



Наставни програм модула за истраживање

Пројекат Globetrotters трансформише учење
језика и културе захваљујући интерактивним
модулима, гејмификацији и ојачаној обуци
наставника.



Sufinansira
Evropska unija



Садржај

1. Увод
2. Садржај курикулума: говорне активности, вокабулар, подршка, социо-културолошке компоненте
3. Вештине планиране курикулумом
4. Дефиниција тема
5. Модел активности
 - 5.1) Упутство
 - 5.2) Како дизајнирати свој пакет активности
 - 5.3) У продавници
 - 5.4) У школи
 - 5.5) У ресторану
 - 5.6) У парку
 - 5.7) На фестивалу





1. Увод

Курикулум пројекта Глобтротерс (Globetrotters) је осмишљен за учитеље и наставнике који раде са децом узраста од 6 до 10 година, који желе да их упознају са разноликошћу европских језика и култура, путем активности, на инклузиван и забаван начин.

Ово је педагошка основа за пројектне модуле открића, који су осмишљени тако да децу узраста од 6 до 10 година упознају са европским језицима и културним наслеђем на забаван, инклузиван и узрасту примерен начин.

Овај курикулум се заснива на претходним истраживањима и анализама националних образовних система земаља учесница. Укључује упоређивање кључне терминологије и образовних циљева, како би се обезбедила ускађеност са формалним курикулумима, док истовремено промовише међукултурне и вишејезичне компоненте.

Резултат описује одабране образовне теме, заједнички оквир садржаја и модел активности који ће водити креирању двадесет тематских модула. Овај приступ осигурава доследност, прилагодљивост и образовну вредност кроз све резултате пројекта.

2. Садржај курикулума: говорне активности, вокабулар, подршка, социо-културолошке компоненте

Говорне активности	Вокабулар
- поздравити некога - поздравити при одласку - питати, разумети и давати информације (саопштити неке вести, питати за време, датум, дан, цену) - оријентисати се у простору - представити се, представити неку другу особу - оријентисати се у времену - разумети упутства и давати упутства (наредбе) - представити нешто некоме - показати на некога или нешто - извинити се - затражити услугу - описати објекат, особу, место пребивалишта или себе - изразити припадност - изразити количину, рећи цену неког предмета - прихватити и одбити - снаћи се са новцем	- Алфавет - Бројеви - Имена и презимена - Број година - Адреса - Земље и националности - Занимања - Хоби - Породица - Личне ствари - Описа - Датуми (дан, месец, година, годишње доба) - Школа - Време - Временски услови - Опис простора - Места: ресторан, продавнице, пошта, хотел, итд. - Рекреација: спорт, забавни програми, путовања, итд. - Превозна средства: метро, аутобус, воз, такси, итд. - Свакодневни живот: школа, куповина, свакодневне активности - Становање: собе у кући, декорација

	- Свакодневни предмети - Храна: Оброци, Кување, Рецепти - Љубимци - Земље, градови, пејзажи - Тура - Време - Догађаји: рођендан - Фестивали - Плаћање, новац
--	--

Подршка	Социо-културолошке компоненте
Усмени и писани материјали: -упутства, кратке и једноставне индикације - кратки текстови и дијалози који представљају особу Писани материјали: - једноставан образац за попуњавање, опис хотела - једноставан образац за резервацију - разгледница коју треба прочитати или написати - имејлови - плакати, програм приредбе, шоу програма - огласи: чување деце, предлози курсева - рекламе за путовања, хотеле (флајери, каталози), превозна средства - позоришни репертоар Усмени медији: - кратки делови са радијског снимка	Најчешћи облици учтивости ("извините", "молим вас", "опростите", "хвала") - поздрав за успостављање контакта са неким, за опраштање - замолити некога за услугу - начин на који се изражава да неко нешто не разуме - разлика између обраћања са ти и Ви - разлика између "желим" и "волео/ла бих" - фразе које се користе у писању писма, разгледница, имејлова, свакодневне форме учтивости, добродошлице: поздрав, распитивање за новости, реакције на одговор - свакодневне навике, места, предмети - уобичајене личне поруке, различити начини исказивања комерцијалних и административних порука - начини започињања разговора, конверзације, дозивања некога и опраштања при одласку - начин привлачења нечије пажње

- једноставни дијалози из филмова - телевизијске вести (догађаји, временска прогноза) - исечци из једноставних документарних филмова - најаве или кратка саопштења на јавним местима Писани документи: - писма захвалности, извињења - позивнице + прихватање или одбијање позива - најаве, саопштења - лични или путнички дневник - имејлови - једноставни информативни чланци (разне чињенице) - плакати, рекламни флајери, туристички проспекти - упутства за употребу (уређаја, друштвених игара) - једноставни прописи - упутства за безбедност - једноставни знаци и ознаке (јавни простор, радна места) - мапе града - различите врсте писама (захтев за информацијом, наруџбина, потврда, лична или формалнија писма, кратка и једноставна) - време отварања /затварања - правац - менији	- неформални разговор - уобичајени начин за телефонски разговор - позив - захвалност - извињење - гестови и понашање у простору
--	--



- рецепти за кување - шоу програми, ТВ програми	
---	--

Примена:

Дете је у стању да:

- да своје име, каже број година, националност, професију (идентитет)
- изрази се о свакодневном окружењу: да каже своју адресу, имејл, број телефона
- изрази се о породици, хобијима, календару (датум), времену.

Дете је у стању да:

- користи основне структуре састављене од запамћених израза, група неколико речи и готових израза које може прилагодити комуникационој ситуацији.

3. Вештине планиране курикулумом

СЛУШАЊЕ

- Разумети, о себи и својој породици (идентитет, место и датум рођења, године, састав породице), познате речи, веома уобичајене изразе који су у саставу у веома једноставних текстова, ако људи говоре полако и јасно;
- Разумети једноставна питања о себи и својој породици;
- Идентификовати параметре јасне комуникационе ситуације у свакодневном животу;
- Разумети познате речи, веома уобичајене изразе и веома једноставне изјаве о себи, својој породици и конкретном, непосредном окружењу, ако људи говоре полако и јасно;
- Идентификовати параметре јасне комуникационе ситуације, укорењене у свакодневном животу.

ЧИТАЊЕ

- Препознати уобичајена имена, фразе и речи.
- Пратити кратка и једноставна упутства;
- Разумети једноставне поруке;
- Разумети изоловане реченице и често коришћене изразе у вези са непосредним важним областима (нпр. једноставне личне и породичне информације, непосредно окружење);



- Наћи специфичне, предвидљиве информације у актуелном документу, једноставном огласу (није превише условљен контекстом, тј. разумевање документа не зависи од познавања тог контекста), проспекту, имејлу, итд.;
- Имати свеобухватно разумевање садржаја кратких, једноставних личних писама.

ГОВОР

- Комуницирати на једноставан начин, под условом да говорник говори полако и јасно и да је сарадљив;
- Користити једноставне реченице да се представе, опишу своје место пребивалишта;
- Користити основне поздраве и изразе за опраштање при одласку;
- Комуницирати на једноставан начин, под условом да говорник говори полако и јасно и да је сарадљив;
- Питати једноставна питања о познатим темама (породица, место живота, професионална активност, хобији, укуси), као и одговарати на таква питања;
- Користити низ реченица или израза да једноставним речима опишу своју породицу и друге људе, своје животне услове, образовање и тренутну или претходну професионалну активност;
- Сместити догађаје у временски оквир и моћи се изразити о прошлим догађајима;
- Моћи размењивати информације, без започињања правог разговора.

ПИСАЊЕ

- Попунити образац;
- Написати неколико једноставних реченица и израза о себи или свом непосредном окружењу, на основу датог материјала;
- Написати кратак и једноставан, лично обликовани текст о себи или свом непосредном окружењу, на основу датог материјала;
- Написати структурирану, лично уобличену поруку као одговор на захтев, који се односи на познате ситуације у свакодневном живота;
- Написати нешто о догађајима или активностима који су лично доживљени, користећи своју личну формулацију.

