna bi bila njihova »sanjska država«. Aktivnost simbolizira tudi povezanost med vsemi otroki. Ko končajo z ustvarjanjem verige, lahko z otroki vodimo reflektivni pogovor, ki jim razloži, kaj veriga predstavlja, kaj jim pomeni itd. Za daljšo verigo lahko vključimo

	zastave katere koli druge države. Otroci lahko razložijo, od kod poznajo to zastavo, kaj jim predstavlja itd. Možna razširjena/alternativna aktivnost za zahtevano višje znanje jezika (B1-B2): Otroci oblikujejo zastavo za svojo »sanjsko državo« (posamezno ali v paru). Zastava mora predstavljati, kakšna je ta država – na primer naravo države, podnebje, vrednote, zgodovino. Po risanju zastave otroci drug drugemu opisujejo svoje zastave in pripovedujejo, kakšna bi bila njihova »sanjska država«.
Pričakovani rezultati/izidi	- identiteta/kultura in nova identiteta/kultura. - krepitev ročnih spretnosti. - spoznavanje barv, državnih simbolov in besedišča v zvezi z barvami.
Ocenjevanje	Razprava, v kateri so otroci pozvani, naj pojasnijo, katere barve so uporabili na svoji zastavi in katera je njihova najljubša barva.
Vrednotenje	“Vam je bila aktivnost všeč? Zakaj/zakaj ne?”

Serijska številka aktivnosti	5
Ime aktivnosti	Pantomima iz sklede
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A2

Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje veščin javnega nastopanja - spodbujanje strpnosti
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih - vodena aktivnost
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - igranje - nastopanje
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- mali listi z različnimi besedami
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Izobraževalec pripravi lističe s samostalniki izbrane teme. Na primer poklici, pravljici, bitja, zgodovinske osebnosti itd. Lističe da v klobuk, škatlo, skledo. Otroci drug za drugim pridejo pred razred, izvlečejo listek, ki ga nihče drug ne vidi, in poskušajo z mimiko prikazati samostalnik. Vsi zvoki so prepovedani. Otroci se lahko izražajo le z govorico telesa, izrazi obraza, kretnjami rok. Ostali otroci poskušajo uganiti besedo tako, da dvignejo roke. Prvi otrok, ki ugame, je naslednji, ki pokaže besedo. Če kdo večkrat prvi ugame, učitelj odloči, kdo bo naslednji. Vsak otrok mora vsaj enkrat dobiti priložnost, da igra mimiko.
Pričakovani rezultati/izidi	- krepitev besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja. - razvijanje veščin javnega nastopanja.

	- praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	“Kaj ste se naučili s to aktivnostjo?”
Vrednotenje	Razprava v krogu, ali je bila aktivnost težka in zakaj.

Serijska številka aktivnosti	6
Ime aktivnosti	To je naša skrivnostna dežela
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - risanje
Trajanje	45 min

Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- suho vreme, barvne krede
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci delajo v timih in morajo komunicirati za uspešen rezultat. Prisluhniti morajo idejam drug drugega in uporabljati jezik kot pripomoček, da so dobri timski delavci. Otroci so razdeljeni v ekipe in prejmejo različne barvne krede. Aktivnost lahko izvajajo pred šolo ali na dvorišču ali kjer koli drugje, kjer je veliko betonskih tal. Njihova naloga je narisati domišljjsko deželo, ki naj se zgleduje po lokalni legendi, mitološkem bitju, zgodovinskem mestu itd. Izobraževalec razloži legendo in poskrbi, da so vsi razumeli vsebino in kakšno bitje se jim je predstavilo. Delajo v ekipah, vendar morajo biti pozorni na to, kaj počnejo druge ekipe, saj je cilj povezati kraje vsake skupine v enotno domišljjsko deželo. Izobraževalec naj hodi od skupine do skupine in se z otroki pogovarja o tem, kaj prispeva vsak član skupine. Vsakih 10 minut ekipa pošlje enega od svojih članov, da pregleda, kaj počnejo druge ekipe. Poročevalec mora drugim razložiti, kaj se dogaja v drugih skupinah, da lahko naredijo načrt, kako povezati vse dele dežele. Vsakih 10 minut mora drug član ekipe narediti krog okoli dela drugih ekip.
Pričakovani rezultati/izidi	- bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja - krepitev veščin grafomotorike - praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost
Ocenjevanje	“Zapišite 2–3 stvari, ki ste se jih naučili s to aktivnostjo”
Vrednotenje	Razprava v krogu, ali je bila aktivnost težka in zakaj.

Serijska številka aktivnosti	7
Ime aktivnosti	Diorame
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- spoznavanje legend - spoznavanje umetnosti - obogatitve besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- vključujoč pristop - pristop, osredotočen na učenca - poseben poudar na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- reciklažna umetnost - izdelovanje - delo z materialom za ročno ustvarjanje
Trajanje	135 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- stare kartonske škatle, stare škatle od tablet, hrane itd. - lepilo, škarje, star tekstil, barvni papir, lesene palice, pena, stiropor ...

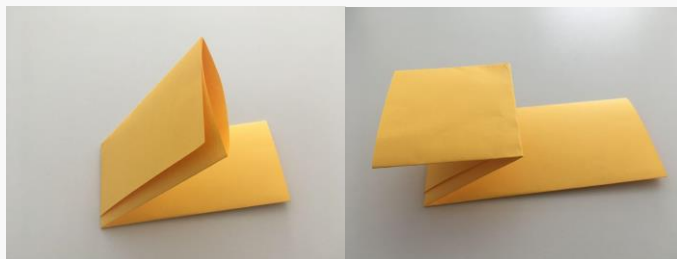
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci naj ustvarijo svet pravljčnih bitij. Aktivnost krepi natančno poslušanje, pomnjenje podrobnosti, uporabo praktičnih veščin in domišljije. Pred začetkom te aktivnosti otroke prosimo, da v šolo prinesejo stare škatle in staro embalažo tablet, piškotov itd. Izobraževalec prebere zgodbo, kjer je prizorišče jasno opredeljeno: gozd, grad, mesto itd. Otroci so razvrščeni v skupine po tri ali štiri. Iz starih škate in paketov morajo ustvariti diorame kraja, v katerem je postavljena zgodba. Uporabljajo lahko vse vrste rokodelskih materialov. Ko končajo, morajo svojo dioramo predstaviti sošolcem in pripraviti razstavo vseh dioram (v učilnicah, na avli, drugem primernem mestu). Napisati morajo naslov svojega dela, uporabljeno tehniko in mere za razstavo.
Pričakovani rezultati/izidi	- bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja - Krepitev ročnih spretnosti - praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost
Ocenjevanje	“Zapišite na list papirja 2–3 stvari, ki ste se jih naučili s to aktivnostjo”
Vrednotenje	Kako ste videli svojo vlogo v skupini. Kakšen je bil vaš prispevek in kako ga ocenjujete?

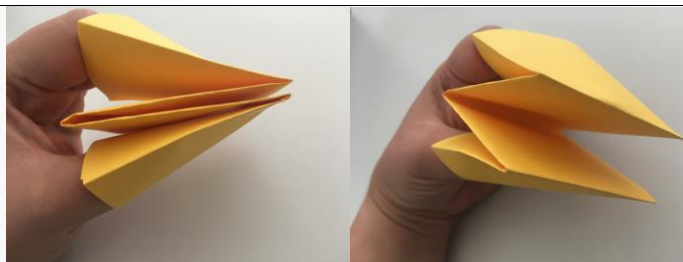
Serijska številka aktivnosti	8
Ime aktivnosti	Papirnate ročne lutke
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- obogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti - izboljšanje veščin javnega nastopanja
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - javno nastopanje - delo z materialom za ročno ustvarjanje izdelovanje
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- več barvnega papirja v formatu A4. - škarje, lepilo za papir, svinčniki, markerji, barvice. - nekateri dodatni pripomočki so opcijski, kot so plastične oči, obrtna pena, dlakava žica itd. - knjiga <i>Žaba in tujec</i> (Max Velthuijs)
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Lutka je zelo koristen pripomoček za osebe, ki imajo težave z javnim nastopanjem. Otroci se pogosto tako intenzivno živijo v vlogo, da pozabijo, da pravzaprav govorijo oni in ne lutka, ki jo animirajo. Zato bo ta

aktivnost krepi veščino javnega govorjenja in nastopanja ter krepi fino motoriko, saj si bodo otroci sami izdelali ročne lutke iz papirja.

Vsak otrok dobi en barvni papir po lastni izbiri. Zdaj ga morajo prepogniti na tretjine po vodoravni strani. Rezultat je cev z eno tretjino vodoravne stranice. Ta cev je zdaj prepognjena na pol. Vsak konec cevi je treba dodatno upogniti v stran od sredine. Zdaj imamo glavo in dva žepa, kamor damo prste. Palec gre v spodnji žep, ostali prsti pa v zgornji žep.

Lutko lahko zdaj okrasite kot različna bitja. Lahko so vzeta iz živalskega sveta ali pa so popolnoma izmišljena.





Na koncu naj bi izgledalo takole:



Ko je izbrano bitje končano, je čas, da ga uporabite v zgodbi. Obstaja več različnih načinov, na katere lahko otroci uporabljajo lutko. Lahko gredo v ekipe in naredijo lutkovno predstavo, lahko so v parih in ustvarijo dialog, njihova lutka ima lahko dolg monolog ali se pogovarja s svojim animatorjem ali publiko.

Izobraževalec lahko predstavi vse te načine, otroci pa si izberejo želeni način. Ko se čas za priprave izteče, morajo svojo predstavo odigrati pred svojimi sošolci.

Alternativna možnost za papirnate lutke:

[Naredi sam - Lutkovno gledališče Maribor - YouTube](#)

Vir: youtube

Izobraževalec lahko kot navdih uporabi na primer knjigo *Žaba in tujec* (Max Velthuijs). Otroci lahko izdelajo lutke po likih iz te knjige in nato v svojih lutkovnih predstavah poustvarijo zgodbo iz knjige.

Pričakovani rezultati/izidi	- bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja - krepitev veščin javnega nastopanja - praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost
Ocenjevanje	“Pogovorite se s svojim partnerjem, kaj ste se naučili s to aktivnostjo”
Vrednotenje	S pomočjo svoje lutke izrazite svoje občutke glede te aktivnosti.

Serijska številka aktivnosti	9
Ime aktivnosti	Kulinarični bazar – predstavitev držav, iz katerih prihajajo učenci
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- spoznavanje kultur, dediščine, hrane - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje

Pristop	- večkulturnost - kulturni izrazi - neformalno učenje - vključenost
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje - pripovedovanje zgodb - kuhanje - glasba
Trajanje	45 minut v učilnici, 90 minut za predstavitev in okušanje hrane
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- papir, barvni svinčniki - zaloge hrane za kuhanje
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Priprava: delo v učilnici Vsak razred izbere eno državo za predstavitev. Izobraževalec naredi uvod in oblikuje manjše skupine. Vsaka skupina otrok dela na različnih vidikih države: glasba, hrana in pijača, zastava, himna, značilnosti države, običaji. Uporabljajo lahko internet, knjige, gledajo filme in poslušajo glasbo. Po pol ure predstavijo glavne značilnosti preostalemu razredu. Nato naredijo plakat države. Glavni dogodek Starše prosimo, da pripravijo eno ali dve značilni hrani ali pijači države izvora. Šola jim zagotovi material za kuhanje. Starši šoli sporočijo, katero jed želijo pripraviti, in ji posredujejo recepte. Šola skrbi za oglaševanje. Povabljeni so lahko otroci in drugi starši ter učitelji ali celo lokalne skupnosti. Prireditev poteka v popoldanskem času (najbolje

med roditeljskimi sestanki, ko so starši na obisku v šoli). Šola pripravi stojnice (ena stojnica za vsako državo), plakate države, recepte za jedi, ki jih predstavijo starši, glasbo predstavljenih držav. Starši in njihovi otroci so med prireditvijo ob stojnici in se pogovarjajo z obiskovalci ter jim razlagajo jedi. Starši so vabljeni, da se tradicionalno oblečejo ali prinesejo različne spominke svoje države.



Pričakovani rezultati/izidi

- izboljšanje jezikovnih veščin
- krepitev socialne pripadnosti, povezovanje z drugimi
- sklepanje novih prijateljstev
- krepitev kulturne zavesti
- spoznavanje lastne identitete/kulture, naše skupne identitete/kulture in nove identitete/kulture

Ocenjevanje

Otroci razpravljajo o značilnostih države, dogovoriti se morajo, katere so najpomembnejše, da jih vključijo na plakat.

Vrednotenje	Otroci bodo naslednji dan v šoli poročali o vtisih, ki so jih imeli doma oni in starši.
--------------------	---

Serijska številka aktivnosti	10
Ime aktivnosti	Akcijsko slikanje
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- spoznavanje kultur, dediščine - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spoznavanje umetnosti

Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- glasba - slikanje - gibanje/ples
Trajanje	45 minut
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- barve, čopiči, velik (vsaj A3 ali večji) debel papir - naprava za predvajanje glasbe

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci se učijo umetniškega ustvarjanja z uporabo giba in veččutnega pristopa. Vsi prispevajo k rezultatu, izboljšanju timskega dela in podpore. Otroci se seznaniijo z umetnostjo ameriškega slikarja Jacksona Pollocka preko slik njegovih del in videa umetnika samega. Njegova tehnika akcijskega slikanja je bila v tem, da je samo pustil, da je barva kapljala s čopičev na platno na tleh, hkrati pa je dodajal hitre gibe rok in celega telesa, da je dodal kapljajoče črte in druge oblike: pri slikanju je za navdih uporabljal jazz glasbo. Na tla položimo velik debel papir. Izobraževalec vključi glasbo (lahko izbere, ali bo uporabil jazz glasbo, kot jo je uporabljal Pollock, ali pa izbere katero koli vrsto glasbe, ki se zdi primerna za skupino in aktivnost) in otroci drug za drugim izmenično kapljajo barvo na papir, izberejo poljubno barvo in se gibljejo prosto ali glede na glasbo. Ko so dodane vse plasti, skupina opazuje končno dokončano sliko. Sledi pogovor o tem, kaj vidijo na ustvarjeni abstraktni sliki, otroci pa so izzvani, da likovno stvaritev naslovijo. To aktivnost lahko izvajate s starši, družina pa skupaj dela na enem papirju A3.
Pričakovani rezultati/izidi	- Otroci se z umetnostjo srečajo na igriv in neformalen način. - Otroci se naučijo sodelovati za končni rezultat. - Naučite se uporabljati abstrakcijo za izražanje resničnih izkušenj ali čustev.

Ocenjevanje	Otroci sodelujejo pri aktivnosti in učinkovito sodelujejo z vrstniki, pri čemer vsakdo prispeva h končnemu izdelku. Otroci prepoznajo, da akcijsko slikanje ni le igra, ampak tudi pravi umetniški proces.
Vrednotenje	Razmislek o tem, ali jim je bila aktivnost všeč ali ne in zakaj ter ali bi radi pri njej kaj spremenili.

