

A large, stylized graphic of a bicycle is centered on the page. The bicycle is white and set against a large, circular orange background. The word 'SMILE' is written in a white, bold, sans-serif font across the middle of the bicycle's frame. Below 'SMILE', the words '& PLAY' are written in a smaller, white, sans-serif font. The entire graphic is set against a background of overlapping, torn-edge shapes in shades of blue, yellow, and green.

Прирачник за Наставници

ИЗДАВАЧ

Здружение на Граѓани "Есо-Logic"
Ул. Бранислав Нушиќ 13-1/17
1000 Скопје, Северна Македонија

ЗА ИЗДАВАЧОТ

Никола Нешкоски

ВЕБСАЈТ

www.ecologic.mk

ФЕЈСБУК СТРАНИЦА

www.facebook.com/EcoLogic.mk

Е-ПОШТА

ecologic.mk@gmail.com

ПАРТНЕРИ

Јасна Каровска Абрамац
(ОУ "Ј.Х.Песталоци"),
Северна Македонија

Никола Франчески
("ReBike ALTERmobility"), Италија
Андреа Наталини
("ReBike ALTERmobility"), Италија

Рима Алекнависиуте
("Susivienijimas Žali.LT"), Литванија
Маргарита Јузениене
("Susivienijimas Žali.LT"), Литванија

ПРИДРУЖНИ ПАРТНЕРИ

Марија Атанасова
(ОУ "Раде Кратовче"),
Северна Македонија
Христина Митева Танаскоска
(ОУ "Малина Попиванова"),
Северна Македонија
Сања Михаилова
(ОУ "Малина Попиванова"),
Северна Македонија

УРЕДНИК

Томаш Филипе Рамалхете

СОРАБОТНИЦИ

Весна Павлова ("Eco-Logic")
Марија Нешкоска ("Eco-Logic")

ДИЗАЈН, ИЛУСТРАЦИЈА И ПРИПРЕМА

Јулијана Росоклија

ЛЕКТОРИРАЊЕ

Марија Нешкоска ("Eco-Logic")



Erasmus+



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

СКОПЈЕ, 2020

ПРАВНО ОГРАДУВАЊЕ

СМЕА и ИГРА е иницијатива на партнерството во истоимениот проект, финансирано преку Европската Комисија, Еразмус+ Програмата (Стратешки Партнерства во образование за возрасни, 2018-2020). Оваа публикација ги претставува мислењата само на авторите, и Европската Комисија не може да се смета за одговорна за содржината на прирачникот и начинот на користење на истата.



СОДРЖИНА

За проектот	05
Вовед	06
Цел	07
Во кутијата	08
Мапа	09
Локации	10
Симболи	11
Поставеност	12
Како се игра	13
Признанија	14

ЗА ПРОЕКТОТ

СМЕА и ИГРА е проект кој цели кон развојот на еден нов и иновативен образовен пристап за кој се очекува да биде користен во формална средина во основните училишта, и притоа да допринесе за креирање на издржливо и еко-свесно Европско општество. Изучувачките модули од претходниот проект СМЕА, ќе бидат основа за развој на образовна друштвена игра и серија на работилници во основните училишта.

Главната цел на СМЕА и ИГРА е промоција на велосипедизмот и одржливиот развој преку јазично учење и предавање како дел од неформално образование. Исто така, странскиот јазик ќе биде изучен преку темата одржлив развој или одржлив транспорт и мобилност.

Координатор на проектот е „Eco-Logic“ од Северна Македонија, и проектните партнери се „OУ J.X.Песталоци“ од Северна Македонија, „Susivienijimas Žali.LT“ од Литванија, и „ReBike ALTERmobility“ од Италија.

СМЕА и ИГРА е проект кој започна во 2018, а завршува во 2020.

Предавајте Англиски јазик на учениците на забавен начин кој ги вклучува сите преку истоимената игра.

СМЕА и ИГРА е наменета за два до четири тимови (со препорака од 2-3 членови во еден тим) каде учениците се движат по платформа/табла, и имаат активности кои треба да ги завршат за да пристигнат до различни локации.

Учениците нека се натпреваруваат за победа додека ги подобруваат своите вештини по Англиски јазик. Играта е наменета за ученици од 5то до 9то одделение, и беше тестирана со ученици од овие возрасти/класови во Северна Македонија (Скопје и Кочани), исто така и во Италија, и Литванија.