4. Дефиниција тема

Тема	Вокабулар	Говор	Писање
Моја породица и ја	Имена, чланови породице, број година	Представљање себе и других	Моје породично стабло, писмо новом пријатељу за дописивање
Моја школа, моји другови	Школска зграда, школски предмети, школски другови	Разговор о омиљеним предметима	Имејил о новој школи старом школском другу
Моја кућа	Собе, намештај, електрични апарати, предмети, играчке	Разговор о новој кући / мојој соби	Страница у дневнику о селидби у нову кућу
Рођендан	Речи које се односе на прославу рођендана	Дијалог на рођенданској прослави	Рођенданска честитка, позивница за прославу рођендана
Моје тело, здравље	Делови тела, покрети, болести и симптоми	Код доктора, у апотеци	Здрава исхрана
Дечије игре	Дечије игре унутра и напољу, технологија	Разговор о омиљеној игри	Правила игре
Спортови	Спортови, опрема, спортски терени	Разговор о омиљеном спорту	Спортска правила

Теме	Вокабулар	Говор	Писање
Хобији	Хобији, активности у слободно време, опрема и места	Разговор о омиљеном хобију	Посебни хобији, опис посебне опреме
Време, временски услови	Сат, дан, недеља, месец, година, годишње доба, временски услови	Разговор о времену и о временској прогнози	Присећање на омиљено годишње доба
Празници и обичаји	Ускрс, Божић, Ноћ вештица	Жеље, игре	Божићне/ ускршње честитке, белешке из дневника
Градови, споменици, музеји	Зграде, институције, споменици, музеји	Давање упутства	Проспекти у музеју, брошуре о споменицима културе
Храна, рецепти	Доручак, традиционална храна, различите националне кухиње, рецепти	Наручивање у кантини, ресторану	Омиљени рецепт
Одећа, традиционална ношња	Делови одеће, модни додатци, продавнице	Куповина одеће исл.	Писмо
Песме и игре	Типичан вокабулар	Упутства за плес, игру	Упутства за плес, игру
Приче, књиге	Приповедање, вокабулар, књиге, жанрови	Приповедање прича	Рецензија/ утисци о књизи

Моја земља, застава, симболи	Облици рељефа, боје, форме	Упознавање са нечијом земљом	Презентација о земљи/ застави/ симболима земље
-------------------------------------	----------------------------	------------------------------	--

Тема	Вокабулар	Говор	Писање
Животиње, кућни љубимци	Величина животиња, исхрана, животни ритам и навике	Разговор о нечијем кућном љубимцу	Страница у дневнику о посети азилу за животиње/ зоо врту
Путовања, превоз	Превозна средства, места, активности и туризам	Прављење планова за одмор	Разгледница из места за одмор
Природа, екологија	Флора и фауна, еколошки ризици	Планирање наставе у природи / камповања	Израда материјала за еколошку кампању
Уметност	Технике, стилови, сликарство, сликари	Шетња галеријом	Означавање уметничких предмета на изложби

Теме	Вештине размишљања	Креативност: средства, материјали	Културолошки елементи
Моја породица и ја	Критичко размишљање: - анализа прича, обичаја, културне праксе. - упоређивање различитих језика и дијалеката.	Коцке за приче/ Story cubes (Поријеве коцке за приче или самостално направљене) Како користити: Бацајте коцке са сликама и нека ученици направе причу на циљном језику	Породично презиме и традиција

		користећи слике. Развијају се вештине: вокабулар, вештине приповедања, машта.	
Моја школа, моји пријатељи	Креативно размишљање: -Писање или причање маштовитих прича на циљном језику. -Осмишљавање културолошких артефаката (нпр. маске, заставе, илустрације народних прича).	Играње улога и драма у културолошком контексту Како користити: Играти сцене (нпр. куповина, фестивали) користећи реквизите и једноставне дијалоге. Развијају се вештине: говор, културна свест, емпатија.	Школски план активности, распоред
Моја кућа	Решавање проблема: -Декодирaње непознатих речи и коришћење контекстуалних наговештаја. -Решевање културолошких недоумица кроз игру улога.	Дигитално приповедање прича (апликације као што су Book Creator, Puppet Pals) Како користити: Ученици креирају анимиране приче или стрипове користећи вокабулар циљног језика. Развијају се вештине: писање, изговор и дигитална писменост.	Типична кућа Развијају се вештине: писање, изговор и дигитална писменост.

Рођендан	Метакогниција (размишљање о размишљању): -Разматрање стратегија учења језика (нпр. "како сам запамтио/ла ову реч?"). -Самопроцена напредовања у вештинама говора/слушања.	Музика и писање песама Како користити: написати нови текст песме на познату мелодију или научити традиционалну песму уз типичане гестове, игру. Развијају се вештине: слушање, ритам, памћење.	Рођенданске песмице.
Моје тело, здравље	Компаративно размишљање: -Идентификовање сличности/ разлика између језика -Упоредивање фестивала, хране или обичаја из различитих култура	Занати у и уметнички пројекти Како користити: Правити маске, заставе или традиционалну уметност (нпр. јапански оригами, мексички Папел пикадо). Развијају се вештине: fine моторичке вештине, уважавање различитих култура.	Популарне активности на отвореном.
Дечије игре	Емпатија и заузимање туђе перспективе: -Играње улога ликова из различитих	Језичке игре (нпр. Pictionary, charades- где играчи глуме задате појмове без говора, Scrabble- где играчи	Традиционалне игре

	културолошких средина. -Разговор о томе како би се људи из других култура могли осећати у одређеним ситуацијама.	формирају речи од добијених слова). Како се користе: Прилагодити класичне игре ради увежбавања вокабулара (нпр. цртање куће у игри Dictionary – у овој игри деца цртају речи које други покушавају да погоде). Развијају се вештине: брзо размишљање, тимски рад, присећање речи	
Спортови	Памћење и присећање: - Коришћење мнемоничких техника за памћење вокабулара. - Рецитовање поема, стихова или ритмичких популарних песама на циљном језику.	Менталне мапе и визуелне мреже речи Како се користе: Осмишљавање теме (нпр. „храна“) кроз цртеже и ознаке на циљном језику. Развијају се вештине: категоризација, асоцијативно размишљање.	Популарни спортови
Хобији	Логичко размишљање: - Правилно ређање догађаја у причи/ бајци.	Занати и уметнички пројекти Како се користи: правите маске, заставе	Популарни хобији

	- Предвиђање шта се дешава следеће у причи, народној бајци.	или традиционалне предмете (нпр. јапански оригами, мексички папел пикадо). Развијају се вештине: фина моторика, уважавање различитих култура.	
Време, временски услови	Учење засновано на истраживању: - Постављање питања о традицији различитих народа (нпр. „зашто људи прослављају овај фестивал?“). - Истраживање и представљање одређене теме из културе.	Виртуелна путовања (Google Earth, YouTube обиласци) Како се користи: „посетите“ неку земљу виртуелно и опишите знаменитости на циљном језику. Развијају се вештине: дескрипције, оријентације у простору и времену.	Уобичајене активности током годишњих доба.
Празници и обичаји	Сарадничко размишљање: - Групне дискусије о културним темама на циљном језику. - Узајамно подучавање (ученици објашњавају речи или обичаје једни другима).	Позориште лутака и игре прстима Како се користи: употребите лутке за вежбање дијалога или препричавање народних прича. Развијају се вештине: флуентног	Традиционалне ношње и костими

		изражавања, приповедање.	
Градови, споменици, музеји	Визуелно-просторно размишљање: - Креирање мапа ума за теме вокабулара (нпр. породица, храна). - Цртање или обележавање мапа земаља у којима се тај језик говори.	Сценарији „Шта ако?“. Како се користи: постављајте маштовита питања (нпр. „Шта ако би животиње могле да говоре? Како би се поздрављале на шпанском?“). Развијене вештине: креативно размишљање, хипотетички језик (нпр. условни изрази).	Карактеристични споменици и симболи
Храна, рецепти	Доношење одлука: Избор најбољих речи за изражавање идеје на циљном језику. - Одлучивање о томе како представити културни пројекат (постер, видео, скеч).	Флипгрид видео одговори Како се користи:** Ученици снимају кратке видео записе одговарајући на културолошке подстицаје (нпр. „описите празник у вашој породици“). Развијене вештине: самопоуздање, изговор, вештине презентације.	Традиционални рецепти

Одећа, традиционалне ношње	Флексибилност и прилагодљивост: Прилагођавање употребе језика у зависности од публике (формалан наспрам неформалног говора). Прилагођавање различитим културним стиловима комуникације (нпр. гестови, правила учтивости).	Традиционалне ношње
Песме и плесови	Препознавање образаца: Идентификовање граматичких правила кроз примере. Препознавање понављајућих тема у митовима или народним причама.	Традиционалне песме, плесови, традиционални фестивали
Приче, књиге	Процена и суд: Оцењивање поузданости културних информација (нпр. стереотипи наспрам чињеница). Давање конструктивних повратних информација о употреби језика код вршњака.	Традиционалне бајке
Моја земља, заставе и симболи		Историја заставе, симболика и национална химна.
Животиње, кућни љубимци		Типичне животиње.
Путовања, превози		Фестивали широм света/типична превозна средства

Природа, екологија		Локални еколошки проблеми, претње.
Уметност		Типична уметничка дела.