Serijska številka aktivnosti	11
Ime aktivnosti	Večjezične pesmi
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	Poslušanje in pogovarjanje o večjezičnih pesmih

Pristop	Večjezični Medkulturni
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- glasba - ples
Trajanje	Cca 30 minut ali več, glede na vključene stopnje
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	-orodja za poslušanje (in gledanje) glasbe

**Opis aktivnosti
(koraki za izvedbo)**

Pesmi, ki vsebujejo več jezikov, so lahko odlično izhodišče za pogovor o jezikih in kulturah ter aktivnostih, ki temeljijo na glasbi.

Na Norveškem javna radiotelevizija NRK vsako leto izda pesem in ples, namenjena otrokom vseh starosti, na teme, povezane z vključevanjem in prijateljstvom, z vodniki po korakih za učenje plesnih gibov. Obstajajo tudi mednarodne različice teh pesmi z besedili in izvajalci iz različnih držav (npr. BlimE 2020 Europa). Druge večjezične pesmi, ki bi jih lahko uporabili, so *Everybody loves Saturday night*, *Waka Waka* (Shakira); *LOVE* (Nat King Cole), *Michelle* (Beatles) ali pesmi, ki so bile posnete v več jezikih. Kot alternativo bi lahko uporabili pesmi iz različnih kultur, zastopanih v razredu.

- Predvajajte pesmi otrokom. Prosite jih, naj opišejo glasbo, na primer o čem mislijo, da govori, kaj je naslov/pomen, kako se počutijo zaradi glasbe (veseli, žalostni, navdušeni, umirjeni, zaspani itd.).

- Vprašajte otroke, katere jezike poznajo. Ali prepoznajo besede v drugih jezikih? Zakaj pesem vključuje različne jezike?

- Izobraževalci lahko z besedili prosijo otroke, naj poiščejo besede, ki jih prepoznajo, in ugotovijo, kaj pomenijo besede, ki jih ne razumejo. Otroci lahko v drugem jeziku, ki ga poznajo, sestavijo verz o temi pesmi.

- Kot razširitev te aktivnosti lahko otroke prosimo, da oblikujejo kratek ples ob glasbi, v skupinah ali kot skupinsko dejavnost. Katere plesne gibe bi izbrali, da bi ustrezali razpoloženju pesmi? Plesna navodila se lahko zapiše, vadi in izvaja.

Pričakovani rezultati/izidi	Glasba je lahko motivacijski povod za številne vrste komunikacijskih aktivnosti. Pri tej nalogi otroci poslušajo večjezične/večkulturne pesmi in razpravljajo o njihovih temah, razpoloženju in jezikovnih značilnostih. Ustvarjanje in izvajanje plesov je lahko dragocena sodelovalna aktivnost, ki lahko spodbuja sodelovalno reševanje nalog, komunikacijo in socialno vključenost.
Ocenjevanje	Otroci razmišljajo o odnosih med verbalnim in neverbalnim jezikom: kaj je drugačno, zahtevno ali zabavno?
Vrednotenje	Kako privlačna je bila aktivnost?

Serijska številka aktivnosti	12
Ime aktivnosti	Sporočilo v steklenici
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1–A2
Učni cilji	- samorefleksija - spoznavanje zgodb - bogatenje besednega zaklada - integracija - spodbujanje strpnosti

Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih - pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- kreativno razmišljanje - kreativno pisanje - risanje
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- prozorne steklenice (plastične ali drug razpoložljiv material) - papir, vrvica

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Včasih je otrokom težko izraziti svoje ideje ali mnenja v javnosti. Aktivnost je osredotočena na učenje izražanja osebnih občutkov, mnenj in idej z uporabo preprostega, a učinkovitega jezika in nekaj risb, z uporabo „sporočila v steklenici“ kot pripomočka za olajšanje. Aktivnost se začne z nevihto možganov: katero komunikacijsko sredstvo bi uporabili, da bi izrazili svoja čustva, svoje mnenje o neki pomembni temi ali da bi nekaj povedali določeni osebi? Nato se pripoveduje zgodba o starih sporočilih, ki so jih mornarji pošiljali v steklenice. Na ta način so sporočila zaščitena in varna, dokler ne dosežejo cilja ali pa jih morda samo prevzame naključna oseba. Izobraževalec otroke vpraša, kakšno sporočilo bi želeli s stekleničko poslati preostalemu svetu. Nato jih prosimo, da pripravijo tri majhne liste papirja: na prvega morajo napisati (ali narisati) nekaj, kar so naredili in na kar so ponosni. Na drugem nekaj, kar se jim je zdelo smešno in radovedno. Na tretjem nekaj, kar ob čemer se počutijo slabo in bi radi spremenili. Papir ovijemo z vrvicami in damo v steklenice. Steklenice so vse skupaj postavljene na sredino sobe. Vsak otrok naključno izbere eno: steklenice se odprejo; otroci preberejo sporočila in se o njih pogovorijo z učiteljem.
Pričakovani rezultati/izidi	- bogatenje besednega zaklada - spodbujanje pogovora, diskusije in kritičnega razmišljanja - spodbujanje samozavedanja in samozavesti

Ocenjevanje	- Otroci uspejo urediti svoje misli v kratke in učinkovite stavke ali risbe - Otroci uspešno razumejo in razpravljajo o mnenjih in idejah, deljenih preko sporočil.
Vrednotenje	Ali jim je bila aktivnost všeč ali ne? Zakaj/zakaj ne?

Serijska številka aktivnosti	13
Ime aktivnosti	Muzej v učilnici
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A2
Učni cilji	- spoznavanje kulturne dediščine - spoznavanje lastne/druge kulture - integracija - sodelovanje - spodbujanje strpnosti
Pristop	- vključujoč pristop - večkulturni pristop - poseben poudarek na kulturnih izrazih - pogovor

	- opazovanje
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - opazovanje kulturne dediščine
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Predmeti, ki so jih prinesli otroci
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Posebni predmeti nase pritegnejo pozornost. Otrokom lahko pomagajo razumeti, da so na tem svetu različne kulture in vsaka ima svoje posebnosti. Pri tej aktivnosti ima vsak otrok priložnost spregovoriti in predstaviti delček svoje dediščine. Otroci z migrantskim ali begunskim ozadjem se naučijo novih besed in novih stvari o državi gostiteljici, domači otroci se naučijo novih stvari o drugih državah sveta. Otroci so dobili domačo nalogo, naj poiščejo nekaj predmetov, ki na nek način predstavljajo njihovo kulturo in jih prinesejo v šolo. Ko so vsi predmeti zbrani, je čas, da iz učilnice naredimo muzej. Ena možnost so otroške mize. Lahko naredijo podlago iz barvnega papirja ali drugih materialov in svoj predmet postavijo na mizo. Druga možnost je ustvariti muzejski prostor v učilnici, kjer so lahko predmeti na ogled več kot en dan. Ko so predmeti na ogled, si lahko vsak otrok izbere predmet, ki ni njegov. Najprej pojasnijo, zakaj so ga izbrali in kaj mislijo, da je. Otroci, ki so ta predmet prinesli, zdaj vskočijo v pogovor in razložijo, kako ta predmet predstavlja njihovo kulturo in za kaj se uporablja.

	Ta aktivnost naj čim bolj vključuje starše. Izvaja se lahko izven učilnice – v avli šole, npr. pred roditeljskim sestankom. Starši in otroci se lahko skupaj sprehodijo po razstavi in opazujejo kulturne predmete iz tujine ali matične države.
Pričakovani rezultati/izidi	- Izboljšanje jezikovnih veščin s pomočjo govorjenja in razlaganja. - Lastna identiteta/kultura, skupna identiteta/kultura in nova identiteta/kultura - Sodelovanje.
Ocenjevanje	Otroci sedijo na tleh v krogu, s pogledom stran od predmetov. Vsak v nespecifičnem vrstnem redu mora imenovati enega, vendar ne istega, ki ga je že prej imenoval nekdo drug.
Vrednotenje	“Kaj vam je bilo všeč pri tej aktivnosti?” Kaj bi spremenili, če bi to ponovili?”

Serijska številka aktivnosti	14
Ime aktivnosti	Ustvarite svoje bitje / Igralne karte
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A2
Učni cilji	- spoznavanje mitologije - bogatenje besednega zaklada

	- izboljšanje motoričnih veščin
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - pogovor
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - risanje - delovna metoda z materialom za ročno ustvarjanje
Trajanje	1,5 ure
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Trši papir – velikost A6, barvni svinčniki, ravnilo, svinčniki.
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Aktivnost otrokom predstavi lokalna mitološka bitja in jih vodi k poustvarjanju ali ustvarjanju novega bitja s pomočjo njihove domišljije. Povezuje kulturne identitete, saj imajo številne države podobna bitja, vendar v različnih oblikah. Aktivnost spodbuja otroke, da se izražajo z lastno umetnostjo, uporabljajo svojo domišljijo, razmišljajo fiktivno, ko ustvarijo bitje, in praktično, ko morajo postaviti pravila za igro s kartami. Izobraževalec predstavi nekatera bajeslovna bitja, ki so značilna za lokalno mitologijo, zgodbe in legende, na primer zmaje, volkodlaka, vile. Razred se predstavi z njihovimi osnovnimi zgodbami, veščinami in posebnimi lastnostmi. Otroci lahko ta bitja uporabijo kot navdih za nadaljnje aktivnosti. Otroci se lahko odzovejo z razlago drugih različic istih bitij in njihovih zgodb, če jih poznajo. Na tej točki mora vsak otrok ustvariti list z liki, ki vsebuje: VRSTO BITJA, IME, STAROST, BARVO, VEŠČINE, ENO POSEBNO LASTNOST, KRATKO ZGODBO. Vsakdo prejme 10 točk, ki jih lahko razdeli med veščine in posebne lastnosti. Primer:

	Vrsta: Zmaj Ime: Pik Starost: 34 let Barva: Rdeča Veščine: Letenje, bruhanje ognja: Točke: 3 + 4 / 7 Posebne lastnosti (PL): Glavo lahko obrne za 360 ° Točke: 3 Zgodba: Zmajček Pik je bil odvzet družini, ko je bil še dojenček. Nenehno išče svojo družino. Zelo prijazen, a tudi zelo žalosten. Vsak otrok dobi kos tršega papirja velikosti A6. Na eno stran narišejo bitje, ki bi moralo biti v njihovih mislih že dobro razvito. Na drugi strani oblikujejo list znakov. Ko končajo, lahko postavijo pravila za igro s kartami, se zberejo v skupine ali pare, si pokažejo karte, razložijo zgodbe o svojih bitjih itd. Primer za igranje igre: Veščine - PL - Starost Veščine premagajo starost, starost premaga PL, PL premagajo veščine.
Pričakovani rezultati/izidi	- Izboljšanje jezikovnih veščin skozi umetniško izražanje. - Pridobivanje novih veščin. - Lastna identiteta/kultura, skupna identiteta/kultura in nova identiteta/kultura. - Sodelovanje. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	Medvrstniška ocena/refleksija: Na koncu razstavijo svoje karte. Vsak otrok izpostavi, katera karta mu je najbolj všeč in pojasni, zakaj. Pravilo je, da ne morejo izbrati svoje.

Vrednotenje	“Kaj vam je bilo všeč pri aktivnosti? Kaj bi spremenili, če bi to ponovili?”
--------------------	--

Serijska številka aktivnosti	15
Ime aktivnosti	Kaj misliš?
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A2
Učni cilji	- spoznavanje umetnosti - bogatenje besednega zaklada - učenje slovnice - spoznavanje zgodb
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- čuječnost z uporabo vizualne umetnosti - poustvarjanje dane zgodbe - pripovedovanje zgodb
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Aktivnost bo odprla nove načine interpretacije že obstoječega. Otrokom omogoča, da ustvarjajo svoje domišljijske svetove in ustvarjajo zgodbe, vse s pričakovanjem, koliko podobnosti bo z obstoječo zgodbo. Izobraževalec izbere ilustracijo zgodbe. Priporočljivo je, da to ni dobro znana zgodba, saj se cilji aktivnosti najboljše dosežejo, če otroci ne morejo predvideti zgodbe na podlagi predznanja. Izobraževalec predstavi sliko/fotografijo/likovno delo, otroci pa jo morajo zelo pozorno opazovati. Nekatera vprašanja, ki jih izobraževalec lahko zastavi, so: sprostite se, osredotočite se na ilustracijo, pomislite, kaj vidite na sliki, kakšne barve so tam, kdo je na sliki, kaj počne, kakšno je razpoloženje slike itd. Otroci nato sami ali v paru na podlagi ilustracije napišejo zgodbo. Zgodbe lahko berete na glas ali delite pisno in primerjate. Kateri elementi so skupni zgodbam? Kateri deli slike se pojavljajo v zgodbah itd.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	Ko končajo, izobraževalec prebere izvirno zgodbo in otroci lahko sledijo razlikam in podobnostim med njihovo zgodbo in izvirnikom. O tem govorijo, ko so vprašani.
Vrednotenje	V obliki pogovora ocenijo, kaj je bilo najboljše pri tej aktivnosti.

Serijska številka aktivnosti	16
Ime aktivnosti	Živa namizna igra
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	A1
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - spodbujanje strpnosti
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- improvizacijsko gledališče - izrazi govorice telesa - igranje vlog v živo
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Po možnosti zunanja aktivnost na polju s šahovnico. Polje naj bodo s kredo narisano s kvadrati, ki so dovolj veliki, da lahko v njem stoji en otrok. Mreža je 8X8, torej skupaj 64 kvadratov. Papirji s posebnim učinkom naključnih kvadratov.

