

RŮZNÉ AKTIVITY (podle výběru učitele)

Příběh: Nechte děti vybrat různé zvuky a vytvořit z nich příběh. Aby to bylo jednodušší, vytvořte malé skupiny. Pokud jsou děti dost velké, a chtěli byste si hru trochu zkomplikovat, můžete jim používání určitých slov nařídit nebo zakázat.

Paměťová hra: Jde o princip klasického pexesa - pexetrio. Každý zvuk bude spojen s kartou s číslem. Budete mít také karty s obrázky a karty se slovem odpovídajícím zvuku. Pak je na vás, abyste je přiměli najít zvuk odpovídající slovu, obrázku, číslu nebo všemu najednou.

Podpora: Zvukové příběhy a sbírku zvukových scén lze také použít k podpoře jiné lekce nebo například k představení exkurze.

Průzkum/objevování: Jednoduché naslouchání a diskuse o tématu. Nechte děti používat co nejvíce slov souvisejících s tématy. Nechte vyniknout jejich představivost, pocity a vzpomínky. Poté můžete žákům poskytnout seznam slovní zásoby, zvýraznit slova, která již byla vyslovena, a vysvětlit ostatní, která jsou pro ně nová.

Hádání: Přimějte děti hádat různé věci tím, že jim položíte otázky: Jaký by to mohl být zvuk? Kde to podle vás je? Součástí jakého tématu by mohly být všechny zvuky? Co si myslíte, že se stane v příběhu po tomto okamžiku? Znáte jiná slova, jak to říct?

Ukažte mi, kdo jste: Hlasem reprodukuje zvuk a požádejte žáky, aby jej také vytvořili. Poté můžete slovo ukázat a požádat žáky, aby nyní reprodukovali jeho zvuk.

Úvod založený na vyprávění: Jedná se o přístup k historickému období nebo tématu. Je to tedy způsob, jak se setkat s novou oblastí, kde se zapojují zkušenosti studentů, aby porozuměli vyprávění a mohli na něm stavět.



Úvod do práce se zvukem: Jedná se o jednoduchý úvod k tomu, jak metodicky začít s uživatelskou zvukovou prací založenou na jednoduché technice dotazování a kategorizaci zvuků do bio, geo a antropie.

Vyprávění příběhů - (interaktivní): Jedná se o interaktivní přístup k historickému období pomocí historických faktů a nápaditého vyprávění založeného na příspěvcích studentů.

Nakresli můj zvuk: je způsob, jak mohou studenti vložit zvuk, který slyší, do obrázků. Učitelé hrají řadu zvuků (kolik si přejí) a studenti kreslí, co slyší, ve formě příběhu / komiksu. Studenti pak mohou příběh prezentovat třídě.

Nakresli můj cíl: je způsob, jak mohou studenti vyjádřit své sny a touhy formou kresby. Může studentům umožnit svobodu vysvětlovat své životní cíle pomocí jednoduchého kreslení. Můžete vyzvat studenty, aby nakreslili své cíle/cíle v časových obdobích jednoho roku, pěti let, 10 let a 20 let.

Sekvenční stavění: je způsob, jak mohou studenti ukázat své porozumění řadě událostí nebo akcí, které se v příběhu dějí. Učitel bude potřebovat připravenou sérii obrázků, aby je studenti seřadili do správného pořadí. Tato série obrázků může být cílem slovní zásoby jakéhokoli tématu lekce.

Brainstorming směrem k cílům: tento nápad je pro studenty, kteří své cíle nebo sny napíší sami do bubliny uprostřed stránky. Pak okolo píšou způsoby, jak mohou sami dojít ke svým cílům. Nebo studenti píšou způsoby, jak jim ostatní mohou pomoci dosáhnout jejich cílů. Toto lze kombinovat k jedné bublině.

Studenti mohou pracovat ve skupinách a nabízet si způsoby, jak si navzájem pomáhat, poté mohou svou práci prezentovat třídě.





Zvuková kresba: Žáci kreslí určitý zvuk. Mohou kreslit konkrétně, co slyší (kráva) nebo mohou kreslit emoce, které v nich zvuk vyvolává. Mohou kreslit jen barvu (a její tony, odstíny), která je napadne, při poslouchání určitého zvuku.

Nahrávání studenty: Žáci sami mohou nahrávat zvuky. Zvuky přímo k příběhu, zvuky, které jsou pro ně zajímavé, zvuky z okolí, zvuky ke svému vlastnímu příběhu apod.