5. Модел активности

5. 1) Упутство

На платформи, Globbytrotties могу да открију 3 места у свакој земљи. Та места могу бити изабрана са листе од 8 различитих локација, у зависности од лексичких тема и педагошких циљева које желите да истакнете (ресторан, продавница, школа, музеј, парк, кућа, спортски терен, фестивал).

У свакој локацији, Globbytrotties учествују у забавним и интерактивним активностима. Ове активности су осмишљене да помогну деци да открију како језик тако и културу земље кроз циљане теме и вештине.

5. 2) Како дизајнирати свој сопствени пакет активности:

- Изаберите једну или више тема и вештина које желите да истражите.
Осмислите причу која ће дати смисао и повезаност вашим активностима.
- Дизајнирајте прогресивне активности које омогућавају деци да откривају, памте и уживају у учењу језика.
- Прилагодите ниво тешкоће својим ученицима и педагошким циљевима.
- Користите Canva да направите свој физички материјал.
- Користите Genially шаблоне да своју активност учините интерактивном, забавном и подстицајном.
- Сними себе на рачунару у MP3 формату како бисте звук могли да отпремите у Genially.
- Истражите модел модула Globetrotter на веб-сајту да видите како може изгледати и добијете инспирацију за креирање своје верзије.

Када уводите нови језик, не оклевајте да користите потпуне, понављајуће реченице уместо изолованих речи – то подстиче боље разумевање и усвајање језика.

Педагошке белешке о дизајну – Принципи који се примењују на више области

Инклузија и приступачност

- Аудио и текст за све дијалоге
- Могућност поновног репродуковања по жељи (идеално за ДИС, АСД...)
- Укључени визуелни помоћни материјали и пиктограми

Интерактивност

- Деца доносе изборе (бројеве, боје, изненађења)
- Елементи изненађења (чарпа, траг) стварају забавну ангажованост

Могућност поновног репродуковања и прогресивност

- Игра се може поново играти са више комбинација
- Напредније верзије користе реченице у вези са целим телом

Упутство на друге модуле

- На крају, водич предлаже посету другој локацији
- Одржава ток приче кроз целу платформу

Ево пет примера активности које могу да вас инспиришу да креирате свој „кутију“.

5.3) У продавници

Педагошки циљ

Које језичке или културне вештине се развијају?

> Учи боје и бројеве, како да направиш избор, вежбај љубазност и именуј намирнице.

Учити бројити до 8, именовати 8 боја и 8 намирница може бити изазовно за почетника у потпуно новом страном језику. Можете прилагодити број ставки (бројеве, боје, називе намирница) како бисте учење учинили мотивишућим и доступним за малу децу.

Ток активности (интегрисани кораци)

Долазак у продавницу (кликом на слику са продавницом) (ЗА УРАДИТИ → направити сцену продавнице)

Поздрав водича детету:

„Здраво, добродошао/добродошла у нашу продавницу.“

Водич поново поздравља дете кључном реченицом:

„Здраво! Како се зовеш? Ја се зовем (једноставно и познато име за дечака, можеш направити нови лик или искористити водича са посебном капом). А ти, како се зовеш? Ја се зовем (...).“

Погледај! Шта би волео/волела? Имам изненађења за тебе.

Али мораш да кажеш „хвала“ на језику наше земље. У реду?

- 1 жута банана за тебе
- Хвала
- 1, 2 зелене јабуке за тебе!
- Хвала
- 1, 2, 3 плаве шљиве за тебе!
- Хвала
- 1, 2, 3, 4 црвене јагоде за тебе!
- Хвала
- 1, 2, 3, 4, 5 љубичасто грожђе за тебе!
- Хвала



- 1, 2, 3, 4, 5, 6 црне чоколадице за тебе!
- Хвала
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 наранџасте шаргарепе за тебе!
- Хвала
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 шарене лизалице за тебе!
- Хвала

Презентација игре

Пре игре, сећаш ли се?

- Колико банана за тебе?
- 1
- Која боја?
- Жута
- Сећаш ли се колико јабука за тебе?
- 2
- Која боја?
- Зелена
- Сећаш ли се колико шљива за тебе?
- 3
- Која боја?
- Плава
- Сећаш ли се колико јагода за тебе?
- 4
- Која боја?
- Црвена
- Сећаш ли се колико грожђа за тебе?
- 5
- Која боја?
- Љубичаста
- Сећаш ли се колико црних чоколадних табли за тебе?
- 6
- Која боја?
- Црна
- Сећаш ли се колико шаргарепа за тебе?



- 7
- **Која боја?**
- **Наранџаста**
- **Сећаш ли се колико лизалица за тебе?**
- 8
- **Која боја?**
- **Шарена**

Направи своју пророчанство и припреми је за игру: Погађај шта, сакриј смешно изненађење за купце у продавници: смрдљиву чарапу? укусну тарту?

Хајде да играмо са пријатељима

Играч 1 је продавница, Играч 2 је купац.

Играч 1: **Колико желиш?**

Играч 2: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**

Играч 1: **Коју боју желиш?**

Играч 2: **црвену, наранџасту, жуту, ...**

Играч 1: **Ево ти ... БАНАНА!**

Играч 2: **ХВАЛА**

... спреми се, продавница има изненађење за тебе!!! Смрдљиву чарапу? Или тарту? Хајде да се смејемо и играмо поново!

Пример активности за преузимање

Идеја активности за преузимање је да имате прави забавни материјал који ће појачати оно што се учи или илуструје на платформи. У овом случају,

- Рам игре „Пророчанство“
- Упутства за савијање пророштва
- Лист дијалога из продавнице са QR кодом за слушање
- Лист за памћење са QR кодом
- Лист са објашњењем игре „Пророштво“ са QR кодом

Прикупљање трагова

Након завршетка активности, дете добија слово или слог који води ка мистериозној речи (престоници).