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Je praktična aktivnost, ki krepi medsebojno sodelovanje otrok. Ob tem se učijo novega besedišča, logičnega razmišljanja pri povezovanju pravil z igro in hitre reakcije. Otrokom daje edinstveno priložnost, da se potopijo v zgodbo in v njej aktivno sodelujejo. Izobraževalec pripravi vso potrebno opremo. Igra se zgleduje po več različnih družabnih igrah, vendar se tokrat ne igra na plošči, temveč na polju, akcijske figure pa so otroci sami. Nekatera polja so prazna, nekatera polja imajo posebne učinke, ki se ne vidijo (papir s posebnimi učinki naj bo na polju obrnjen na glavo). Igro lahko vzamete iz različnih svetov zgodb, spodnji primer je vzet iz sveta čarovnikov in čarodejev. Za posebne učinke imamo krokarja, čarobno palico, čarovniški klobuk, kristalno kroglo, čarobni prah. En otrok je čarovnik in stoji zunaj polja, obrnjen nazaj. Drugi otroci so njegovi pomočniki, ki se slabo obnašajo. Vsak otrok si izbere polje, na katerem bo stal. Med otroki mora biti vsaj en kvadrat prostora. Druga polja so zapolnjena s posebnimi učinki, nekatera polja pa lahko ostanejo prazna. Čarovnik prikliče kvadrate z uporabo smernic mreže (G1 - na primer). Če na G1 stoji pomočnik, to pomeni, da mora zapustiti igrišče, ker je sedaj spremenjen v pomočnika, ki se lepo obnaša. Če je G1 prazen, se ne zgodi nič. Čarovnik pokliče drugo polje. Če ima G1 poseben učinek, se nekaj zgodi. Krokar: vsi pomočniki se spremenijo v krokare, začnejo kričati »kra kra kra« in se naključno premikajo po plošči ter pristanejo na drugem polju.
--	--

	Kristalna krogla: Čarovnik se zelo hitro obrne in na hitro pogleda situacijo na plošči. Čarobni prah: se razširi na vsa sosednja polja in izloči iz igre vse pomočnike, ki se slabo obnašajo, na teh poljih. Čarovniški klobuk: Vrne zadnjega izločenega pomočnika, ki se slabo obnaša, nazaj v igro. Če še ni izločenih pomočnikov, ima prvi poklicani imuniteto. Čarobna paličica: Čarovnik takoj zmaga v igri s pomočjo čarobne paličice, da spremeni vedenje pomočnikov. Bela brada: Pomočniki lahko potegnejo čarovnika za brado in tako zapustijo igrišče kot končni zmagovalci. Igra se konča, ko na igrišču ni nobenega pomočnika. Opomba: na igrišču je lahko več krokarjev, kristalnih krogel, čarovniških klobukov in čarobnih prahov, vendar le ena čarobna palica in ena bela brada. Po končani eni igri je nekdo drug izbran za čarovnika in igra se lahko začne znova.
Pričakovani rezultati/izidi	- bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja, logično povezovanje pri prenosu pravil v igro.
Ocenjevanje	“Zapišite 2–3 stvari, ki ste se jih naučili pri tej aktivnosti”
Vrednotenje	Vsak si izbere poseben učinek in mora skozi igro razložiti svoj celoten občutek skozi izbrani učinek. Na primer: počutim se kot krokar, ker je bilo res dobro, da smo imeli ta pouk zunaj.

Serijska številka aktivnosti	17
Ime aktivnosti	Naredimo zgodbo
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B1
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje veščin javnega nastopanja - spodbujanje strpnosti
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca. - poseben poudarek na kulturnih izrazih. - pogovor - razprava - viharjenje možganov („brainstorming“)
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- gledališki izraz - pripovedovanje zgodb - pisanje - igranje vlog - improvizacijsko gledališče - interpretacija
Trajanje	1,5 ure
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Velik prostor sredi kroga, ki ga oblikujejo otroci.
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Ta aktivnost vključuje igranje v obliki improvizacijskega gledališča. Otroke spodbuja k nestandardnemu razmišljanju in sodelovanju. Otroke tudi sili, da zapustijo cono udobja in nastopijo pred drugimi. Ko prepoznajo,

da se med igranjem vloge ne bo zgodilo nič slabega, se ustvari varno okolje, v katerem se lahko izrazijo in ne razmišljajo preveč o svojem znanju jezika države gostiteljice.

Aktivnost kombinira improvizacijske gledališke aktivnosti in pripovedovanje zgodb.

Ogrevanje

Pred glavno aktivnostjo je morda dobro, da se otroci nekoliko ogrejejo, da ustvarite pozitivno in varno vzdušje v razredu. Vaje za ogrevanje lahko vključujejo telesne vaje, kot je ples ob glasbi, ki jo zagotovi učitelj, in ustavitve, ko je glasba utišana. Igre spomina so lahko koristne kognitivne vaje. Na primer, otroci sedijo na tleh v krogu z zaprtimi očmi in morajo dokončati abecedo. Izobraževalec pove ime otroka, ki začne. Vaja je uspešna, če se krog abecede izgovori brez katere koli črke, ki jo izgovorita dva ali več otrok hkrati.

Glavna aktivnost

Vsi stojijo v krogu. Izobraževalec pokaže dva otroka, ki morata stati na sredini. Ostali morajo določiti 3 stvari. Vloga enega otroka (npr. kmet), kraj, kjer je zgodba postavljena (npr. hrib) in problem (npr. izgubljena koza). Dva otroka morata odigrati prizor, dokler problem ni rešen. Ko končajo (če traja predolgo, jim lahko izobraževalec med igranjem pokaže poljubne smernice in tudi svetuje, kako naj gre zgodba). Prizor naj ne traja več kot 3 minute. Ko je problem rešen, igralci zapustijo oder in izbereta se dva druga igralca ali pa se javita prostovoljno. Nadaljevati morata predhodno sceno, javnost pomaga s predlogi nove vloge, novega problema, nove scene ipd. Izobraževalec naj pusti otrokom čim več prostora za lastne predloge in izražanja skozi igro. Kljub temu je treba na začetku določiti nekaj pravil, kot so: brez nasilja, brez grdih besed, brez ustrahovanja, brez rasizma itd.

Zgodbo je treba nekajkrat nadaljevati na tak način.

	Možna razširitev: otroci zapišejo zgodbo od začetka do konca. Zgodbo lahko ilustrirajo in naredijo slikanico.
Pričakovani rezultati/izidi	Interaktivnost, izboljšanje sodelovanja, novo besedišče, spoznavanje drugih udeležencev, sodelovanje v socialnih interakcijah ter krepitev samozavedanja in samospoštovanja ter občutka pripadnosti udeležencev.
Ocenjevanje	Vsak udeleženec izbere en stavek iz svoje zgodbe in ga glasno prebere, da ga sliši razred.
Vrednotenje	Ko preberejo stavek iz zgodbe, morajo odgovoriti na preprosto vprašanje: ali bi radi še kdaj ponovili to aktivnost? Ja ali ne.

Serijska številka aktivnosti	18
Ime aktivnosti	Pokaži mi zgodbo
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B1
Učni cilji	- spoznavanje legend - bogatenje besednega zaklada - sodelovanje - spodbujanje strpnosti - izboljšanje veščin javnega nastopanja
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih

Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- izbrani piktogrami za projekcijo; GLEJ PRILOGE
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Aktivnost aktivira kreativno razmišljanje in razmišljanje izven okvirjev pri otrocih, pa tudi njihove veščine. Prav tako razširja njihovo znanje o spoznavanju pomena različnih simbolov. Prikaže naj se projekcija več različnih piktogramov. Otroci en za drugim prihajajo pred razred. Njihova naloga je izbrati 3 piktograme/simbole/emotikone/majhne ilustracije in jih uporabiti v 3 povezovalnih stavkih. Naslednji otrok naj nadaljuje zgodbo prejšnjega otroka z uporabo dodatnih 3 piktogramov. Za mlajše otroke je mogoče prilagoditi pravila, na primer: ni jim treba nadaljevati, samo naredijo svojo zgodbo ali pa si izberejo vsaj en enak piktogram kot otrok pred njimi.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja. - Krepitev logičnih povezav, razmišljanje izven okvirjev. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.

Ocenjevanje	Samoocenjevanje: vsak otrok si izbere en piktogram, ki izraža njegove občutke v danem trenutku.
Vrednotenje	“Vam je bila aktivnost všeč? Zakaj/zakaj ne?”

Serijska številka aktivnosti	19
Ime aktivnosti	In naslednja postaja je ...
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B1
Učni cilji	- spoznavanje kultur, dediščine - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin
Pristop	- večkulturnost - večjezičnost - kulturni izrazi - neformalno učenje - vključenost

Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- petje - pripovedovanje zgodb
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- karton, barvni svinčniki - hula hop obroči - lutka mojster Jaka
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Aktivnost je priporočljiva za otroke prvega ali drugega razreda. 1. Izobraževalec izdelava lokomotivo iz kartona, otroci sledijo drug za drugim in tvorijo vagon. Izobraževalec je lokomotiva (lahko uporabijo hula hop obroče). Vlak jih popelje na različne destinacije, na primer v prestolnice sosednjih ali različnih držav. Spremlja jih mojster Jaka. Med potovanjem v eno državo otroci zapojejo »Mojster Jaka« (Frere Jacques) v jeziku države (v Italiji pojejo Fra Martino; na Norveškem Fader Jakob itd.) 2. Ko prispejo v glavno mesto države, se najprej pozdravijo v jeziku države. Nato spoznavajo kulturne značilnosti države, hrano, modo, znane osebnosti, zanimivosti, običaje in vse primerjajo s svojo kulturo. 3. En od otrok je imenovan za turističnega vodnika za vsako državo. On/ona mora svojim turistom povedati zgodbo/legendo/mit o kraju, ki ga obiskujejo. Otrok zna povedati zgodbo, ki jo pozna iz prejšnjih razredov. Priporočljivo je izbrati države izvora otrok. Otroci lahko sami izberejo državo.

Pričakovani rezultati/izidi	- izboljšanje jezikovnih veščin - spoznavanje različnih jezikov - spoznavanje lastne identitete/kulture, skupne identitete/kulture in nove identitete/kulture - krepitev socialne pripadnosti, povezovanje z drugimi
Ocenjevanje	Izobraževalec in otroci se pogovarjajo o državah, podobnostih in razlikah med njimi. Kaj so se naučili s to aktivnostjo.
Vrednotenje	Otroci vrednotijo aktivnost (kako so se počutili med aktivnostjo, predlogi, vtisi, nasveti).

Serijska številka aktivnosti	20
Ime aktivnosti	Kamišibaj – vizualno gledališče
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B1
Učni cilji	- spoznavanje kultur, dediščine - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - spodbujanje strpnosti - spoznavanje umetnosti

Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih - pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - risanje - gledališče
Trajanje	1h 30 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- A3 debel papir, risalni material, knjiga z zgodbami - Set za gledališče kamišibaj/butaj (opcijsko)

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)

Pri tej aktivnosti naj bi bili otroci sposobni brati ali poslušati in razumeti zgodbo, jo vizualno predstaviti in dramatizirati s poenostavljeno obliko gledališča.

Kamišibaj je tradicionalna japonska oblika vizualnega gledališča. Malo leseno gledališko škatlo nosijo iz mesta v mesto. V notranjosti so plošče z vizualno predstavitevjo zgodbe (vidne občinstvu) na eni strani in besedilom na drugi strani. Pripovedovalec, skrit za gledališčem, bere zgodbo in premika plošče po vrstnem redu, kot igra napreduje. Na ta način lahko javnost dejansko vidi predstavo, ki se dogaja, medtem ko posluša pripovedovalca.

V aktivnosti lahko otroci izberejo zgodbo (ali si jo izmislijo), ki temelji na priljubljenih pravljicah ali zgodovinskih dejstvih ali o slavnih likih. Otroke prosimo, da pripravijo plošče za kamišibaj, tako da pripoved razdelijo na 5-6 plošč: na eni strani je risba z izbranim prizorom, na drugi strani pa besedilo za pripovedovalca.

Ko so plošče pripravljene, se izbrani pripovedovalec postavi v kamišibaj (ali samo skrije obraz za plošče) in začne pripovedovati zgodbo.



Pričakovani rezultati/izidi	Razumevanje besedila, dramatizacija zgodbe, spoznavanje tradicionalnih zgodb/mitov
Ocenjevanje	Otroci so sposobni prepoznati najpomembnejše like/dejstva zgodbe in obnoviti pripoved v vizualni in dramski obliki.
Vrednotenje	Vprašajte jih, ali jim je bila aktivnost všeč ali ne in zakaj/zakaj ne?

Serijska številka aktivnosti	21
Ime aktivnosti	Učenje programiranja s SCRATCH
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B1
Učni cilji	- razvijanje digitalnih veščin - spoznavanje zgodb, legend - stimuliranje logičnega in kreativnega razmišljanja

Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - razmišljanje izven okvirjev - vodena aktivnost
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- kodiranje - vizualna umetnost (digitalna animacija/slike) - pripovedovanje zgodb
Trajanje	1-2 uri
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- prenosni računalnik, tablica - internetna povezava do strani SCRATCH: https://scratch.mit.edu/educators

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	SCRATCH je brezplačna spletna platforma/aplikacija, ki otrokom omogoča kodiranje lastnih interaktivnih zgodb, animacij in iger z uporabo preprostega vmesnika, ki temelji na slikah. Na spletni strani je na voljo več vadnic, ki otroke uvajajo v kodiranje glede na njihovo starost in stopnjo IT izobrazbe. Najboljša aktivnost, ki jo lahko začnete, je, da s spletnega mesta prenesete in natisnete KODIRNE KARTICE. Po navodilih na hrbtni strani kartic se bodo naučili izbirati in premikati predmete na ekranu. Po nekaj prakse lahko sestavijo različna navodila za ustvarjanje majhne zgodbe/videoigre na temo, ki jo predlaga izobraževalec (v zvezi z zgodbami, tradicijo, dediščino), ki jo lahko delijo z drugimi otroki. Primeri: 1) Animacija turista, ki obišče znamenito dediščino 2) Pripovedovanje tradicionalne zgodbe ali mita z uporabo animacije, kot je Zevs, ki vrže svoje strele itd. 3) Predstavite tradicionalne plesne z uporabo gibov in glasbe. Aktivnost lahko izvajamo individualno, v manjših skupinah ali s pomočjo izobraževalca. Spletna stran SCRATCH in kartice so poleg angleščine na voljo v različnih jezikih.
Pričakovani rezultati/izidi	- Razumeti logične korake kodiranja. - Bogatenje besednega zaklada. - Učenje uporabe videoiger in animacije za spodbujanje kulturnega učenja.

Ocenjevanje	- Otroci znajo izvajati osnovne ukaze SCRATCH. - Otroci si znajo zamisliti, načrtovati in ustvariti povezano zgodbo/animacijo na temo, ki jo predlaga izobraževalec.
Vrednotenje	Razmislek o tem, kaj jim je bilo pri aktivnosti všeč in zakaj ter ali bi radi kaj spremenili, če bi to ponovili.

Serijska številka aktivnosti	22
Ime aktivnosti	Ustvarimo zvočni posnetek
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B1–B2
Učni cilji	- Spodbujati kulturno izmenjavo in krepiti kulturno zavest. - Dopolnitev učenja jezikov. - Omogočanje otrokovega čustvenega izražanja. - Krepitev veščin skupinskega dela.

	- Bogatenje besednega zaklada.
Pristop	- neformalni učni pristop - pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- glasba - pripovedovanje zgodb - risanje
Trajanje	135 minut (3 x 45-minutni sklopi)
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- PC z dostopom do interneta, CD predvajalnik - risalni papir - velikost A3, barvni svinčniki, ravnilo, svinčnik.

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)

Glasba je morda najbolj intuitiven kulturni izraz in ima zato univerzalni doseg, hkrati pa je učinkovit nosilec kulture in jezika (v pesmih). Odraža življenjski slog države ter vrednote in stališča na varen in učinkovit način. Z ustvarjanjem zvočnega zapisa za vizualizirano zgodbo se glasba združi z risanjem in pripovedovanjem, da se ustvarijo bogate in učinkovite učne izkušnje.