Целта на играта е да се биде прв за пристигнување до Финиш со маркерот во боја назначен за одреден тим. Тимовите се движат по платформата/таблата со тоа што фрлаат две коцки. За да се пристигне до целта, тимовите прво мора да одат до локациите на платформата/таблата.



НОРМАЛНА ИГРА (ОКОЛУ 40-60 МИНУТИ)

Секој тим треба да посети 2 локации пред да оди до Финишот. Секој тим прво бира 2 локации по случајност.



БРЗА ИГРА (ОКОЛУ 20-45 МИНУТИ)

Секој тим треба да посети 1 локација пред да одат кон Финиш. Секој тим треба да одбере една локација од картичките, на самиот почеток.

Листа од 29 прашања со повеќе одговори

Листа со 28 факти

Картички Ч/П (читање/пишување), и С/З (слушање/зборување), како и верзија од овие активности која е спремна за печатење

ВО КУТИЈАТА

Листа со 32 фрази ‘точно/неточно’

2 коцки

11 картички за локациите, со различна слика на нив

6 испечатени платформи од мапата (доколку не е возможно да се проектира мапата на табла, секој тим ќе добие една испечатена платформа, пред нив)

Пиончиња во различни бои, за секој тим

МАПА



Заедно со кутијата и содржината во неа, наставниците ќе добијат и документ со слика од мапата каде тимовите ќе играат.

Најдобро е мапата да биде проектирана на бела табла или слична површина.

Осигурајте се дека имате магнети во различни бои, или маркери, со цел да се води евиденција за моменталната локација на тимовите.

Ако немате бела табла или слична површина за проектирање, најдобро е да ја користите

испечатената платформа која ќе стои пред нив, па така самите ученици пазат каде е нивното пионче.

ЛОКАЦИИ

Низ мапата има локации на кои тимовите треба да пристигнат. Кога еден тим ќе пристигне на локација, тогаш следат активностите Ч/П и С/З кои тимот ќе треба да ги заврши.

Оваа активност е одбрана од тимот преку случајно бирање на картичка со активност (вежби) штом веќе пристигнат на локацијата. Сепак, наставникот одлучува каква активност е достапна, односно каква ќе биде избрана, во согласност со јазичните предности или слабости на учениците.

ОПИСИ НА ЛОКАЦИИ

1. Вонучилишни активности

Штом завршат редовните часови, време е за нашите забавни вонучилишни активности! Може да си направите пауза, да се забавувате, и да се посветите на вашето хоби...



2. Кино

Зошто не навратите во нашето кино? Нема ништо подобро од релаксирање, и слободно време додека зборувате за филмови, актери, и многу повеќе...

3. Фарма

Посетете ја нашата фарма за да ги видите сите животни во неа, но и да научите корисни работи за животната средина и природните опкружувања...



4. Зелен пазар

Учење за овошја и зеленчуци може да биде забавно! На нашиот зелен пазар ќе откриете интересни работи за свежите продукти и за здравата храна...

5. Планина

Одење на планина е возбудливо, но и здраво за нас - па тука може да научите за различните временски услови, планинарски активности, или забавни спортови, и многу повеќе!



6. Парк

Дали има нешто подобро од одење во парк? Во нашиот парк, можете да се опуштите во природа, да научите за животната средина, да имате забавни активности, и да научите за растенијата и животните...



7. Зоолошка градина

Дали ги сакате животните? Дојдете и посетете ја нашата зоолошка градина, и ќе стекнете нови најдобри пријатели!



8. Училиште

Одење на училиште може да биде забавно и интересно, посебно ако учите нови и корисни работи преку игра, а нашето училиште е многу забавно!



9. Спортски активности

Секогаш можете најдете време за повеќе вежбање, нели? Хобија како кошарка, фудбал, или возење велосипед се едни од најдобрите начини да останеме здрави, и да одржиме добра виталност и расположение...





10. Сервис за поправки
Поправање на вашиот велосипед не е проблем. Дојдете и посетете го нашиот сервис за поправки каде ќе најдете се што ви е потребно за велосипедот...

11. Театар

Уметноста е секогаш интересна, посебно театарските претстави и актери! Посетете го нашиот театар и научете интересни работи за културата и претставите!



СИМБОЛИ

Мапата е составена од различни симболи во секое квадратче кое претставува активност која треба да се изврши од страна на тимовите, штом стапнат на тоа квадратче/поле.