Сувенир за преузимање

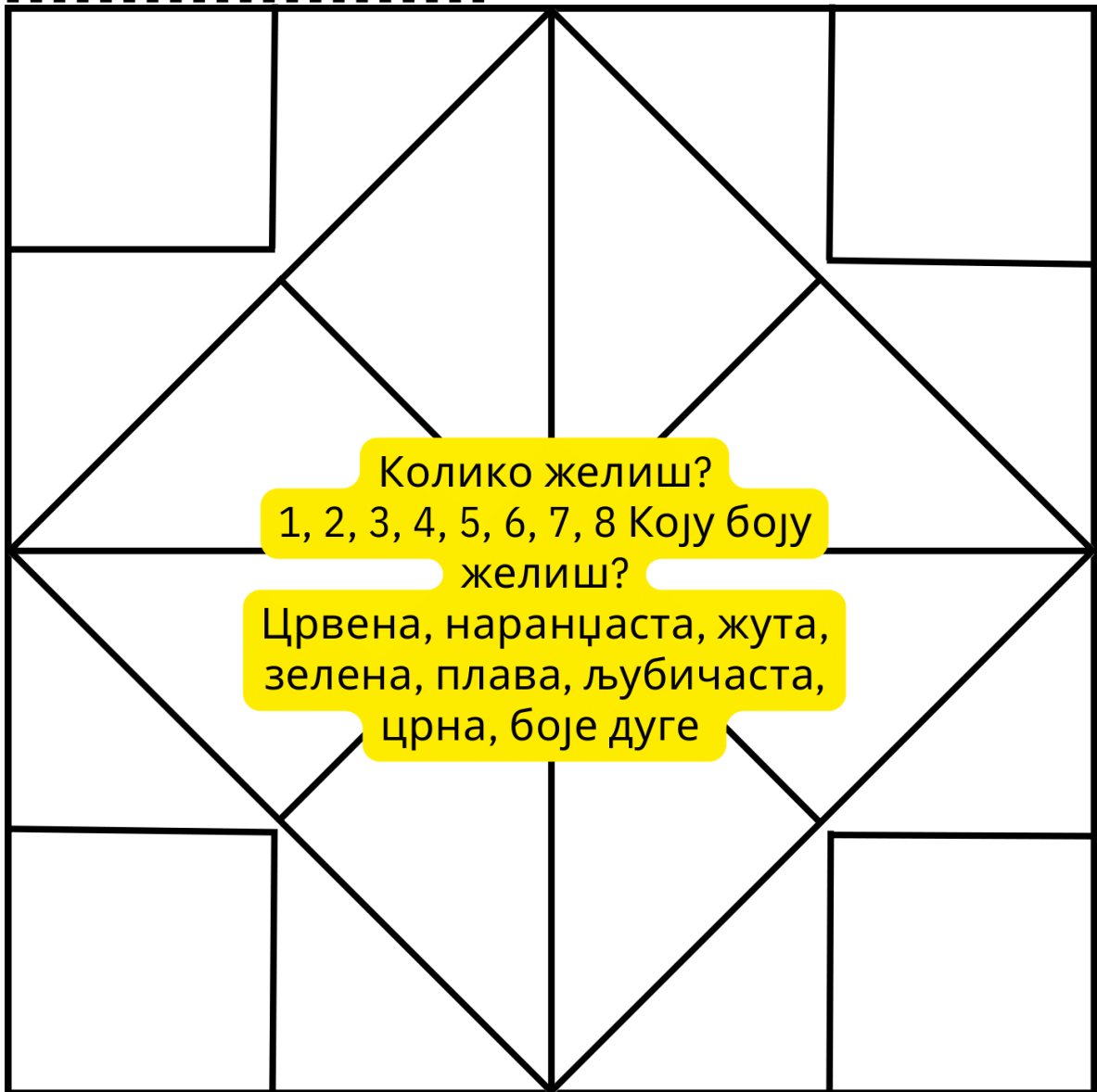
- Илустрована пророчанство



- Лист са дијалогом за виšekратно играње
- Мистериозни знак

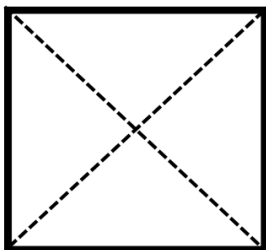
Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У продавници

Обој и исеци своју пророчицу од папира.



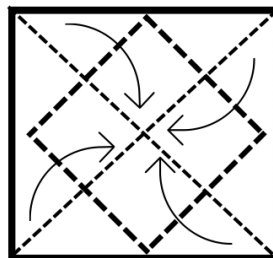
Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У продавници

1



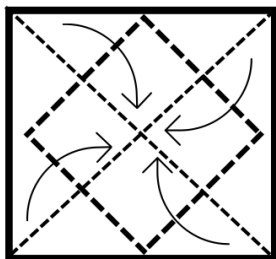
Са сликама окренутим надоле, преклопите их по обе дијагоналне линије. Расклопите.

4



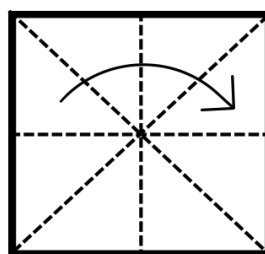
Још једном, преклопите све углове ка центру.

2



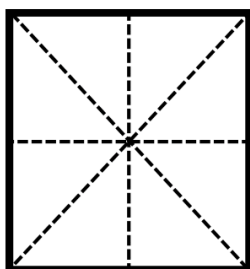
Пресавијте сва четири угла ка центру.

5



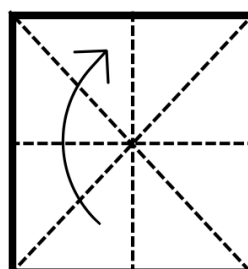
Пресавијте папир на пола и расклопите.

3



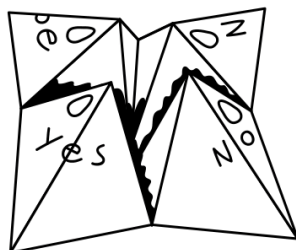
Окрените папир.

6



Пресавијте на пола од врха до дна. Не расклапајте.

7



Гурајте палчеве и кажипрсте испод квадрата и померајте пророчицу од папира напред-назад да бисте играли.

Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији У продавници

1 - Послушајте или прочитајте дијалог.



Гледај! Шта би желео/желела? Имам изненађења за тебе.
Али мораш да кажеш „хвала“ на језику наше земље. У реду?

У реду, хвала вам

1 жута банана за тебе

Хвала вам

1, 2 зелена јабуке за тебе!

Хвала вам

1, 2, 3 плаве шљиве за тебе!

Хвала вам

1, 2, 3, 4 црвене јагоде

Хвала вам

1, 2, 3, 4, 5 љубичастих грожђа

Хвала вам

1, 2, 3, 4, 5, 6 црних чоколадица

Хвала вам

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 наранџастих шаргарепа

Хвала вам

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 лизалица у дугиним бојама

Хвала вам



Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији У продавници

2- Сети се пре него што играш, да ли се сећаш?



Колико је банана за тебе?

1

Колико је јабука за тебе?

2

Колико је шљива за тебе?

3

Колико је јагода за тебе?

4

Колико је грожђа за тебе?

5

Колико је црних чоколадица за тебе?

6

Колико је шаргарепе за тебе?

7

Колико је лизалица за тебе?

8



3 - Хајде сада да се играмо са твојом срећом



Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији У продавници

3 - Хајде сада да се играмо са твојом пророчицом од папира



Који број желиш?

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Коју боју желиш?

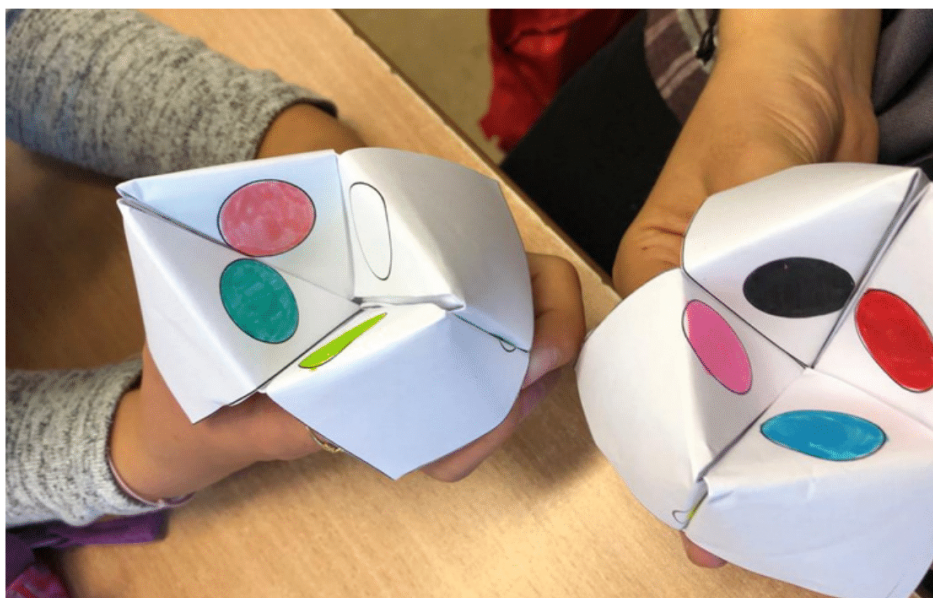
црвена, наранџаста, жута,

БАНАНА за тебе!

Хвала вам

смрдљива чарапа за тебе :-)))!

ФУЈ! :-))))))





Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији У продавници

4 - Ово је ваш траг за играње игре куvara! Честитамо!

ПО-



5. 4) У школи 🎨

🎯 Педагошки циљ

Које језичке или културне вештине се развијају?

> Учи и памти називе делова тела на циљном језику, прате једноставна усмена упутства, бројеве, користи израз „Имам“, открива културне гестове (поздраве, школске вежбе...), учи како да учествује у дејим активностима, вежба љубазност...