Priprava: Pred aktivnostjo izobraževalec prosi otroke, naj predlagajo pesem ali glasbeno delo, ki predstavlja njihovo državo ali regijo izvora. Otroci se lahko za pomoč pri izbiri skladbe obrnejo doma na starše. Otroci lahko predlagajo vsak po eno pesem/skladbo ali pa otroci iz iste regije/države izvora sodelujejo in predlagajo skladbo v skupinah.

1. sklop: Izobraževalec zbere glasbena dela/pesmi, ki so jih predlagali otroci, in jih predstavi celotni skupini, pri čemer predvaja del vsake (približno eno minuto) na YouTubu ali na CD predvajalniku, če otroci prinesejo CD. Vzgojitelj tudi prosi otroke, naj povedo nekaj besed o glasbi, ki so jo predlagali, tj. o njenem naslovu v maternem jeziku in jeziku države gostiteljice, ali gre za tradicionalno ali sodobno glasbeno delo, kako je reprezentativna za njihovo regijo/državo izvora itd. Izobraževalec prosi skupino, naj komentira čustva, ki jih nosi posamezna skladba/pesem – žalost, veselje, jeza, osamljenost, ponos itd.

2. sklop: Izobraževalec otrokom predstavi zgodbo iz mitologije (npr. zgodbo o Prometeju ali zgodbo o Evropi itd.) ali zgodbo iz zgodovine države. Izobraževalec lahko pripoveduje zgodbo in predstavi slike ali risbe, ki se nanašajo na zgodbo. Izobraževalec nato razdeli otroke v skupine in vsako skupino prosi, naj ustvari risbo, ki predstavlja različen del zgodbe od začetka do konca (otroci lahko delajo tudi individualno). Risbe se nato predstavijo celotni skupini.

3. del: Izobraževalec prosi otroke, naj sodelujejo v skupinah in povežejo vsako risbo/del zgodbe s predstavljenim glasbenim delom/pesmijo. Skupine

nato pripovedujejo zgodbo in celotni skupini predstavijo risbe, ki se nanašajo na vsak del zgodbe, skupaj z zvočno podlago, ki so jo ustvarile.

DODATNA IDEJA:

Združevanje slik, glasbe in pripovedi je enostavno z digitalnimi orodji. To lahko naredi končni izdelek bolj privlačen. Tukaj so koraki za digitalno različico, imenovano Digital Storytelling:

Zahteve: Preprosta aplikacija, ki otrokom omogoča združevanje slik, glasbe in glasovnih posnetkov (na primer iMovie ali Filmora, pogosto vnaprej nameščena na iPadih in prenosnikih).

- Digitalna zgodba lahko ponovi zgodbo ali epizodo iz zgodbe, s katero so otroci delali v razredu.

- V skupinah otroci:

1. Odločijo se za zgodbo, ki jo želijo povedati
2. Napišejo rokopis
3. Izberejo slike
4. Posnamejo zgodbo
5. Dodajo zvok in prehode

- Nekatere kriterije je treba določiti vnaprej, kot je dolžina digitalne zgodbe (na primer ne daljša od 3 minut).

Digitalne zgodbe nato lahko predstavijo drugim sošolcem in primerjajo slike in glasbo, ki so jo izbrale različne skupine.

Pričakovani rezultati/izidi	- Krepitev kulturne zavesti. - Spoznavanje prakse dela v skupinah. - Spoznavanje izražanja čustev.
Ocenjevanje	Po koncu aktivnosti se otroke spodbudi, da z razredom delijo, kaj so se naučili s sodelovanjem v tej aktivnosti, in sicer glede: - novih besed ali besednih zvez (besedišče) - glasbe in kulture različnih držav - veščin-sposobnosti svojih sošolcev
Vrednotenje	Otroke spodbujamo, da komentirajo aktivnost; ali so uživali ali ne, kaj jim je bilo pri tem všeč in kaj ne, ali bi to radi ponovili z novo zgodbo in/ali drugačnim sklopom glasbenih del/pesmi.

Serijska številka aktivnosti	23
Ime aktivnosti	Foto strip
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B2
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje

	- spoznavanje slovnice - spodbujanje strpnosti
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - vizualni raziskovalni model, ki ga vodijo udeleženci
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - vizualna umetnost (fotografija) - izdelovanje
Trajanje	2–5 ur
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Mobilni telefoni s kamerami, računalnik, projektor, tiskalnik, listi papirja, markerji, lepilo.
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci sodelujejo v veliki skupini. Sprejeti morajo ideje drugih in aktivno sodelovati pri podajanju svojih. Spoznali bodo nekaj osnov o stripovskem izražanju in kako fotografijo vključiti v obliko, ki je tradicionalno narejena z ilustracijami. Cilj te aktivnosti je sestaviti stripe iz otroških fotografij. Otroci se formirajo v manjše skupine. Skupine morajo izbrati glavne in stranske like. Potem naj se odločijo za žanr. Razred razmišlja, o čem govori zgodba. Ugotoviti morajo en problem in rešitev zanj. Izobraževalec naj jih opomni, da morajo biti prizori z manjšimi liki in nekateri skupinski prizori. Ko je glavna zgodba nekoliko nastavljena, gredo ven s svojimi pametnimi telefoni in začnejo fotografirati. Nekaj otrok je zadolženih za izdelavo različnih poz glavnih likov, drugi se fotografirajo na različnih mestih. Glavni lik sodeluje tudi z nekaterimi drugimi. Na koncu fotografiranja izobraževalec naredi več skupinskih fotografij.

	Vrnejo se v učilnico in preko ustrezne platforme pošljejo fotografije izobraževalcu. Izobraževalec projicira vse fotografije in skupaj se odločijo, katere bodo natisnili. Med tiskanjem morajo oblikovati govorne oblačke. Vsak mora oblikovati vsaj štiri oblačke: dva govoreča oblačka, enega mislečega in enega kričečega. Na 4 papirje formata A3 narišejo mrežo. Lahko je tako preprosto kot mreža 3 x 3 ali celo 2 x 3. Ko so mreža in oblački nastavljeni, morajo izbrati fotografije in narediti vrstni red, da bo zgodba imela smisel. Aktivnosti sledi lepljenje oblačkov in pisanje dialogov vanje. Na koncu ostane še ena stvar. Ustvarite naslov in foto strip je končan. Alternativna možnost: Na internetu je nekaj brezplačnih platform za ustvarjanje foto stripa. Izobraževalec lahko razišče in se glede na svoje prioritete odloči, kakšno obliko foto stripa bo ustvaril. Digitalni ali tradicionalni. Photo Comic Maker - Make Funny Photo Comic Online for Free (fotojet.com) Cartoon Comic Maker (freecomickmaker.com)
Pričakovani rezultati/izidi	- novo besedišče, učenje novih slovničnih pravil. Sodelovanje v velikih skupinah in aktivno sodelovanje. Spoznavanje stripovskega izraza in fotografije. Znati izluščiti pomembne informacije.
Ocenjevanje	»Upoštevajte učne cilje/pričakovane rezultate. V kolikšni meri so izpolnjeni?«
Vrednotenje	Vsak otrok nariše oblaček z izrazom, ki najbolje opisuje, kako se počuti po končani aktivnosti.

Serijska številka aktivnosti	24
Ime aktivnosti	Vsi smo kos sestavljanke
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B2
Učni cilji	- spoznavanje zgodb - spoznavanje legend - bogatenje besednega zaklada
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- kos sestavljanke, označen s številko na eni strani in delom ilustracije na drugi strani, za vsakega otroka, ki ga predhodno izdela izobraževalec. - matriko za kose sestavljanke, označeno s številkami, ki ustrezajo kosom.
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Ta aktivnost od otrok zahteva natančno poslušanje. Morali se bodo osredotočiti na slišano in preizkusiti svoje znanje jezika, predvsem besedišča. S sodelovanjem pri ustvarjanju sestavljanke se bo krepil tudi njihov občutek pripadnosti.

	Izobraževalec prebere zgodbo o lokalni legendi itd. Zgodba se bo prebrala trikrat. Prvo branje je samo za poslušanje. Po prvem branju izobraževalec vsakemu otroku razdeli en kos sestavljanke. Drugo branje je namenjeno otrokom, da vzpostavijo povezavo med zgodbo in kosom, ki so jim ga dali. Med tretjim branjem naj vsak otrok prepozna del zgodbe, ki jo predstavlja njegov kos. Ustavijo naj izobraževalca, pokažejo svoj del, ga odnesejo v ospredje in postavijo na pravo mesto. Alternativna aktivnost: Otroci v skupinah ali parih prejmejo karte, ki ponazarjajo zgodbo, mit ali legendo. Preden izobraževalec pove zgodbo, morajo otroci uganiti vrstni red ilustracij in se pogovoriti, o čem zgodba govori. Po tem, ko izobraževalec pove zgodbo, otroci ponovno pogledajo ilustracije in jih postavijo v pravilen vrstni red. Katere elemente zgodbe so pravilno uganili? Kaj je bilo drugače?
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	“Zapišite tri reči, ki ste se jih naučili s to aktivnostjo”
Vrednotenje	Razprava v krogu, ali je bila aktivnost težka in zakaj.

Serijska številka aktivnosti	25
Ime aktivnosti	Nariši, kar rečem

Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B2
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih - pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - izdelovanje
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- papir, barvice, markerji
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Ta aktivnost se osredotoča na intenzivno poslušanje, medsebojno sodelovanje in sposobnost postaviti vizijo nekoga drugega pred svojo. Z dajanjem navodil in smernic prakticira natančnost in jasno izražanje. S tem otroci urijo svoje jezikovne veščine in prepoznajo, ali znajo jasno izraziti svoje misli in se po potrebi popraviti. Otroci delajo v skupinah po dva. Vsak otrok naredi risbo in jo opiše partnerju, da jo ta nariše, ne da bi jo videl. Otroci sedijo s hrbtom ob hrbtu ali na nasprotnih straneh mize, tako da ne vidijo, kaj riše sogovornik. Oseba, ki daje risarju navodila, ne sme videti poteka

	risanja. Otrokom lahko razdelite orise, da bo faza risanja učinkovitejša - na primer oris otoka, zgradbe ali osebe. Čas risanja naj bo omejen na največ 15 minut. Ko je risba končana, naj primerjajo originalno risbo s kopijo. Nato otroci zamenjajo vloge.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja. - Razvijanje zmožnosti timskega dela, - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	“Kaj ste se naučili pri tej aktivnosti? Zapišite 2-3 stvari.”
Vrednotenje	Eden od članov ekipe poroča celotnemu razredu o tem, kako je potekal proces, in oceni, ali so bili končni rezultati blizu pravil ali ne.

Serijska številka aktivnosti	26
Ime aktivnosti	Prosim, nadaljuj
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B2
Učni cilji	- spoznavanje legend - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti

Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - risanje (stripi)
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- Aktivnost najbolje deluje v manjši skupini, vendar lahko deluje tudi v večjih skupinah
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Aktivnost se zgleduje po aktivnosti iz sveta stripov, poznani kot „comic jam session“ ali „comic jam“. Otroke spodbuja k razmišljanju izven okvirov, uporabi njihove domišljije in upoštevanju dela drugih. Otroci dobijo list praznega papirja formata A4. Narisati morajo mrežo iz 2 stolpcev in 2 vrstic. Strip naj začnejo risati v katerem koli polju, ki ga izberejo. Če to aktivnost izvajajo prvič, je verjetno najbolje, da vsi začnejo na prvem polju. Ko je prvo polje končano, otrok prinese svoj papir na mizo spredaj in izbere eno polje od drugega otroka, ki je že končal. Nadaljevati morajo z risanjem stripa ob upoštevanju prej narisane. Ko se aktivnost izvaja pogosteje, lahko pride do nekaterih variacij. Mreža je lahko večja, prva risba ni nujno v prvem polju. Pred risanjem izobraževalec določi temo stripa, na primer Škrat.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja. - Krepitev grafomotoričnih veščin.

	- Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	“Razložite partnerju, kaj ste se naučili s to aktivnostjo”
Vrednotenje	Vsak nariše oblaček z besedo, ki najbolje opisuje, kako se počuti ob koncu aktivnosti.

Serijska številka aktivnosti	27
Ime aktivnosti	Detektivi
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B2
Učni cilji	- spoznavanje lastne/drugih kultur, dediščine - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - spodbujanje strpnosti
Pristop	- večkulturni pristop - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb

Trajanje	45 mins
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- fotografije različne kulturne dediščine (na primer: Da Vincijeva Mona Lisa, Michelangelov David, Eifflov stolp ali katero koli drugo lokalno/nacionalno znano umetniško delo/znamenitost...)
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Pred dejansko aktivnostjo: izobraževalec otrokom predstavi izbrane znane umetnine/znamenitosti s pomočjo fotografij in razloži nekaj dejstev o njih. Aktivnost: izobraževalec izbere 5 naključnih otrok, ki gredo pred razred. Poda jim liste z njihovo vlogo. Štirje od njih so nedolžni, eden od njih je tat. Ostali v razredu so detektivi. Lahko si vzamejo 5 do 7 minut, da se pripravijo na vlogo, ki so jo dobili. Znana umetnina ali znamenitost je ukradena. Vsak detektiv dobi eno vprašanje, npr. Zakaj si ukradel ____? Kje je zdaj? Kaj boš naredil z njim? Vseh 5 izbranih otrok mora odgovoriti na vprašanje. Na podlagi teh odgovorov morajo detektivi izbrati tatu. Če izberejo pravo osebo, zmagajo, sicer je zmagovalec tat. Dodatna pravila: Odgovor nikoli ne sme biti DA, NE, NE VEM. DA in NE vprašanja niso dovoljena.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada. - Izboljšanje veščin osredotočanja - Spoznavanje lastne identitete/kulture, skupne identitete/kulture in nove identitete/kulture. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.

Ocenjevanje	Otroci razmišljajo o umetniških delih/prizorih, ki so jih spoznali med aktivnostjo. Kaj so se naučili?
Vrednotenje	Katere umetnine/znamenitosti so jim bile najbolj všeč in zakaj?