УЧЕЊЕ



Прашање

Одговори на прашање. Ако одговорот е точен, тимот оди напред 5 полиња или повторно фрла коцка.



Факт

Научете некој забавен факт од наставникот и тимот ќе оди 3 полиња напред



Точно или Неточно

Одговорете на прашање со “точно” или “неточно”. Ако одговорот е точен, тимот пак фрла коцка, или оди 5 полиња напред.

ЧЕКАЊЕ



Лошо време

Чекајте да помине лошото време со тоа што ќе чекате до следниот круг.



Издишана гума

Поправете ја гумата со тоа што ќе чекате до следниот круг.



Стоп

Стопирајте и почекајте го следниот круг.

ДРУГО



Релаксирање

Одморете 1 круг - без активност овој круг.



Сервис

Поправете го велосипедот со директно одење во Сервис салон.



Стаклена гума

Следниот круг, тимот добива 2 прашања, наместо 1.



Опасност

Наставникот одбира чекор/акција за играчот.



Издувано

Наставникот одбира нова локација каде ќе оди тимот.



Свезда

Учениците добиваат додатна активност/вежба која треба да ја решат додека не дојде нивниот ред за фрлање на коцка (на пример, крстозбор и слични вежби).

НАЗАД



Дожд

Засолнете се од дождот и одете 3 полиња назад.



Ветер во гради

Ветрот ве турка 5 полиња назад.

НАПРЕД



Сончев ден

Уживај во сончевиот ден и оди 3 полиња напред



Одскочен тобоган

Одете 5 полиња напред.



Ветер во грб

Ветрот те турка 5 полиња напред



Двојни движења

Придвижете се повторно како што веќе ви се падна од коцката

ТЕЛЕПОРТ



Гром

Одете директно на Планина.



Ураган

Одете на средина на најблискиот кружен тек.



Разделен пат

Одете на Старт.



Резервирано седиште

Одете до Кино, или до Театар.



Тајфун

Оди на различен пат/линија.



Буква од локација

Овој симбол ја претставува првата буква од името на локацијата (З = зоолошка). Кога тимот е на вакво поле, тогаш веднаш се придвижува кон локацијата прикажана на тоа поле.

ПОСТАВЕНОСТ

Време е да се игра, само следете ги чекорите подолу за да ја започнете играта:

1. Мапата поставете ја некаде каде ќе биде видлива за целиот клас.
2. Земете магнети во боја, или маркери за секој тим.
3. Учениците формираат тимови.
4. Секој тим си бира боја.
5. Секој тим бира локација (локации), односно 1 локација за брза игра, или 2 за нормална.
6. Одбележете ги сите бои на Старт
7. Поставете прашање (од оние достапни за играта) и прочитајте го пред класот. Првиот тим што ќе одговори на прашањето точно почнува со играта прв.

КАКО СЕ ИГРА

Играта почнува кога наставникот поставува прашање од листата со прашања со повеќе одговори, и од листата со 'точно/неточно'. Тимот кој точно ќе одговори на прашањата, започнува со играта.

Кога е нивниот ред, тимот фрла две коцки и се движи онолку полиња колку што е бројот на коцките, потоа прави онака како што се прикажува на полето, според Симболите на тоа поле. Запомнете да одбележите каде е тимот моментално на мапата, користете маркери или магнети. Магнети/маркери се користат доколку мапата е проектирана. Доколку не е, користете ја испечатената мапа, и секој тим треба да се движи по неа со пиончето во одредена боја.

Кога завршува редот на еден тим, следниот тим продолжува. Тимовите се движат во насока на стрелките на часовникот.

Кога тимот ќе пристигне до одредена локација, тие добиваат активност (Ч/П, или С/З), во согласност со Локациите од мапата, од наставникот. Додека тие ја прават таа активност, другите тимови продолжуваат со игра.

ПРИЗНАНИЈА

Креирано и развиено од Еко Логик. Дознајте повеќе за како можете да помогнете за да ја заштитите животната средина, како и модерните еколошки методи на пракса, како и принципите на одржлив развој на: www.ecologic.mk.



ООУ Јохан Хајнрих
ПЕСТАЛОЦИ



Erasmus+



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MOUNTAIN

ZOO

AFTER SCHOOL ACTIVITIES

SPORTS ACTIVITIES

SCHOOL