Учење новог вокабулара може бити изазов за почетника у потпуно новом страном језику. Можете прилагодити број ставки како бисте учење учинили мотивишућим и приступачним за малу децу.

📁 Ток активности (Интегрисани кораци)

Долазак у школу (кликом на слику која приказује школу) (ЗА УРАДИТИ → направити сцену школе)

Поздрав водича детету:

„Здраво, добродошао/добродошла у нашу школу.“

Водич поново поздравља дете кључном реченицом

„Здраво! Како се зовеш? Ја се зовем (једноставно и познато име за дечака – ЗА УРАДИТИ: направити нови лик или искористити водича са посебном капом). А ти, како се зовеш? Ја се зовем (...).“

Уводна песма

Слушај и гледај! Група деце игра и пева испред нас, придружимо им се! Почнимо са споријом верзијом, па онда пређимо на бржу.

🎵 **„Глава, рамена, колена и стопала“** отпевано на циљном језику

Хајде да научимо делове тела

- Водич показује и именује сваки део тела (**„Имам 1 главу, 2 рамена, 2 колена, 10 прстију, 2 ока, 2 уха, 1 уста, 1 нос“**).
- Свака реченица се јасно изговара уз текст и аудио, пружајући време за понављање.
- Деци се подстиче да додирују или показују сопствене делове тела док се именују (додирни главу, ...).

Бинго игра



Желиш ли да играш са нама? Припреми своју бинго карту и хајде да почнемо!

Прекрсти слику када чујеш реченицу.

Ако добијеш 3 у низу: БИНГО!

Пре почетка: Исеците картице са деловима тела, поставите их на своју бинго мрежу и припремите се!

Сакријте забавно изненађење у својој звездици на картици: смрдљиву чарапу? траг?

Хајде да играмо са пријатељима

Играчи се смењују у именовању делова тела:

Надамо се да ћеш успети да направиш 3 у низу!

Играч 1: Имам 2 ока.

Играч 2: У реду, имам 2 ока.

Играч 2: Имам 1 уста.

Играч 1: У реду, имам 1 уста.

Играч 1: Имам 1 главу.

...

Играч 2: БИНГО!

Откривање изненађења:

„Шта је ово? Смрдљива чарапа? Мистериозни траг? Хајде да се смејемо и играмо поново!“

... Јеси ли приметио/ла? У мрежи је било изненађење/траг! Смрдљива чарапа? Или траг?

Хајде да се смејемо и играмо поново!

Пример активности за преузимање

Идеја активности за преузимање је да обезбеди прави забавни материјал који појачава оно што је научено или илустровано на платформи. У овом случају:

- Лист дијалога са QR кодом за слушање
- Картице са деловима тела са ознакама и QR кодовима за поновно слушање речи
- Упутства за бинго мрежу
- Штампани бинго
- Песма са QR кодом
- Траг

Прикупљање трагова

Након завршетка активности, дете добија слово или слог који води ка мистериозној речи (престоници).

Сувенир за преузимање



- Лист дијалога са QR кодом за слушање
- Картице делова тела са називима и QR кодовима за поновно слушање речи
- Упутства за бинго мрежу
- Штампани бинго
- Песма са QR кодом
- Траг

Повратак у централну локацију

Водич честита детету и позива га да настави са откривањем света.

Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У школи

1 - Слушајте песму и вежбајте



Глава, рамена, колена и стопала,
Глава, рамена, колена и стопала.



Имам очи и уши, уста и нос.