Serijska številka aktivnosti	28
Ime aktivnosti	Muzejske zgodbe
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	B2
Učni cilji	- spoznavanje umetnosti - spoznavanje migracij - spoznavanje kultur, dediščine - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - spodbujanje strpnosti
Pristop	- neformalni učni pristop - pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- opazovanje umetnosti - čuječnost v galeriji

Trajanje	90 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- listi papirja z različnimi besedami
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci gredo v muzej in izobraževalec (lahko tudi muzejski vodnik) jim predstavi zgodbe o nekaterih slikah/drugih umetninah, ki so razstavljene v muzeju. Otroci dobijo nalogo, da v določenem času poiščejo vsaj tri umetniška dela, ki se nanašajo na skupno temo ali motiv, za katerega se predhodno odloči izobraževalec. Možne teme/motivi so lahko vera, prijateljstvo, otroci, družine itd. Otroci naj zapišejo imena umetnikov in umetnin. Po fazi raziskovanja lahko nekatere skupine vodijo preostali del razreda do umetniških del, ki so jih našli. Vsako sliko nato lahko analizirajo in pogledajo, kako je povezana s skupno temo. Po možnosti naj se osredotočijo na umetnike, ki so veliko potovali in živeli na različnih koncih sveta. Bistvo tega je poudariti, da veliko ljudi potuje po svetu in živi v različnih krajih in da se je to dogajalo tudi v preteklosti iz različnih razlogov, bodisi zaradi izobraževanja, kariere ali česar koli drugega. Migracije kot take so med ljudmi nekaj običajnega in povsem normalno je, da oseba, ki migrira, živi v drugi državi, ne govori jezika države gostiteljice in se mora jezika učiti od začetka. Vendar nikoli ne sme predstavljati prevelike ovire, ki jo je treba premagati, da bi bili uspešni pri doseganju osebnih ciljev. Po ogledu izbranih likovnih del razmišljajo o selitvah in se pogovarjajo o tem, kakšna je razlika med potovanjem in selitvijo, kaj so razlogi za selitve, kakšni so bili razlogi v preteklosti. Spominjajo se vseh umetnikov, za katere so slišali v muzeju/galeriji, in govorijo o svojih razlogih za selitev.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada.

	- Spodbujanje kulturne ozaveščenosti. - Spoznavanje lastne identitete/kulture, skupne identitete/kulture in nove identitete/kulture. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	Otroci izberejo eno sliko in skušajo razložiti svoja čustva z motivi s slike. Kaj so se naučili iz aktivnosti?
Vrednotenje	Jim je bila aktivnost všeč ali ne? Bi radi kaj spremenili, če bi jo ponovili?

Serijska številka aktivnosti	29
Ime aktivnosti	Od literature do novinarstva
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	C1
Učni cilji	- spoznavanje kulture - učenje slovnice - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - spodbujanje strpnosti
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih - možganska nevihta („brainstorming“) - vodena aktivnost

Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - poustvarjanje zgodbe - uporaba slik
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- skrbno izbrana zgodba s strani izobraževalca, papir, črnilo, stare revije
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci se bodo naučili, kako prenesti eno obliko pisanja v drugo, kako poudariti pomembna dejstva in kako pisati v obliki, ki je privlačna za javnost. Spoznali bodo tudi osnove papirnega novinarstva. Izobraževalec izbere kratko zgodbo. To naj bo lokalna legenda itd. Ko se otroci seznanijo z zgodbo, se razdelijo v manjše skupine. Skupina mora poustvariti zgodbo v udarnem članku za časopis. Izobraževalec mora razložiti posebnosti časopisnega članka in otroci morajo upoštevati to pravilo. Izobraževalec lahko otrokom pokaže primere nekaterih udarnih novic, ki služijo kot vzorčna besedila. Izobraževalec in otroci razpravljajo o tem, katere sestavine so značilne za takšne članke (npr. odebelen naslov, slika, kratki stavki, dejstva, poročilo o tem, kaj so videle/slišale različne priče itd.). Skupine morajo vključiti vsaj en motiv že prebrane zgodbe in ga uvrstiti v udarno novico. Preden pokažejo svoj članek, ga morajo dati v obliko časopisnega članka. Naslovi naj bodo večji in odebeleni, lahko ga ilustrirajo ali okrasijo s primerno fotografijo iz stare revije. Ko končajo, preberejo vsak svojo novico drugim.

Pričakovani rezultati/izidi	Novo besedišče, razlikovanje med umetniškim in neumetniškim pisanjem.
Ocenjevanje	“Kaj ste se naučili med izvajanjem te aktivnosti?”
Vrednotenje	Otroci v krogu razpravljajo o svojih izkušnjah pri pisanju članka in se izrazijo o tem, kaj bi raje bili: avtor ali časopisni novinar.

Serijska številka aktivnosti	30
Ime aktivnosti	Čas za rime
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	C1
Učni cilji	- učenje teorije književnosti - učenje slovnice - bogatenje besednega zaklada
Pristop	- poseben poudarek na kulturnih izrazih - vodena aktivnost
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb
Trajanje	45 min

Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- papir, barvice, flomastri
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Rimanje je odlična metoda za učenje novega besedišča, pomnjenje novih besed in njihovo povezovanje z drugimi. Pri rimanju stavkov tudi spodbuja otroke, da so pozorni na ritem in sintakso na splošno. Izobraževalec pokaže nekaj primerov rimanja, nekaj preproste poezije. Otroci in izobraževalec se pogovarjajo o tem, kaj je značilno za te rime. Po uvedbi v svet rimanja morajo otroci (posamezno ali v majhnih skupinah) sestaviti nekaj svojih rim na podlagi junaka iz legende, pravljice ali mita, ki ga poznajo ali so se seznanili pri pouku. Rima je lahko dolga od štiri do deset vrstic in opisuje lik ter po čem je znan. Rime naj bodo napisane na plakatu z ilustracijo predmetnega lika. Plakate posamezne skupine lahko predstavijo in jih razstavijo v učilnici.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada, krepitev zmožnosti osredotočanja. - Učenje slovničnih pravil v specifičnem jezikovnem okolju. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	“Sedite v skupine po 3-4 in navedite 2-3 stvari, ki ste se jih naučili s to aktivnostjo”
Vrednotenje	Razprava v krogu, ali je bila težka aktivnost in zakaj.

Serijska številka aktivnosti	31
Ime aktivnosti	Povleci zgodbo
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	C1
Učni cilji	- spoznavanje legend - bogatenje besednega zaklada - učenje slovnice
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- kreativno razmišljanje - kreativno pisanje - pripovedovanje zgodb
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- Karte z ilustracijami (glej prilogo)
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci se bodo naučili povezovati informacije in uporabiti svojo domišljijo za ustvarjanje povezane zgodbe. Ob tem bodo vadili jezikovne spretnosti, se učili novega besedišča in slovnice. Poleg tega se bo izboljšalo njihovo pomnjenje in vizualni spomin. Izobraževalec ima komplet ilustriranih kart. Otroci vzamejo tri naključne karte in jih morajo povezati v smiselno zgodbo.

	Zgodba se zapiše in ko jo otroci končajo, jo preberejo svojim sošolcem. Če je otrok pozabil, kaj je na karti, mu lahko vzgojitelj pomaga tako, da mu karto še enkrat pokaže. Toda otroci dobijo samo dvakrat ta bonus. Eden od načinov, da si zapomnijo ilustracijo, je, da si narišejo hitro skico, preden napišejo zgodbo.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada in slovničnih pravil. - Krepitev zmožnosti osredotočanja. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	Izberite naključno karto in poskusite svoje čustvo povezati z ilustracijo na kart.
Vrednotenje	“Vam je bila aktivnost všeč? Zakaj/zakaj ne?”

Serijska številka aktivnosti	32
Ime aktivnosti	Uganka
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	C1
Učni cilji	- pragmatično razmišljanje - logično razmišljanje

Pristop	- pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - konceptualno risanje
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Ta aktivnost močno govori o otrokovem logičnem razmišljanju in sposobnosti reševanja problemov. Morajo se osredotočiti in ostati osredotočeni, če želijo, da so njihovi rezultati optimalni. Učijo se razmišljati v jeziku države gostiteljice. Izobraževalec predstavi uganko: tam so ladja, vitez, zmaj, princesa in jabolko. Cilj je, da vsi varno prečkajo reko na čolnu, vendar: Vitez je edini, ki lahko upravlja čoln in na njem je prostor za vožnjo samo za enega od potnikov. Jabolko velja za potnika. Če zmaj in princesa ostaneta sama - bo zmaj pojedel princeso. Če princesa in jabolko ostaneta sama - bo princesa pojedla jabolko. Glede tega je treba upoštevati oba rečna bregova. Otroci naj razmislijo o možnih rešitvah in jih zapišejo. Pomagajo si lahko z idejnimi skicami.

	Ena od rešitev: 1.: princesa 2.: jabolko 3.: princesa se vrne na čoln 4.: zmaj, princesa čaka 5.: vitez sam odjaha nazaj, da bi vzel princeso.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada. - Krepitev zmožnosti osredotočanja. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	“Kaj ste se naučili ob tej aktivnosti?”
Vrednotenje	S konceptualno risbo naj opišejo, kako so se počutili med vajo.

Serijska številka aktivnosti	33
Ime aktivnosti	Premor za oglase
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	C1
Učni cilji	- spoznavanje lastne/drugih kultur, dediščine - učenje slovnice - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje

	- izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- večkulturni pristop - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - izdelovanje
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- fotografije različne kulturne dediščine (na primer: Da Vincijska Mona Lisa, Michelangelov David, Eifflov stolp ali katerokoli drugo lokalno/nacionalno slavno umetniško delo/znamenitost...).
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Otroci morajo komunicirati, sodelovati, se poslušati, upoštevati vse predloge. Pred samo aktivnostjo: izobraževalec otrokom predstavi izbrane znane umetnine/znamenitosti s pomočjo fotografij/videoposnetkov in poda nekaj informacij o njih. Aktivnost: Otroci so razdeljeni v manjše skupine po štiri ali pet in izberejo umetniško delo ali sliko. Njihov izbrani artikel je predmet oglaševanja (za potencialne obiskovalce, turiste itd.). Pripraviti morajo kakršno koli reklamo – lahko je pano, TV-reklama. Ko končajo s pripravi, morajo predstaviti svoje oglase. Mora biti prepričljivo in zabavno.

Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada. - Učenje slovničnih pravil v specifičnem jezikovnem okolju. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost. - Spoznavanje lastne identitete/kulture, naše skupne identitete/kulture in nove identitete/kulture.
Ocenjevanje	Vsak otrok izbere, kaj bo kupil. Kaj jih je spodbudilo k nakupu? Katere veščine so jih prepričale? Kaj so se iz tega naučili?
Vrednotenje	Jim je bila aktivnost všeč ali ne? Kaj bi radi spremenili, če bi to želeli ponoviti?

Serijska številka aktivnosti	34
Ime aktivnosti	SMS
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	C2
Učni cilji	- učenje slovnice - spoznavanje legend - bogatenje besednega zaklada
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih

Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- poustvarjanje zgodbe
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	S pisanjem različnih vrst besedilnih sporočil bodo otroci spoznali razlike med formalno in neformalno komunikacijo. Vadili bodo pisanje in izražanje v različnih žanrih. Spotoma se bodo naučili novega besedišča in razlik v tem, kako se lahko en jezik razlikuje glede na področje, kjer ga uporabljamo. Izobraževalec poda primer povsem nevtralne vsebine, vzete iz pravljice. Primeri vrst SMS-ov, če za navdih vzamemo Rdečo kapico. Prva naloga: Pišite Rdeči kapici SMS in se pretvarjajte, da ste njena mama. Napišite SMS volku in se pretvarjajte, da ste lovec. Pošlji SMS babici in se pretvarjajte, da ste volk. Pošljite SMS svojemu šefu kot lovec, ki želi vedeti, ali lahko dobi povišico. Pošljite SMS kot babica podjetju slušnih aparatov, ker se želite pritožiti.

	Otroci naj te obrazce zapišejo v zvezek in pri tem ne pozabijo, da naj bo to kratko besedilo, tako kot bi dejansko poslali pravi SMS ciljni osebi.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada. - Učenje slovničnih pravil v specifičnem jezikovnem okolju. - Krepitev zmožnosti osredotočanja. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	Kaj ste se naučili so to aktivnostjo?"
Vrednotenje	Napišite dodatne SMS-e, komur koli želijo. Ta SMS naj izrazi njihovo mnenje o aktivnosti in potrdi njeno zahtevnost.

Serijska številka aktivnosti	35
Ime aktivnosti	Dnevnik
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	C2
Učni cilji	- spoznavanje legend - učenje slovnice - bogatenje besednega zaklada
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje,	- poustvarjanje zgodbe - pripovedovanje zgodb

risanje, fotografija, ples, glasba ...)	
Trajanje	45 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Ta vaja spodbuja otroke k razmišljanju in pogledu na stvari z druge perspektive. Zgodbo bere izobraževalec. Pri izbiri zgodbe je za to aktivnost pomembno, da sta vsaj dva lika z večjo vlogo. Lahko je zgodba o dveh bojovníkih, eden je sovražnik, drugi pa dober fant. Po branju naj otroci vzamejo list papirja in za izbran lik zapišejo en dan v dnevnik. To je lahko dan bitke, dan pred bitko ali kateri koli drug dan, ki se ga spomnijo. Uporabijo lahko veliko svoje domišljije, vendar je treba upoštevati nekatere meje. Njihove zgodbe morajo ostati zveste naravi prvotnega lika, napisane morajo biti v prvi osebi, kot da jih piše lik, če v izvirni zgodbi lik umre, ne sme biti dan iz življenja po bitki itd.
Pričakovani rezultati/izidi	- Bogatenje besednega zaklada. - Učenje slovničnih pravil v specifični literarni obliki. - Krepitev zmožnosti osredotočanja. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
Ocenjevanje	Napišejo datum aktivnosti in jo komentirajo v prvi osebi, kot da pišejo svoj dnevnik.
Vrednotenje	“Vam je bila aktivnost všeč? Zakaj/zakaj ne?”

Serijska številka aktivnosti	36
Ime aktivnosti	Tvoj lasten ples
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	- Spodbujanje kulturne izmenjave in krepitev kulturne zavesti. - Dopolnitev učenja jezikov. - Omogočanje otrokovega čustvenega izražanja. - Izboljšanje veščin skupinskega dela. - Bogatenje besednega zaklada.
Pristop	- Neformalno učenje - pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na kulturnih izrazih
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- glasba - ples

Trajanje	90 minut (2 45-minutna sklopa)
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Osebni računalnik z dostopom do interneta in zvočniki ali CD predvajalnik

**Opis aktivnosti
(koraki za
izvedbo)**

Glasba je morda najbolj intuitiven kulturni izraz in ima zato univerzalni doseg, hkrati pa je učinkovit nosilec kulture in jezika (v pesmih). Odraža življenjski slog države ter vrednote in stališča na varen in učinkovit način. Z ustvarjanjem zvočnega zapisa za vizualizirano zgodbo se glasba združi z risanjem in pripovedovanjem, da se ustvarijo bogate in učinkovite učne izkušnje.

Priprava: Pred sklopom aktivnosti izobraževalec prosi otroke, naj predlagajo gib, ki predstavlja ples iz njihove države ali regije izvora. Otroci se lahko za pomoč pri izbiri plesne točke obrnejo na starše doma. Otroci lahko predlagajo vsak po eno plesno točko ali pa otroci iz iste regije/države izvora sodelujejo in predlagajo plesno točko v skupinah. Otroci morajo izbrati tudi eno besedo v svojem maternem jeziku ali jeziku države gostiteljice, ki predstavlja ples, ki so ga izbrali.

1. sklop: Izobraževalec zbere otroke v krogu in jih prosi, da predstavijo plesne gibe, ki so jih izbrali, in povedo nekaj besed o plesnem gibu, ki so ga predlagali, tj. ime plesa, iz katerega prihaja gib, v domačem jeziku in jeziku države gostiteljice, ali gre za tradicionalni ali moderni ples, kako je reprezentativen za njihovo regijo/državo izvora itd. Otroci predstavijo tudi besedo, ki so jo izbrali za ples.

2. sklop: Izobraževalec nato predvaja glasbeno skladbo, ki je priljubljena in poznana otrokom, bodisi iz države gostiteljice ali po vsem svetu (npr. plesni izziv Jeruzalema s svetovnim dosegom), in povabi otroke v krog, enega za drugim, da zaplešejo na skladbo s svojim izbranim plesnim gibom in zakličejo izbrano besedo.

Po 2-3 krogih vzgojitelj povabi vsakega otroka, da v svoj ples vključi gibe in besede pred njim, tako da nastane nov ples, ki vključuje vse plesne gibe, ki so jih otroci predstavili.

Skupina lahko nato skupaj zapleše na nov ples, ki so ga ustvarili.

Nov ples lahko predstavimo tudi sošolcem in staršem na posebnih dogodkih. Na ples lahko povabimo tudi starše z otroki.

Pričakovani rezultati/izidi	- Spodbujanje kulturne zavesti. - Praksa dela v skupinah.
Ocenjevanje	Po koncu aktivnosti se otroke spodbuja, da z razredom delijo, kaj so se naučili s sodelovanjem v tej aktivnosti glede: - nove besede ali besedne zveze (besedišče), - plesi in kultura različnih držav, - veščine-sposobnosti njihovih sošolcev.
Vrednotenje	Otroke spodbujamo, da komentirajo aktivnost; ali so uživali ali ne, kaj jim je bilo pri tem všeč in kaj ne, ali bi to radi ponovili z drugačnimi gibi in/ali drugačno glasbo/pesmimi.

Serijska številka aktivnosti	37
Ime aktivnosti	Čajanka
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli

Učni cilji	- spoznavanje kultur, dediščine - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- večkulturnost - kulturni izrazi - neformalno učenje - vključenost
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- izdelovanje - pripovedovanje zgodb - glasba
Trajanje	1,5 ure
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- papir (bel in zelen), lepilo, škarje, svinčnik, bleščice, zvezdice

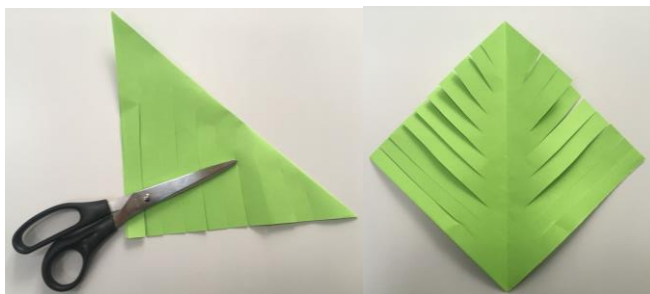
**Opis aktivnosti
(koraki za
izvedbo)**

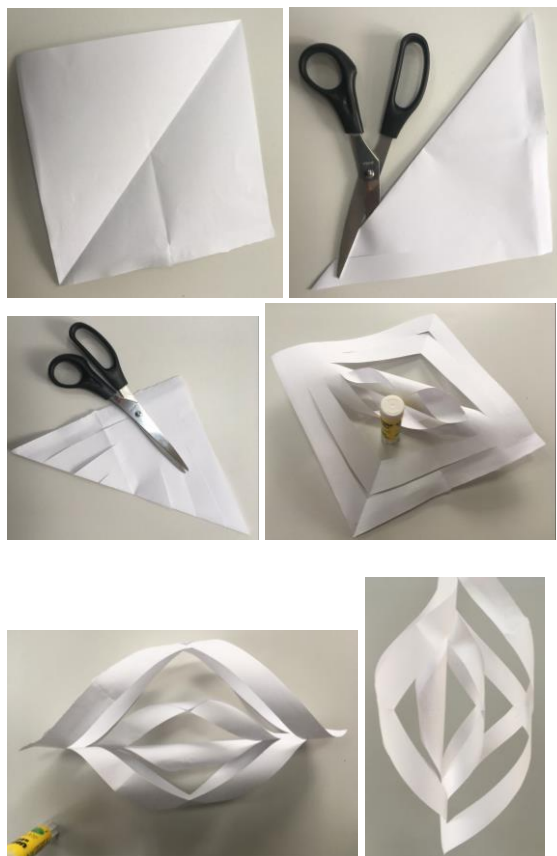
Aktivnost se izvaja v prvem razredu, ko se starši, otroci in izobraževalec spoznavajo.

Otroci in njihovi starši so povabljeni na čajanko, ki bo v predbožičnem času v popoldanskih urah. Spodbujamo jih, da prinesejo pecivo, ki predstavlja njihovo državo izvora. Izobraževalec poskrbi za tople napitke (čaj, kava,...).

Izobraževalec na začetku pozdravi otroke in starše ter predstavi namen aktivnosti. Nato se otroci in njihovi starši predstavijo v njihovem jeziku (ime, od kod prihajajo, kako se počutijo v novi šoli ...). Izobraževalec nato začne govoriti o božičnih praznikih, kako se praznuje božič v naši državi – državi gostiteljici (lahko pokaže slike, videe...). Nato povabi druge starše, da delijo svoje izkušnje s praznovanjem božiča ali drugih praznikov, ki so pomembni v njihovi družini.

V drugem delu se začnejo aktivnosti. V štirih različnih kotičkih se odvijajo različne aktivnosti. V prvem kotičku se izdelujejo papirnati božični okraski (otroci in starši prejmejo navodila). Drugi kotiček je za izdelavo božičnega drevesca iz papirja (navodila so na voljo staršem in otrokom). Tretji kotiček je tam, kjer starši, otroci in izobraževalci sedijo, uživajo ob jedači in pijači ter razpravljajo in primerjajo svoje običaje praznovanja božiča. V četrtem kotičku sta hrana in pijača.





V ozadju lahko igra tudi tradicionalna božična glasba (iz držav izvora staršev in otrok).

Božična drevesca in okraske lahko odnesete domov ali pa z njimi okrasite učilnico ali hodnik v šoli.

Pričakovani rezultati/izidi

- Izboljšanje jezikovnih veščin.
- Krepitev socialne pripadnosti, povezovanje z drugimi.
- Sklepanje novih prijateljstev.
- Krepitev kulturne zavesti.
- Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.
- Spoznavanje lastne identitete/kulture, naše skupne identitete/kulture in nove identitete/kulture.

Ocenjevanje	Izobraževalec razpravlja o razlikah in podobnostih med praznovanjem božiča v različnih državah. Izobraževalec spodbuja druge k pogovoru.
Vrednotenje	Udeleženci (starši, otroci in izobraževalci) ocenjujejo aktivnosti (kako so se počutili med aktivnostmi, predloge, vtise, nasvete...) a le, če to želijo (brez pritiska).

Serijska številka aktivnosti	38
Ime aktivnosti	Pripovedovalska kocka
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje
Pristop	- kulturni izrazi - vključenost - pogovor - pristop, osredotočen na učenca

Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje - pripovedovanje zgodb
Trajanje	45 minut
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- karton, barvni svinčniki
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Pripovedovalsko kocko lahko uporabljamo za različne vrste besedil in na različne načine. - Velikost površine kocke naj bo najmanj 20 cm x 20 cm. Izobraževalec besedilo razdeli na šest različnih delov. Vsak od delov mora imeti svojo sliko, ki predstavlja akcijo dela. Sliko lahko narišemo ali prilepimo na površino kocke. Vsak otrok enkrat vrže kocko in govori o delu zgodbe, ki ga predstavlja slika. Otrok lahko govori tudi o tem, kaj se je zgodilo prej ali pozneje. - Izdelamo lahko 9 kock iz kartona (5 cm x 5 cm). Na vsako površino kocke lahko narišemo različne predmete, živali, rastline, simbole, ljudi,... Nekatere kocke morajo imeti slike dogajanja (dinamične slike). Otrok vrže vseh 9 kock in poskuša sestaviti zgodbo. Zgodbo je mogoče tudi napisati.
Pričakovani rezultati/izidi	- Izboljšanje jezikovnih veščin. - Krepitev socialne pripadnosti, povezovanje z drugimi. - Praktično in osebno: natančnost, potrpežljivost, vztrajnost.

	- Spoznavanje lastne identitete/kulture, naše skupne identitete/kulture in nove identitete/kulture
Ocenjevanje	Izobraževalec in otroci se pogovarjajo o pripovedovanju; ali jim je lažje pripovedovati zgodbe s pomočjo kocke.
Vrednotenje	Otroci vrednotijo aktivnost (kako so se počutili med aktivnostmi, predlogi, vtisi, nasveti...).

Serijska številka aktivnosti	39
Ime aktivnosti	Zgodba z gibanjem
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje
Pristop	- kulturni izrazi - neformalno učenje - vključenost

Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb - kreativno gibanje
Trajanje	10–15 minut (odvisno od zgodbe)
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- primeren prostor za gibanje - zgodba
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Ta aktivnost se lahko uporablja tudi kot uvod ali za motivacijo. Izobraževalec izbere primerno zgodbo (odvisno od tega, kaj želite nagovoriti). Med branjem ali pripovedovanjem so otroci vabljeni, da zgodbo izrazijo skozi ustvarjalno gibanje. Na primer, s telesom lahko izrazite, kako je vas majhna (s prsti ali s počepi). Otroci lahko obnovijo zgodbo najprej s premikanjem in nato z uporabo besed ali celo stavkov. Po končani aktivnosti lahko vsak otrok izbere besedo iz zgodbe in jo pokaže drugim otrokom z mimiko. Drugi otroci morajo uganiti besedo. Alternativno ali kot dodatek lahko otroci prikažejo besede tudi kot ilustracije, asociacije, opise, rebuse. Pravilo je, da izbrane besede ni mogoče izgovoriti na glas ali napisati.
Pričakovani rezultati/izidi	- izboljšanje jezikovnih veščin - krepitev socialne pripadnosti, povezovanje z drugimi

Ocenjevanje	Kaj ste se naučili?
Vrednotenje	Otroci vrednotijo aktivnost (kako so se počutili med aktivnostmi, predlogi, vtisi, nasveti...).

Serijska številka aktivnosti	40
Ime aktivnosti	Nove besede v gozdu
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	- bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje
Pristop	- kulturni izrazi - neformalno učenje - vključenost
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- pripovedovanje zgodb

Trajanje	1 ura
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- vse, kar se najde v gozdu
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Izobraževalec pelje otroke v gozd ali park ali drugo naravno okolje, kjer je veliko prostora za gibanje. Postaviti je treba pravila in meje (kako daleč lahko gredo otroci, da ne uničujejo narave, da ne jedo ničesar, razen če izobraževalec to dovoli). Predhodna aktivnost: barve. Izobraževalec otrokom naroči, naj se dotaknejo nečesa zelenega. Otroci najdejo nekaj zelenega in se tega dotaknejo. Izobraževalec nadaljuje z drugimi barvami. Glavna aktivnost: število gozdnih predmetov. Otroci so razdeljeni v pare ali trojke. Izobraževalec da navodila: poiščite štiri kostanjeve liste. Ko vsi otroci najdejo liste, govorijo in poimenujejo najdene liste (če niso kostanjevi). Tisti par ali skupina, ki je prva prinesla pravi list izobraževalcu, da naslednje navodilo (npr. poišči tri storže). Končna aktivnost: otroci stojijo v krogu in položijo roke na hrbet. Vsak otrok dobi predmet iz gozda. Otrok poskuša predmete opisati, ostali otroci pa predmet uganiti.
Pričakovani rezultati/izidi	- izboljšanje jezikovnih veščin - krepitev socialne pripadnosti, povezovanje z drugimi - sodelovanje
Ocenjevanje	V kakšnem obsegu se izboljšujejo jezikovne veščine ob zabavi, visoki motiviranosti in aktivnosti?

Vrednotenje	Otroci vrednotijo aktivnost (kako so se počutili med aktivnostmi, predlogi, vtisi, nasveti...).
--------------------	---

Serijska številka aktivnosti	41
Ime aktivnosti	Besedila identitete
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	- spoznavanje kultur - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- večjezični - pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- delo z besedilom - risanje

Trajanje	45 min. Lahko se skrajša ali razširi, odvisno od obsega/teme
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- pisalo, papir, barvni svinčniki (alternativno digitalna orodja za združevanje besedila in ilustracij).
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Identitetna besedila združujejo besedila v več jezikih in ilustracije. To aktivnost so razvili izobraževalni raziskovalci z namenom aktiviranja otrokovih prejšnjih izkušenj, večjezičnih virov in večmodalnih oblik izražanja. Teme so lahko različne, vendar morajo biti povezane z otrokovim vsakdanjim življenjem in kulturno identiteto - npr. njegova družina, prijatelji, domovi, hobiji, jeziki, matične države itd. Da bi se osredotočili na aktiviranje otrokovih večjezičnih virov, naj otroci dele besedila napišejo v različnih jezikih, ki jih poznajo. Lahko pa pišejo vzporedna besedila, v katerih se isto besedilo ponavlja v vseh jezikih, ki jih otrok pozna. - Izobraževalec razredu predstavi nekaj primerov multimodalnega identitetnega besedila. Dobro je prikazati različne vrste multimodalnih identitetnih besedil, s katerimi lahko navdušite otroke. - V skupinskih razpravah in/ali razpravah v razredu se razred pogovarja o sestavinah identitetnih besedil. Seznam meril se lahko naredi na tabli. - Otroci naj nato izdelajo lastna multimodalna identitetna besedila na podlagi kriterijev, za katere se je odločil razred. - Če je mogoče, otrokom priskrbite računalnike, kamere ali drugo potrebno opremo za ustvarjanje resnično multimodalnih identitetnih besedil.

	- Na koncu aktivnosti lahko besedila identitete predstavijo sošolcem ali jih razstavijo v učilnici.
Pričakovani rezultati/izidi	Ta aktivnost aktivira in predstavi jezikovne vire otrok. Otroke poziva, naj razmišljajo o stvareh, ki so jim v vsakdanjem življenju pomembne, in to delijo s sošolci in svojim izobraževalcem (ter potencialno starši). Namen naloge ni izdelati čim bolj jezikovno pravilna besedila, temveč otrokom omogočiti izražanje v jezikih, ki jih znajo.
Ocenjevanje	Kako se je bilo otrokom izražati v jezikih, ki jih znajo?
Vrednotenje	Otroci na lepilne lističe napišejo svoje mnenje o aktivnosti.