Имам 1 главу

Имам 2 рамена

Имам 2 колена

Имам 10 прстију на ногама



Имам 2 ока

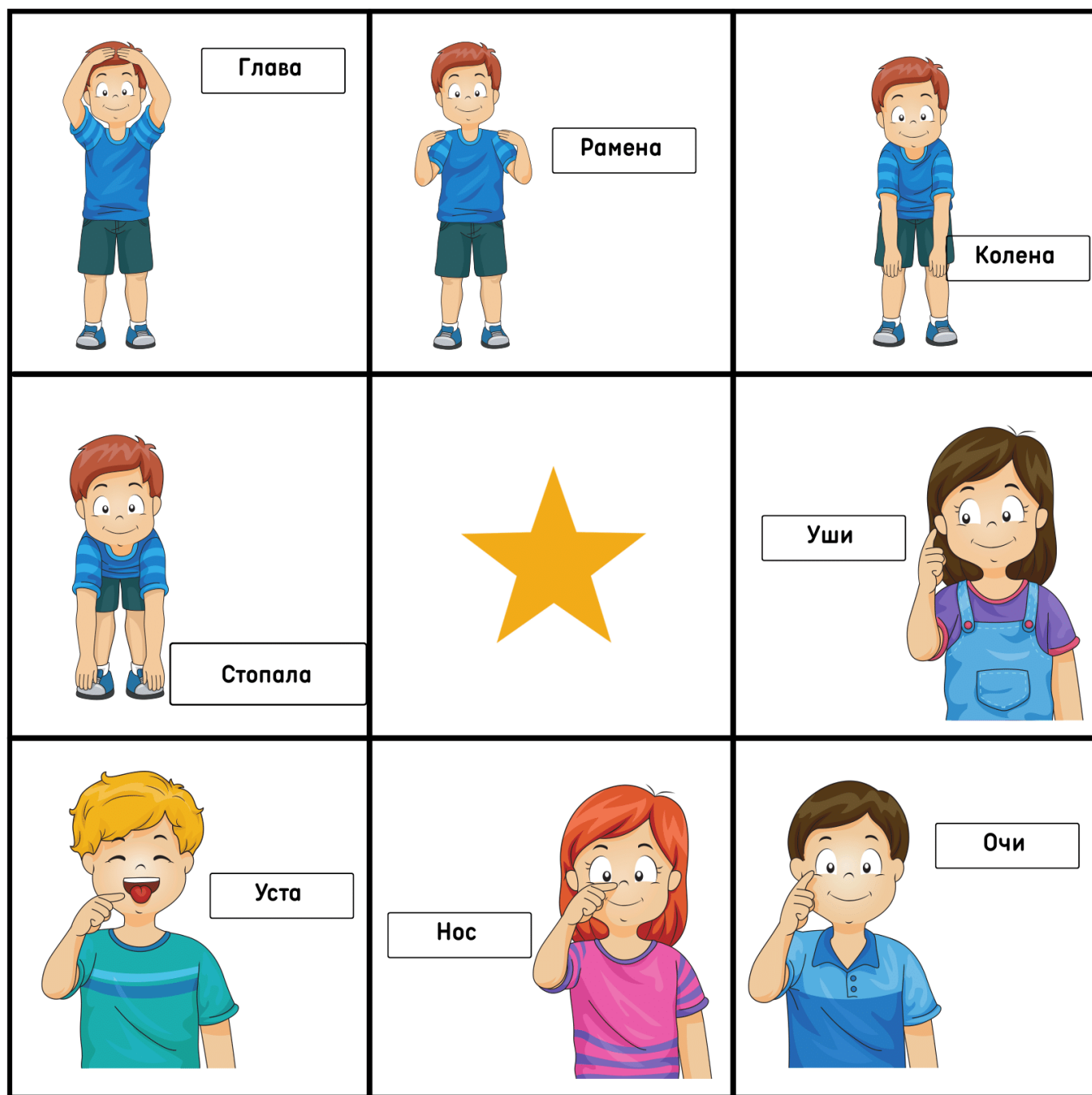
Имам 2 уха

Имам 1 уста

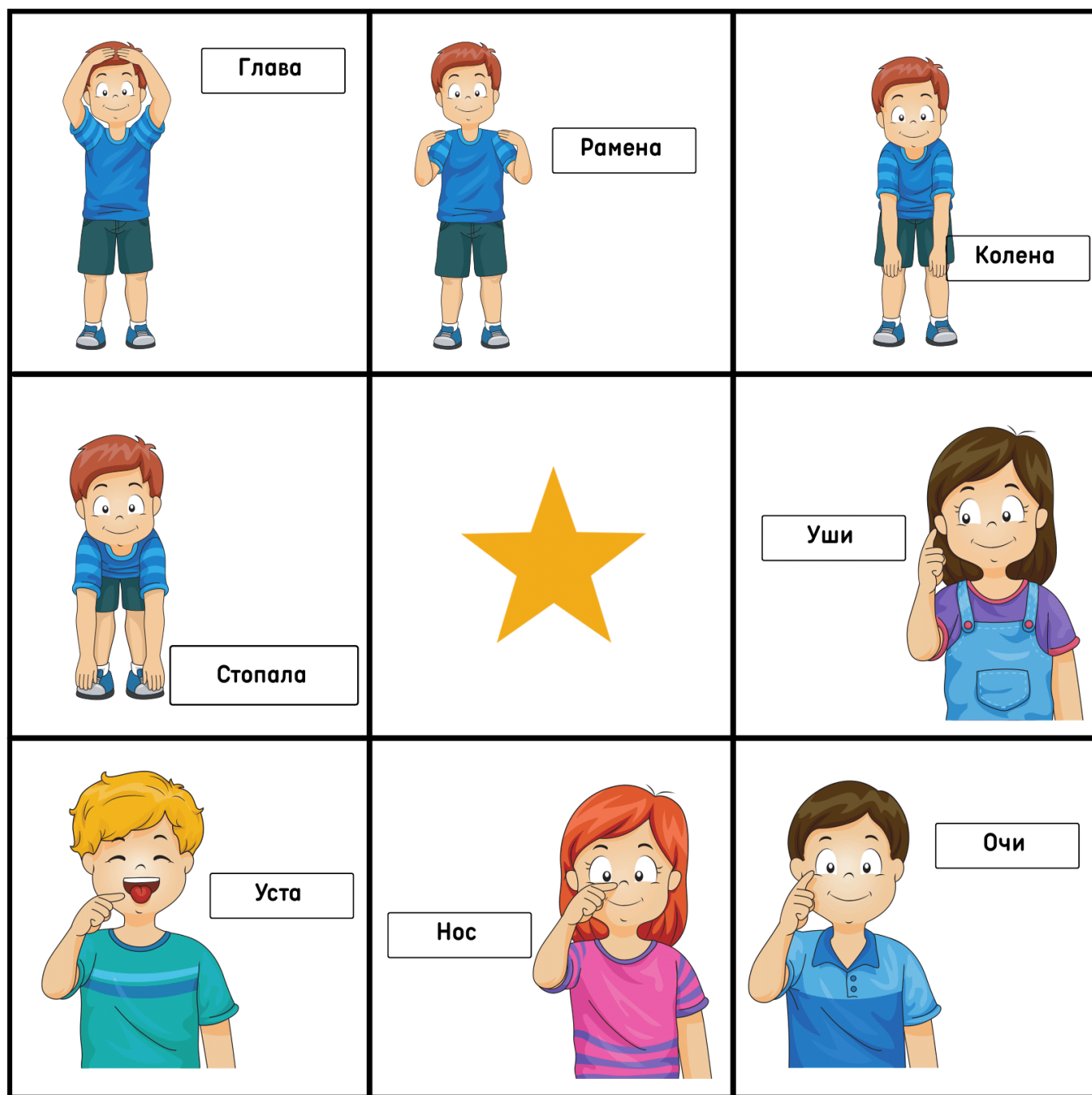
Имам 1 нос



Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У школи



Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У школи



3 - Играјте бинго!

Исеците сваку ставку и ставите је на своју бинго мрежу.

Слушај, означи сваку карту док је играч најављује.

3 у низу? БИНГО!



Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У школи



Поставите сваку ставку на своју бинго мрежу.
Слушај, означи сваку карту док је играч најављује.
3 у низу? БИНГО!



Хајде да певамо!



Глава, рамена, колена и стопала



Глава, рамена, колена и стопала,

Глава, рамена, колена и стопала,



Очи, уши, уста и нос.

Глава, рамена, колена и стопала,





Име: _____

Класа: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У школи

4 - Ово је ваш траг за играње игре! Честитамо!

-Ш-



5. 5) У ресторану 🍽️

🎯 Педагошки циљ

Које језичке или културне вештине се развијају?

> Учење како наручити јело и направити избор, вежбање љубазности, именовање намирница и препознавање типичних оброка.

📁 Ток активности (Интегрисани кораци)

Долазак у ресторан (кликом на слику која приказује ресторан) (ЗА УРАДИТИ → направити сцену ресторана)

Поздрав водича детету:

„Здраво, добродошао/добродошла у наш ресторан.“ „Само минут, молим.“

Посматрање сцене у ресторану (пример дијалога за подршку разумевању и као модел за дијалог)

- – Здраво, добродошао/добродошла у наш ресторан.
- Хвала.
- Ево менија. Можеш узети Јело 1 (слика илустрованог јела), врло је укусно, Јело 2 (слика илустрованог јела), врло је укусно, и Јело 3 (слика илустрованог јела), врло је укусно. Шта би желео/желела да једеш?
- Желим Јело 1, молим.
- Јело 1 (слика), у реду, изволи.
- Хвала.
- Јело 1 је укусно. Пријатно!
- Хвала. Врло је укусно.

Водич поново поздравља дете кључном реченицом:

„Здраво! Како се зовеш? Ја се зовем (једноставно и познато име за куvara – ЗА УРАДИТИ: направити нови лик или искористити водича са куварском капом). А ти, како се зовеш? Ја се зовем (...).“

Презентација 3 типична јела

Приказ слика или цртежа 3 локална оброка

Водич каже на циљном језику:

„Погледај, ево [Јело 1], ‘укусно’, [Јело 2], ‘укусно’, [Јело 3], ‘укусно’ и ... изненађење!“
„Погледај, ево [Јело 1], ‘укусно’, [Јело 2], ‘укусно’, [Јело 3], ‘укусно’ и ... изненађење!“



Хајде да се играмо! Водич помеша тањире покривене клопкама, тако да више не знамо које је јело где.

Интерактивни дијалог (лак ниво)

Дете је позвано да изабере једно:

„Шта би желео/желела да једеш?“ Кликни на клопу коју желиш да подигнеш и откриј.

Дете клика на једну од клопа.

„Јело 1, молим/хвала“

Ако је јело 1: „Јело 1 је укусно, пријатно!“

„Хвала!“

Ако је јело 2: „Јело 2 је укусно, пријатно!“

„Хвала!“

Ако је јело 3: „Јело 3 је укусно, пријатно!“

„Хвала!“

Ако је јело 4: „Изненађење! Није укусно! То је смрдљива чарапа! Фуј!“

Хајде да пробамо поново!

Пример активности за преузимање

Идеја активности за преузимање је да обезбеди одговарајући забавни материјал који појачава оно што је научено или приказано на платформи. У овом случају:

- Модел разговора у ресторану на циљном језику са QR кодом за поновно слушање.
- Модел дијалога игре куvara са QR кодом за слушање.
- Реченице на циљном језику за исецање и постављање у прави редослед.
- Материјал за игру „кувар“: 3 илустроване слике јела + 1 слика смрдљиве чарапе + 4 клопе за стављање преко + обојене реченице (једна боја за играча 1 – куvara, друга боја за играча 2 – муштерију) за исецање и коришћење у исправном редоследу.

Прикупљање трагова

Након завршетка активности, дете добија слово или слог који води ка мистериозној речи (престоници).

Сувенир за преузимање

- Лист са дијалогом и QR кодом за поновно слушање дијалога
- Штампани мени са сликама три илустрована јела и материјал за игру куvara
- Слово или слог као траг повезан са активношћом



Илустрација материјала за преузимање за секвенцу „У РЕСТОРАНУ“:

Име: _____

Разред: _____

Откријмо енглески језик у Великој Британији - У ресторану

1 - Послушајте или прочитајте дијалог.






Јело 1


Јело 2


Јело 3




Јело 1

Здраво, добродошли у наш ресторан.

Хвала вам.

Ево јеловник. Можете узети јело 1 „риба и помфрит“ - укусно је или јело 2 „енглески пудинг“ - укусно је или јело 3 „чизкејк“ - укусно је. Шта бисте желели да једете?

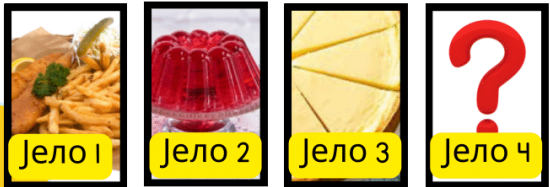
Желео/ла бих јело број 1 „риба и помфрит“, молим.