Serijska številka aktivnosti	42
Ime aktivnosti	Jezikovni portreti
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	- spoznavanje kultur - spoznavanje lastne/tuje večjezičnosti - bogatenje besednega zaklada - integracija - sodelovanje - izboljšanje motoričnih veščin - spodbujanje strpnosti
Pristop	- večjezičnost - pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	Risanje
Trajanje	20 minut (lahko se podaljša)

Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Preprost oris v obliki osebe (predloge je mogoče najti s spletnim iskanjem »jezikovni portreti«)
Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Pri tej aktivnosti otroci ilustrirajo različne jezike, ki jih govorijo, in funkcije, ki jih imajo različni jeziki v njihovem vsakdanjem življenju. To aktivnost »jezikovni portreti« so raziskovalci večjezičnosti na Dunaju najprej razvili kot raziskovalno metodo in je postala priljubljena aktivnost v razredu, ki slavi večjezičnost in ustvarja zavest otrok o njihovi lastni večjezičnosti in večjezičnosti njihovih vrstnikov. Aktivnost je primerna za vse starostne skupine. - Otroci pokažejo nekaj primerov jezikovnih portretov, izobraževalec pa opiše, kako so »umetniki« vizualizirali različne jezike, ki jih poznajo, in način, kako te jezike uporabljajo v vsakdanjem življenju. Izobraževalci bi lahko za primer naredili svoj jezikovni portret! Dobro je prikazati jezikovne portrete na različne načine. - Jezike je treba opredeliti široko in lahko vključujejo variacije/narečja, ki jih otroci poznajo. Vključujejo se lahko tudi druge različice, kot so »sestrski jezik«, »skrivni jezik«, »jezik jeze« in »glasbeni jezik«. - Izobraževalci razdelijo orise in povabijo otroke, naj izberejo različno barvo za vsakega od različnih jezikov/različic in jih umestijo v oris glede na funkcijo jezika. - Ko vsak izdela svoj portret, ga lahko predstavi svojim vrstnikom ali kot razstavo v učilnici, kjer vsak otrok predstavi svoj portret. - V razpravi ali razstavi naj izobraževalec spodbuja otroke, da pojasnijo, katere jezike predstavljajo različne barve, zakaj so nameščene na določenem delu telesa in kakšne izkušnje imajo s posameznim jezikom.

Pričakovani rezultati/izidi	Jezikovni portreti slavijo jezikovno raznolikost študentske skupine. Poudarja vir, ki ga različni jeziki predstavljajo za posameznika, pa tudi odnos do različnih jezikov. Med udeleženci razvija večjo zavest o večjezičnosti. Aktivnost bi lahko razširili tako, da otroke prosimo, naj dodajo pisne komentarje.
Ocenjevanje	Samoocenjevanje: »Kaj sem se naučil o različnih jezikih na svojem portretu?«
Vrednotenje	Otroci v parih razmišljajo o tem, kako je potekala aktivnost. Kako so se počutili? Bi kaj spremenili?

Serijska številka aktivnosti	43
Ime aktivnosti	Umetniški projekti z eTwinning
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	Komuniciranje preko jezikovnih/kulturnih meja.

Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - medkulturni
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	Katerikoli
Trajanje	Trajanje je odvisno od obsega projekta
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Šola mora ustvariti račun na platformi eTwinning etwinning.net. Povezava: eTwinning - Domača stran Številne države so imenovale ambasadorje eTwinning, ki lahko pomagajo odgovarjati na vprašanja in dajejo smernice pri pripravi projektov.

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	eTwinning je platforma za šole, ki jo upravlja Erasmus+. Je varna platforma, ki evropskim šolam omogoča ustvarjanje partnerstev in sodelovanje pri najrazličnejših temah. Običajni projekti eTwinning vključujejo dve do pet šol v različnih državah. Partnerja skupaj oblikujeta projekt in naredita urnik za napredek projekta. Projekti so lahko bolj ali manj interaktivni. Osnovni projekt bi lahko vključeval, da vsak partnerski razred izdela izdelek na skupno temo in ga deli drug z drugim. Vsak razred lahko na primer posname videoposnetek, ki prikazuje tradicionalni ples iz svoje države, predstavitev svoje šole in kakšen je tipičen šolski dan ali ogled mesta/vasi, v kateri je šola. Veliko več idej za projekte lahko najdete na platformi eTwinning.
Pričakovani rezultati/izidi	Projekti eTwinning šolam omogočajo čezmejno sodelovanje v Evropi na enostaven način. Izmenjava izkušenj z vrstniki v drugih državah je lahko za otroke zelo motivirajoča, vodi lahko do pristne komunikacije in kulturnih spoznanj.
Ocenjevanje	V majhnih skupinah: »Kaj smo se naučili iz projekta(ov) z drugimi šolami, česar prej nismo vedeli? Kaj je drugačno ali podobno v primerjavi z našo šolo«
Vrednotenje	Na plenarnem zasedanju se projekti e-twinning nenehno ocenjujejo: kaj deluje dobro, kaj je mogoče izboljšati, ko gre za komunikacijo?

Serijska številka aktivnosti	44
Ime aktivnosti	Jezikovno družinsko drevo
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	Mapiranje kulturnega in jezikovnega ozadja otrokovih družin.
Pristop	Večjezičnost.
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje
Trajanje	Prb. 30 minut

Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Predloga družinskega drevesa. Vzgojitelji se odločijo, katera orodja bodo uporabili za vizualizacijo drevesa (npr. barvni svinčniki, kolaž, digitalna orodja).
Opis aktivnosti (korak za korakom)	Pri tej nalogi otroci izsledijo jezike in kulturni izvor svoje družine (na primer bratov in sester, staršev, starih staršev, tet in stricov). Otroci naj poleg imena zapišejo, od kod družinski člani prihajajo, katere jezike govorijo / so se jih naučili (lahko tudi narečja). - Otrokom se pokaže/da predloga družinskega drevesa. Izobraževalec lahko sam izdelava jezikovno družinsko drevo in ga predstavi otrokom. - Nato otroci narišejo/izpolnijo informacije o svoji družini. Glede na starost otrok bi bilo koristno vključiti starše. Otroci lahko na primer izpolnijo toliko informacij, kot jih poznajo, in dodajo manjkajoče podatke s pomočjo staršev. - Poleg izpolnjevanja podatkov o družinskih članih je treba otroke prositi, da okrasijo družinsko drevo. Kakšno obliko naj ima drevo/listi? Katere barve želijo uporabiti? Ali je drevo postavljeno v določeno pokrajino itd.? - Ko je družinsko jezikovno drevo izpolnjeno, ga lahko otroci opišejo drug drugemu v skupinah ali celemu razredu in jih razstavijo v učilnici.

Pričakovani rezultati/izidi	Dejavnost otroke prosi, naj razmišljajo o jezikih in kulturah, ki so zastopani v njihovi družini, in jih zapišejo. Naloga poudarja raznoliko ozadje, ki ga imajo številne družine. Tudi družine, ki že več generacij živijo v istih državah, so se pogosto selile iz različnih regij in se naučile različnih jezikov. Na ta način dejavnost kaže, da so migracije naravni del zgodovine večine družin.
Ocenjevanje	Samoocenjevanje: kaj ste se naučili pri tej dejavnosti?
Vrednotenje	»Kaj je bilo presenetljivo, ko ste risali svoje družinsko drevo? Kaj pravi drevo o tem, koliko jezikov poznamo?«

Serijska številka aktivnosti	45
Ime aktivnosti	Risanje kulturnih vrednot
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli

Učni cilji	Razmišljanje ter vizualno in ustno opisovanje kulturnih vrednot/odnosov
Pristop	- pristop, osredotočen na učenca - medkulturni
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje
Trajanje	Ca 30 min
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Papir, barvni svinčniki

**Opis aktivnosti
(koraki za
izvedbo)**

Ta aktivnost od otrok zahteva, da vizualno predstavijo kulturne vrednote. Odvisno od skupine učencev lahko otroke prosimo, naj kot referenco uporabijo domačo državo ali druge države, ki jih dobro poznajo.

- Otroke prosimo, da sami razmislijo o treh najpomembnejših kulturnih vrednotah, ki jih imajo zanje. Na primer, običajno pojmovanje kulturne vrednote na Norveškem med majhnimi otroki bi lahko bilo »svoboda«, »pravičnost« ali »ljubezen do narave«.

- Nato otroci oblikujejo mikroskupine po 3-4, kjer delijo svoje tri vrednote in razložijo, zakaj menijo, da so to kulturne vrednote za tisto, kar opredeljujejo kot svojo kulturo. Dogovorijo se za dve kulturni vrednoti na mikroskupino, ki ju želijo predstaviti ostalim vrstnikom. Razdelijo se listi A3 z barvicami, flomastri, svinčniki itd. Z risanjem ilustrirajo izbrane vrednote.

- Ena oseba iz vsake mikroskupine predstavi kulturne vrednote ostalim vrstnikom tako, da jim najprej pusti, da po ogledu risb ugibajo o vrednotah, nato pa pokaže, ali so ugibanja pravilna ali ne. Če ugibanje ne pomaga, se odgovori razkrijejo in nato se predstavi naslednja mikroskupina.

- Na koncu se vse risbe obesijo na stene in otroci se lahko sprehodijo naokoli in si jih pobliže ogledajo.

Pričakovani rezultati/izidi	Otroci razmišljajo o vrednotah, ki so pomembne v njihovi kulturi. Aktivnost je koristen povod za razpravo o kulturnih vrednotah in stališčih. Uporaba risbe za predstavitev stališč in vrednot omogoča otrokom z nizkim jezikovnim znanjem, da se izrazijo o kompleksnih temah, kar zagotavlja ogrodje za učenje besedišča in ustno komunikacijo.
Ocenjevanje	Kaj so se otroci naučili z razpravo v mikro skupinah, ko gre za prepiranje, strinjanje ali nestrinjanje, izražanje vrednot in razpravljanje o njih z drugimi?
Vrednotenje	Kako je bilo vrednote risati, ne samo govoriti o njih?

Serijska številka aktivnosti	46
Ime aktivnosti	Predstavi značilen/najljubši spomenik svoje države
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli

Učni cilji	- kulturna izmenjava in ozaveščenost - sprejemanje in spoštovanje različnih kultur - razvijanje dialoga in interakcije - dopolnjevanje učenja jezika in zgodovine - izražanje različnih čustev do različnih kultur
Pristop	- neformalni učni pristop - pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na značilnostih posameznega spomenika in njegovi zgodovini
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje - fotografija
Trajanje	30 minut
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	Risalni papir, markerji, barvni svinčniki, osebni računalnik z dostopom do interneta, fotografije različnih spomenikov itd.

**Opis aktivnosti
(koraki za
izvedbo)**

Pred sklopom aktivnosti izobraževalec prosi otroke, naj predlagajo najljubši spomenik, ki predstavlja njihovo državo, regijo ali izvor. Govori o različnih spomenikih po svetu in nato otrokom predstavi nekaj njihovih fotografij. Otroci se lahko za pomoč pri izbiri spomenika obrnejo tudi na starše doma. Otroci iz iste regije/države izvora lahko sodelujejo in predlagajo spomenik v skupinah.

Izobraževalec prosi otroke, naj narišejo spomenik svoje države z različnimi materiali in tehnikami. Vsak otrok ali skupina predstavi svojo risbo drugim in skozi dialog otroci spoznajo zgodovino in posebnosti spomenikov.



Lepouri Katerina, 8 years old, from the Museum of Greek Children's Art collection



	Korakakis Aris-Vasilis, 9 years old, from the Museum of Greek Children's Art collection
Pričakovani rezultati/izidi	- Spoznavanje zgodovinskega in kulturnega ozadja različnih držav. - Razvijati jezikovnih veščin. - Krepitev kulturne zavesti. - prakticiranje dela v skupinah.
Ocenjevanje	“Kaj ste se naučili s to aktivnostjo? Govorite s partnerjem”
Vrednotenje	Otroke spodbujamo, da komentirajo aktivnost, ali jim je bila všeč ali ne, kaj jim je bilo pri njej všeč in kaj ne, ali bi to radi ponovili z drugimi spomeniki.

Serijska številka aktivnosti	47
Ime aktivnosti	Nariši svoje ime

Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	- uporaba abecede obeh jezikov - povečanje samozavesti - seznanjanje z drugimi - dopolnitev učenja jezikov - sprejemanje različnih kulturnih identitet v večkulturnih družbah
Pristop	- neformalni učni pristop - pristop, osredotočen na učenca
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje - pisanje
Trajanje	20 – 30 minut
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- risalni papir, markerji, barvni svinčniki - kartice s črkami abecede

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Izobraževalec prosi otroke, naj razdelijo list papirja na dva dela in napišejo svoja imena v obeh jezikih. Na levi strani papirja napišejo svoje ime v svojem maternem jeziku, na desni strani pa svoje ime v jeziku države gostiteljice. Nato jih spodbudimo, da uporabijo svojo domišljijo in narišejo svoje ime z različnimi materiali. Na koncu vsi otroci predstavijo svoje risbe in povedo njihova imena.
Pričakovani rezultati/izidi	- Osnovno jezikovno znanje. - Izraziti edinstveno identiteto kot del večkulturne skupine. - Razvijati kreativnost.
Ocenjevanje	“ Kaj ste se naučili s to aktivnostjo? Govorite s partnerjem ”
Vrednotenje	Skupina razpravlja o aktivnosti, ali jim je bila všeč ali ne. Izobraževalec poda nekaj novih zamisli za naslednjo uro, s čimer poveča ustvarjalnost in domišljijo vsakega otroka.