Јело 1 „риба и помфрит“!
Ево ти!

Хвала вам! Укусно је!

2- Сада се играјмо са куваром!





Погледајте, ево јела 1, укусно је, јело 2 је укусно, јело 3 је укусно и јело 4 је изненађење!

Изненађење???

Да! Мешам, мешам, мешам, шта бисте желели да једете?

Волео бих ово.

Ох, то је јело број 2! Укусно је!

О ИЗЗЕНАЂЕЊЕ! То је смрдљива чарапа!

ФУЈ! ХА ХА ХА



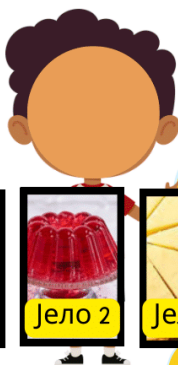
Име: _____

Разред: _____

Откријмо енглески језик у Великој Британији - У ресторану

1 - Послушајте или прочитајте дијалог.



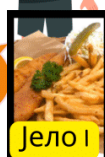



Јело 1


Јело 2


Јело 3




Јело 1

Здраво, добродошли у наш ресторан.

Хвала вам.

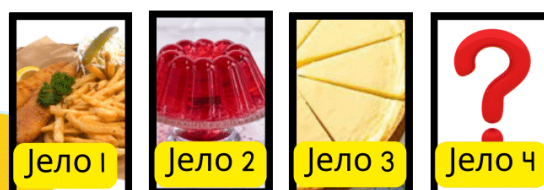
Ево јеловник. Можете узети јело 1 „риба и помфрит“ - укусно је или јело 2 „енглески пудинг“ - укусно је или јело 3 „чизкејк“ - укусно је. Шта бисте желели да једете?

Јело 1 „риба и помфрит“!
Ево ти!

Желео/ла бих јело број 1 „риба и помфрит“, молим.

Хвала вам! Укусно је!

2- Сада се играјмо са куваром!



Погледајте, ево јела 1, укусно је, јело 2 је укусно, јело 3 је укусно и јело 4 је изненађење!

Изненађење???

Да! Мешам, мешам, мешам, шта бисте желели да једете?

Волео бих ово.

Ох, то је јело број 2! Укусно је!

О ИЗНЕНАЂЕЊЕ! То је смрдљива чарапа!

ФУЈ! ХА ХА ХА





Откријмо англиски језик у Великој Британији - У ресторану

1 - Исеците реченице да бисте их поставили у исправан редослед.



Јело 1 „риба и помфрит“!
Ево ти!

Хвала вам! Укусно је!

Здраво, добродошли у наш ресторан.

Хвала вам.

Желео/ла бих јело број 1 „риба и помфрит“, молим.

Ево јеловник. Можете узети јело 1 „риба и помфрит“ - укусно је или јело 2 „енглески пудинг“ - укусно је или јело 3 „чизкејк“ - укусно је. Шта бисте желели да једете?

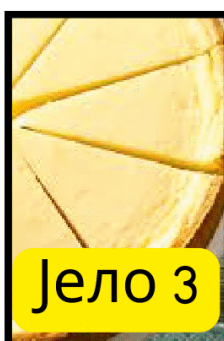
2- Сада се играјмо са куваром!



Јело 1



Јело 2



Јело 3



Јело 4





Откријмо енглески језик у Великој Британији - У ресторану

3- Ово је ваш траг за играње игре куvara! Честитамо!

-TO-

5.6) У парку 🌈

🎯 Педагошки циљ

Које лингвистичке или културне вештине се развијају?

- Научити како се каже „да“ и „не“ на циљном језику
- Вежбати активно слушање кроз игру са занимљивим чињеницама
- Открити изненађујуће културне елементе из земље
- Подстицати радозналост и пажњу

📖 Ток активности (Интегрисани кораци)

Долазак у парк (кликом на слику сунчаног парка — ПОТРЕБНО је направити сцену)

Поздрав од водича детету

„Здраво, добродошли у наш парк.“

Водич поново поздравља дете кључном реченицом:

„Здраво! Како се зовеш? Моје име је (једноставно познато име за лика — ПОТРЕБНО је направити нови лик или поново искористити водича са посебним шеширом). А ти, како се зовеш? Моје име је (...).“

📖 Упознај приповедача

Данас ћемо седети испод великог дрвета и слушати приповедача!

Лик је весели локални приповедач (са смешним шеширом, штапом или папагајем као љубимцем!)

„Здраво, децо! Имам неке приче за вас... Али будите пажљиви... неке су истините... неке су шале! Спремни?“

Хајде да научимо како се каже ДА и како се каже НЕ.

„Али пре тога, хајде да научимо да кажемо ДА и да кажемо НЕ.“

Вежбајмо и утврдимо речи уз забавну песмицу: Да, да, да – руке горе! 🙌 ✅ Не, не, не –
руке доле! 🙌 ❌ да, да, да, да, не, не, не, не

🎭 Игра приповедача: да или не (истина или шала)?

Примери занимљивих чињеница:



1. „У Лондону постоји гигантски сат који се зове Биг Бен.“
☒ ДА, ДА, ДА – „Да, то је тачно! Биг Бен је један од најпознатијих сатова на свету.“
2. „У Британији људи пију чај док се купају.“
☒ НЕ, НЕ, НЕ – „Хаха! Не, људи обично пију чај за столом, а не у кади!“
3. „Краљица је имала више од 30 паса!“
☒ ДА, ДА, ДА – „Да! Краљица је волела коргије и имала их је више од 30 у току живота.“
4. „У Великој Британији пада чоколада.“
☒ НЕ, НЕ, НЕ – „Хаха! Никако! Пада вода... не чоколада!“
5. „Постоји музеј где можете видети круне и драгуље.“
☒ ДА, ДА, ДА – „Да! У Лондону можете посетити Тауер и видети краљевске драгуље!“
6. „Бакингемска палата има више од 700 соба!“
☒ ТАЧНО – „Да! Бакингемска палата има 775 соба, укључујући 78 купатила!“

Пример активности за преузимање

Идеја активности за преузимање је да обезбеде одговарајући забавни материјал који ће појачати оно што је научено или илустровано на платформи. У овом случају:

- Илустроване картице за ДА/НЕ (са QR кодом за поновно слушање)
- Илустроване картице културних предмета везаних за игру: Биг Бен, корги, шоља чаја
- Мала листа „Занимљивих чињеница из Велике Британије“ (са QR кодом)
- Илустроване картице културних предмета везаних за игру: Биг Бен, корги, шоља чаја
- Траг

Прикупљање трагова

Након завршетка активности, дете добија слово или слог који га приближава мистериозној речи (главном граду).

Поклон за преузимање

- Картице ДА/НЕ
- Брошура са занимљивим чињеницама
- Културна страница за бојење



- Токен са трагом

Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У парку

1- Послушајте забавне чињенице приповедача: да ли је истина или је шала? Да или не?



У Лондону постоји џиновски сат који се зове Биг Бен. Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да, истина је! Биг Бен је један од најпознатијих сатова на свету.

У Британији људи пију чај док се купају. Да или не?

✗ НЕ НЕ НЕ

Хаха! Неее, људи обично пију чај за столом, а не у кади!

Краљица је имала више од 30 паси! Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да! Краљица је волела коргије и имала их је више од 30 током свог живота.

Бакингемска палата има преко 700 соба! Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да! Бакингемска палата има 775 соба, укључујући 78 купатила!

Постоји музеј у ком можеш да видиш краљевске драгуље. Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да! У Лондону можете посетити Лондонску кулу и видети краљевске драгуље!



Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У парку

1- Послушајте забавне чињенице приповедача: да ли
је истина или је шала? Да или не?



У Лондону постоји финовски сат који се
зове Биг Бен. Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да, истина је! Биг Бен је један од
најпознатијих сатова на свету.

У Британији људи пију чај док се купају.
Да или не?

✗ НЕ НЕ НЕ

Хаха! Неее, људи обично пију чај
за столом, а не у кади!

Краљица је имала више од 30 паси!
Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да! Краљица је волела коргије и имала
их је више од 30 током свог живота.

Бакинџемска палата има преко 700 соба!
Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да! Бакинџемска палата има 775
соба, укључујући 78 купатила!

Постоји музеј у ком можеш да видиш
краљевске драгуље. Да или не?

✓ ДА ДА ДА

Да! У Лондону можете посетити Лондонску
кулу и видети краљевске драгуље!





Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У парку

2 - Исеците карте и играјте да или не



БИГ БЕН



ЧАЈ



КРУНА



БАКИНГЕМСКА
ПАЛАТА



Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У парку



КИША



ПАС



ДА



НЕ



Име: _____

Разред: _____

Хајде да откријемо енглески језик у Великој Британији - У парку

3 - Ово је ваш траг за играње игре! Честитамо!

-ЊЕ.



5.7) На фестивалу 🎨

🎯 Педагошки циљ

Које лингвистичке или културне вештине се развијају?

- Откривање традиционалне музике и плеса земље
- Учење и вежбање израза „хвала“ на циљном језику
- Вежбање постављања питања и одговарања на „Како си?“
- Праћење просторних упутстава (десно, лево, напред, назад), „1, 2, 3!“, „Хајде!“, „Јао!“
- Препознавање кључних културних елемената (познате знаменитости, музички инструменти)

🎬 Ток активности (Интегрисани кораци)

Долазак на фестивал (кликом на слику која приказује фестивал (ЗАДАТАК: направити сцену фестивала)) .Дете улази у шарену фестивалску сцену са светлима, бином и штандовима са храном.

Поздрав водича детету:

„Здраво, добродошли на наш фестивал.“

Водич поново поздравља дете кључном реченицом:

Води,Здраво! Како се зовеш? Моје име је (једноставно познато име за дечака – НАПОМЕНА: направи нови лик или искористи водича са посебном капом). **А ти, како се зовеш? Моје име је (...)**“
„Још нисмо спремни, можеш ли нам помоћи да се припремимо за представу? Молим те, помози.

Хајде да се припремимо за плес.

Хајде да се припремимо за плес! Прати ме!“

Водич показује кореографију (просторне релације):

„Корак десно – плесак!“

„Корак лево – окрет!“

„Корак напред – руке горе!“

„Корак назад – руке доле!“

Изрази укључени: **„Један, два, три!“, „Хајде!“, „Идемо!“**

Хајде да пробамо заједно! „Један, два, три!“, „Хајде!“, „Идемо!“

„Добро, успели сте! Спремни сте за шоу!“

Хајде да пронађемо музичаре

Хајде да пронађемо музичаре

Дете упознаје музичаре једног по једног

Мора да пита: „Како си?“

Музичар одговара:

„Добро сам!“ →  придружује се бенду

„Нисам добро“ →  пробај неког другог

Игра се наставља док бенд није комплетан (4–5 музичара)

Хајде да пронађемо инструменте

Пронађи (и кликни) инструмент сакривен у сцени

Реците „хвала“ када добијете инструмент

Музичари одговарају „хвала“, сви понављају: „Хвала!“ (са гестовима)

Хајде да проверимо декорацију

Фестивал је украшен великим плакатима са познатим знаменитостима

На великом фестивалском екрану појављују се: Биг Бен, Стоунхенџ, Лох Нес...

Игра „Понови за мном“:

Дете понавља имена за водичем

Понови за водичем:

→ „Реците заједно са мном: Биг Бен! Лох Нес! Стоунхенџ!“

Опциона игра: „Можеш ли пронаћи Биг Бен? Кликни на њега/покажи га!“

Пример активности за преузимање

Идеја активности за преузимање јесте да се обезбеди прави забавни материјал који ће ојачати оно што је научено или илустровано на платформи. У овом случају, ...

- Карте за игру музичара
- Лист за откривање знаменитости
- Бојења страница са мотивима фестивала
- Токен са трагом

Прикупљање трагова

Након завршетка активности, дете добија слово или слог који води ка мистериозној речи (престоници).



Сувенир за преузимање

- Картице за игру са музичарима
- Лист за откривање знаменитости
- Бојица за фестивал
- Токен са трагом



Откријмо енглески језик у Великој Британији - На фестивалу

1 - Хајде да се спремимо за плес



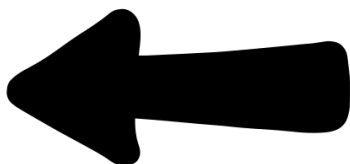
ГОРЕ



Аплауз



Плес



ЛЕВО



ДЕСНО

ДОЛЕ



Скок



Окрет

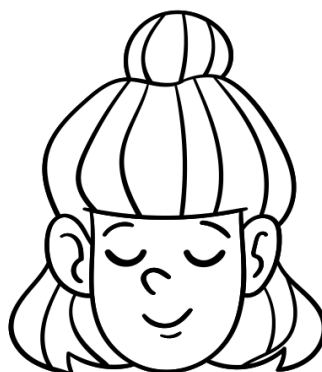
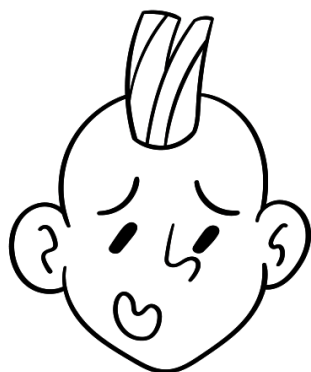
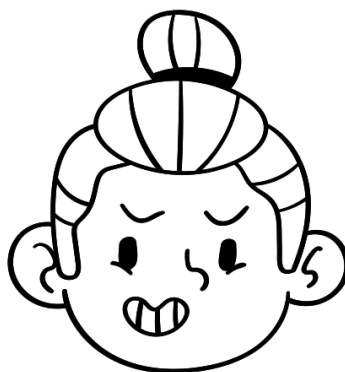
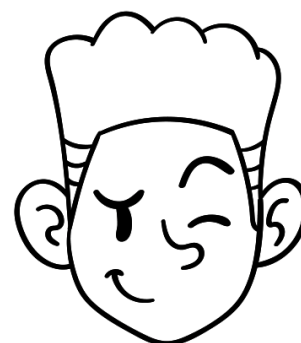
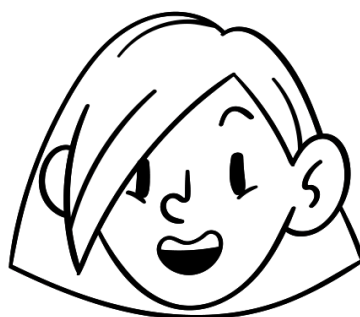


Откријмо енглески језик у Великој Британији - На фестивалу

2 - Исеците картице и реците да ли је музичар добро или не

КАКО СИ?

ДОБРО САМ ☒ НИСАМ ДОБРО ☐



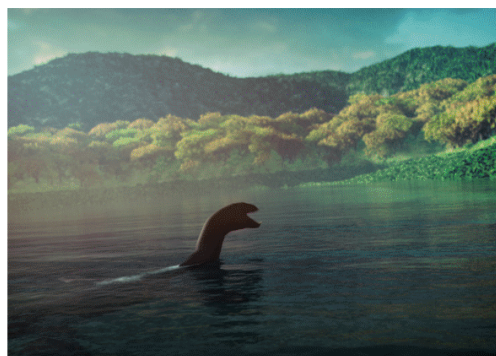


Откријмо англиски језик у Великој Британији - На фестивалу

3 - Исеците карте и играјте да или не



БИГ БЕН



ЛОХ НЕС



СТОУНХЕНѢ



БАКИНГЕМСКА
ПАЛАТА



Име: _____

Класа: _____

Откријмо енглески језик у Великој Британији - На фестивалу

4 - Ово је ваш траг за играње игре! Честитамо!

-ВА-





Globetrotters је пројекат који воде пет европских организација, а има за циљ да подстакне радозналост за језике и културе од најранијег узраста. Комбинујући приповедање прича, гејмификацију и инклузивну педагогију, наше партнерство подржава развој интеркултуралних и вишејезичких компетенција код млађих ученика.

Истражите Globetrotters наставни план и наше друге ресурсе на званичном сајту пројекта:
<https://globetrottersproject.eu>



**Sufinansira
Evropska unija**

Финансира Европска унија. Међутим, мишљења и ставови одражавају искључиво ставове аутора и не нужно ставове Европске уније или Европске агенције за образовање и културу (ЕАЦЕА). Ни Европска унија ни ЕАЦЕА не могу бити одговорни за њих.

Код пројекта: KA220-SCH-000257798