Serijska številka aktivnosti	48
-------------------------------------	-----------

Ime aktivnosti	Predstavim se
Potrebna raven jezikovnega znanja (A1-C2)	Katera koli
Učni cilji	Otroke prosimo, da narišejo sebe, svoje posebnosti obraza, lase in oblačila. Z ustvarjanjem predstavitve samega sebe so učni cilji: · Integracija v šolski tim · Povečanje samozavesti · Razvoj ustvarjalnosti in izražanja · Dopolnitev učenja jezika z uporabo osnovnega besedišča za predstavitev sebe.
Pristop	- neformalni učni pristop - pristop, osredotočen na učenca - poseben poudarek na individualnih značilnostih vsakega otroka in njegovi lastni osebnosti

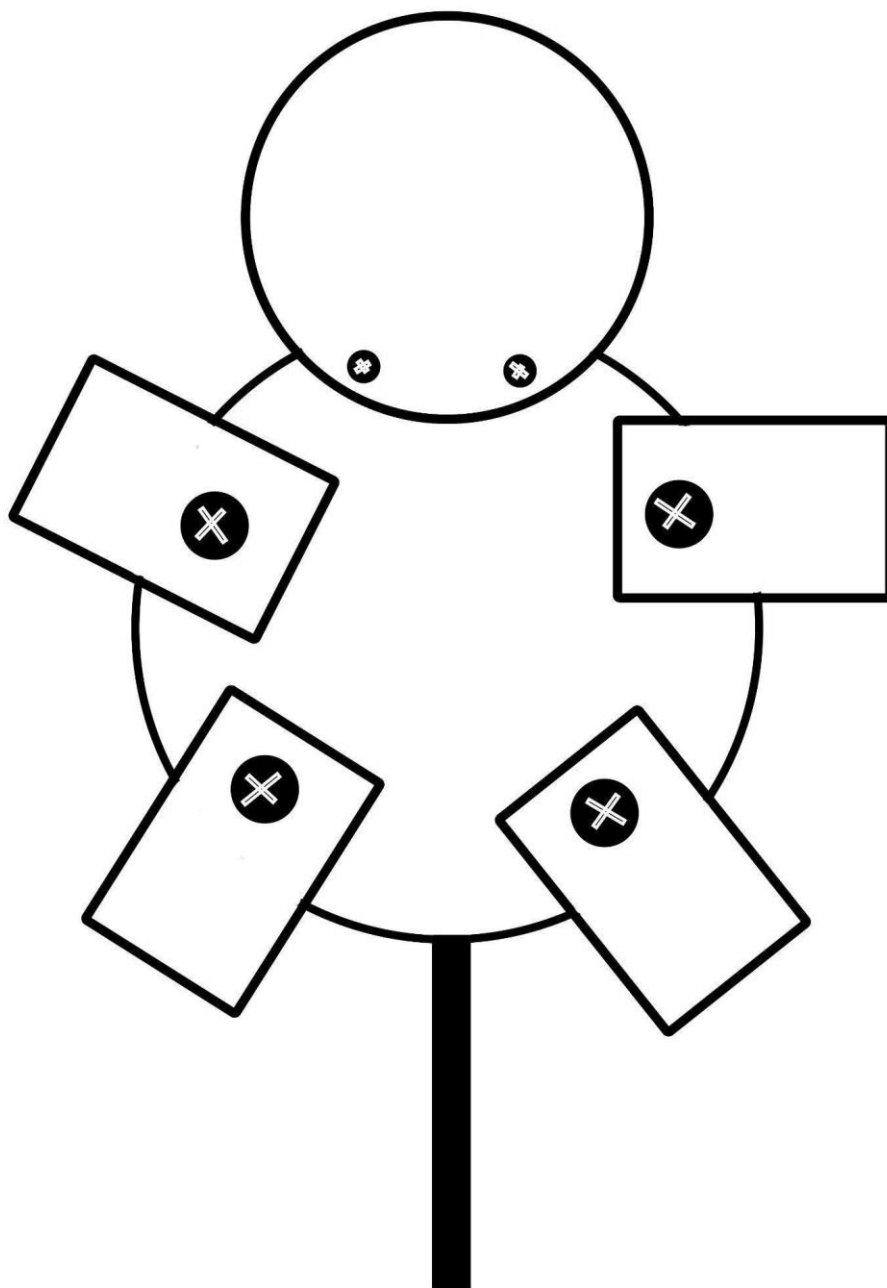
Izbran kulturni izraz (na primer pripovedovanje, risanje, fotografija, ples, glasba ...)	- risanje
Trajanje	30 minut
Posebne zahteve (orodja, pripomočki)	- risalni papir, barvni svinčniki, osebni računalnik z dostopom do interneta – (fotografije različnih otrok iz različnih držav) - kartice z besedami, ki jih lahko uporabimo za svojo predstavitev

Opis aktivnosti (koraki za izvedbo)	Na začetku aktivnosti se izobraževalec predstavi z nekaj besedami. Nato pokaže fotografije različnih otrok, vse skupaj opiše, kaj vidijo, nato pa otrokom korak za korakom poda nekaj navodil o materialih in tehnikah, s katerimi bodo sami risali. Izobraževalec prosi otroke, naj predstavijo svoje risbe in povedo nekaj besed o sebi – ime, poreklo, starost, država, barve oblačil, čustva itd.  Tsigaridi Aspasia, 8,5 years old, from the Museum of Greek Children's Art collection
Pričakovani rezultati/izidi	- Razviti osebni izraz vsakega otroka. - Spodbujati vrednost edinstvenosti. - Sprejemati različnost. - Naučiti se tehnik risanja in eksperimentiranja z različnimi materiali za risanje.

Ocenjevanje	Otroke vprašamo, kaj so se naučili s to aktivnostjo.
Vrednotenje	Skupina razpravlja o aktivnosti, ali jim je bila všeč ali ne. Izobraževalec poda nekaj novih zamisli za naslednjo uro, s čimer poveča ustvarjalnost in domišljijo vsakega otroka.

PRILOGE:

Aktivnost 1:





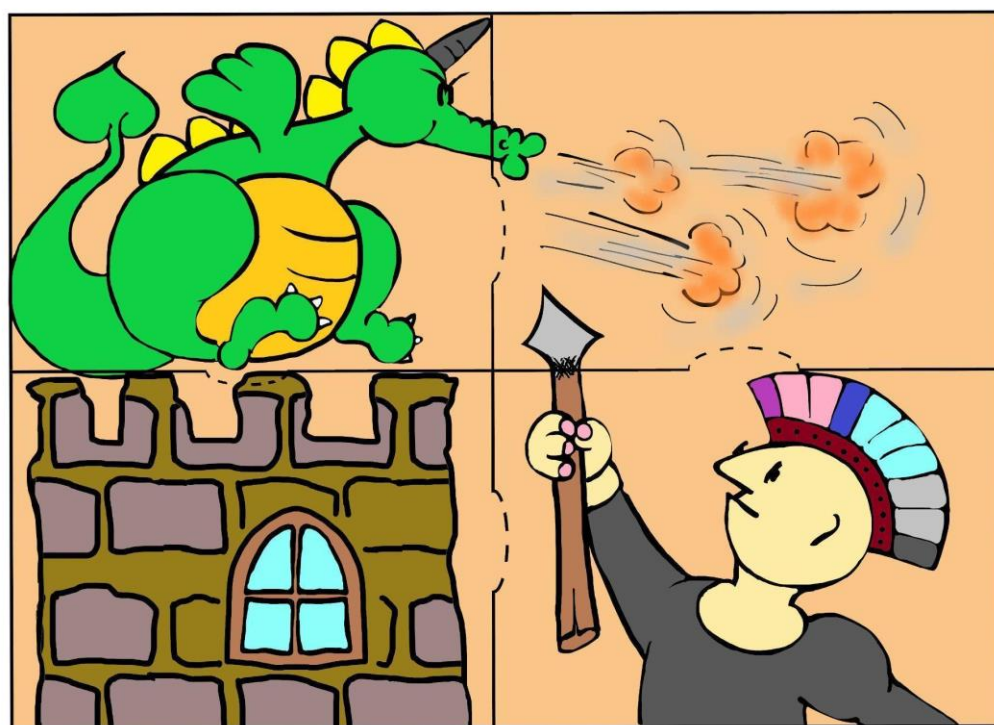
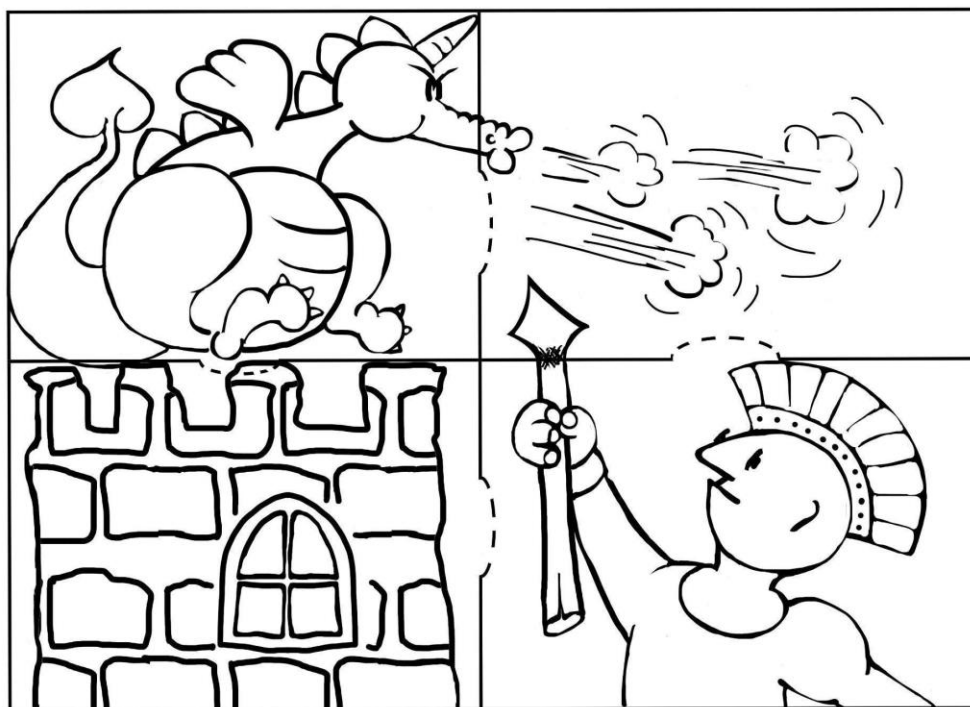
Aktivnost 2:

LJUBLJANSKI ZMAJ

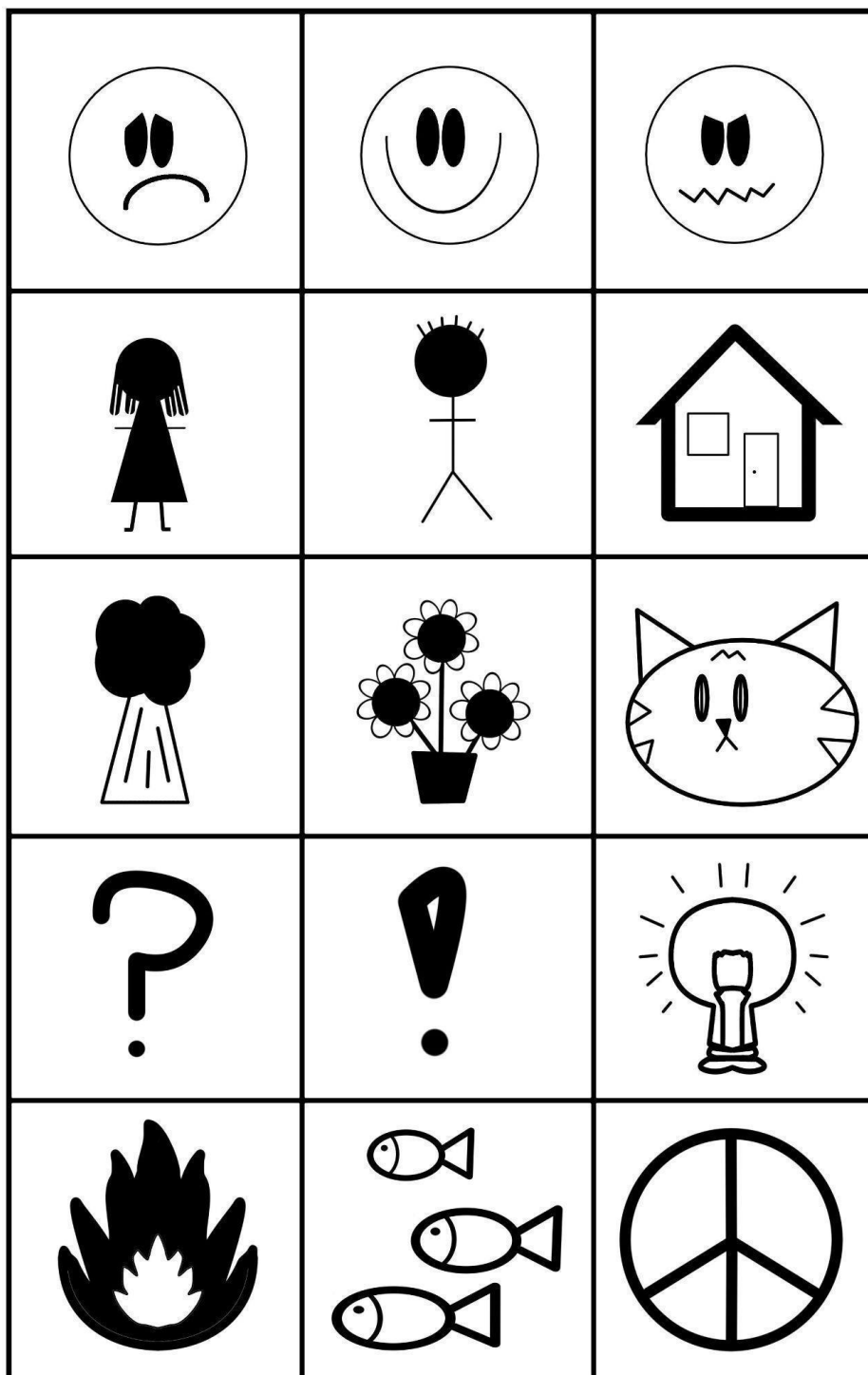
Nekega davnega dne je grški junak Jazon z ladjo Argo in tovariši argonavti potoval v Kolhido, v deželo ob Črnem morju. Tam je želel dobiti zlato runo, kožo zlatega ovna. Kraljeva hči Medeja se je zaljubila v Jazona in mu s svojim čarovniškim znanjem pomagala, da je dobil zlato runo. Z Medejo in z dragocenim zlatim runom na krovu je Argo dvignila sidra in poskušala ubežati zasledovalcem, ki jih je za grškimi junaki poslal razjarjeni Medejin oče. Na begu je Argo zašla v ustje reke Donave, namesto da bi se obrnila na jug proti Egejskemu morju. Poti nazaj za preganjance ni bilo, zato so argonavti nadaljevali pot proti toku reke Donave in naprej v Savo in končno v rekuo, ki se je v tistih dneh imenovala Nauportus, danes pa nosi ime Ljubljana. Vožnja proti toku te reke jih je pripeljala do velikega jezera in močvirja, a skale ob izvira reke so ustavile potovanje ladje Argo. Argonavti so poiskali primeren kraj v bližini izvira reke in tam postavili naselje, da bi v miru razstavili ladjo in jo nato prenesli do Jadranskega morja in nadaljevali pot proti rodni Grčiji. To prvo naselje grških legendarnih junakov naj bi bilo začetek naselja, ki mu je Jazon dal ime Aemona, po svoji grški domovini Tesaliji, katere staro ime je bilo Aemonia.

V močvirju, ki se je raztezalo na jugu naselbine argonavtov, je Jazon menda naletel na strašno pošast, se z njo boril in jo premagal. Ta močvirska pošast naj bi bila tisti zmaj, ki je postal simbol mesta Ljubljane, zrasle iz stare Emone. To je tudi tisti zmaj, ki danes širi peruti na vrhu grajskega stolpa na ljubljanskem mestnem grbu.

Vir: *Najlepši slovenski miti in legende*, Izbrali: Dušica Kunaver, Brigita Lipovšek, Zbirka Slovensko izročilo, Mladinska knjiga, Ljubljana 2005



Aktivnost 18:



Aktivnost 31:

