

OUTPUT INTELECTUAL 01

CREATIVITATE LINGVISTICA

SARCINA 1.8: Sistem de formare a consilierilor





INTRODUCERE

Scopul proiectului FCREATIVITIES este acela de a îmbunătăți abilitățile profesorilor de a genera o educație creativă, conducând la creerea de elevi capabili să se gândească, să analizeze și să rezolve probleme pe care le întâmpină zilnic. Vom **dezvolta noi abilități și competențe lingvistice** prin încorporarea de noi propuneri, spații, metodologii și resurse care vor crește capacitatea, creativitatea și abilitățile de inovare ale elevilor. Aceste activități vor fi folosite cu **elevii cu vârste între 10 și 12 ani**, promovându-le motivația și creativitatea. Activitățile vor fi compuse pentru **șase activități de lucru** care vor continua diferitele activități pe care le vom elabora împreună cu elevii noștri.



Titlul activității

Basmul meu vinovat



Descriere

Scrierea este una dintre cele mai importante abilități pe care trebuie să le stăpânească cursanții de limbi străine, în special pentru elevi. Asta pentru că, spre deosebire de exercițiile de vorbire, atunci când scrii, lași o înregistrare durabilă a limbii tale. Greșelile de ortografie, gramatică și alegerea cuvintelor sunt imediat evidente.

Din păcate, cu cât mai mult elevii scriu liber într-un mod neforțat, cu atât va fi mai ușor atât pentru dumneavoastră ca profesor cât și pentru ei ca elevi să acceseze abilitățile lingvistice care sunt dorite pentru a se exprima fluent și corect. Cercetările arată că, dacă ești un scriitor bun în limba maternă, sunt șanse mari să fii și un scriitor bun într-o limbă străină.

Jocurile sunt întotdeauna o modalitate amuzantă și ușoară de a-i învăța pe elevi, gramatica, vocabular, reguli, ortografie, etc. și de a le oferi senzația că se pot descurca cu sarcini dificile. În plus, regulile de învățare în mod izolat nu vor ajuta la dezvoltarea abilităților bune de vorbire și scriere. Vocabularul și gramatica ar trebui predate sau învățate într-un mod structural, semnificativ și contextual. Experiența profesorului meu arată că jocurile și divertismentul sunt modalități foarte eficiente de a gestiona plictiseala în clasă și cantitatea masivă de reguli.



Următoarea activitate este una dintre numeroasele activități care îi fac pe elevi să învețe limbi străine într-un mod ușor și amuzant. Mai mult, elevii pot experimenta liber cu ajutorul unor fraze și cuvinte aleatorii, simple.



Obiective

1. Vocabularul îmbogățit
2. Exersarea structurii propoziției.
3. Îmbunătățirea punctuației.



Pași pe care trebuie să-i urmăm

Acest joc necesită hârtie și creion, dar poate fi jucat și pe tabla din clasă.

Tuturor jucătorilor li se oferă un basm foarte cunoscut. Părțile sau personajele principale trebuie schimbate. Scopul este ca elevii să descopere greșelile și să le corecteze.

Directii:

- Oferiți elevilor un basm care este „corectat” în prealabil de către profesor;
- Lăsați copiii să citească textul, să găsească și să corecteze toate caracterele și faptele greșite;

În cele din urmă citește cele două povești simultan;

Povestea

Marele Scufiță Verde

A fost odată un băiat mare care era iubit de toți cei care se uitau la el, dar mai ales de bunicul său, și nu era nimic ce nu i-ar fi dat copilului. Odată i-a dat o șapcă mică de catifea verde, care i se potrivea atât de bine încât nu avea să poarte niciodată altceva. Așa că toată lumea îi spunea Marele Scufiță Verde.

Într-o zi, tatăl lui i-a spus: „Vino, Mare Scufiță Verde, iată o bucată de tort și o sticlă de suc. Du-le la bunicul tău, este bolnav și slab și îi vor face bine. Pleacă înainte să se încălzească, iar pe drum, mergi frumos și în liniște și nu te abate de la potecă, pentru că dacă spargi sticla, bunicul tău nu va primi nimic. Și când intri în camera lui, nu uitați să spui, bună dimineața.”

Voi avea mare grijă, i-a spus Marele Scufiță Verde tatălui său, dându-și mâna.

Bunicul locuia în pădure, la o jumătate de leghe de sat. Exact când Marele Scufiță Verde a intrat în pădure, în calea lui a apărut un elefant. Neștiind ce creatură urâcioasă este, Marele Scufiță Verde nu s-a temut deloc de el.

— Ziua-bună, Mare Scufiță Verde, spuse elefantul.

— Mulțumesc frumos, elefantule.

„Unde mergi atât de devreme, Scufiță Verde?”

— La bunicul meu.

— Dar în rucsac, ce ai?

"Prăjitură și suc. Ieri a fost zi de copt, așa că bietul vreau să îi duc ceva bun bunicului meu bolnav, ca să-l facă mai puternic." ...

Etcetera



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



Materiale (dacă este necesar)

- hârtie sau tabla din clasă;
- un creion sau un marker;



Sfaturi

- Împărțiți clasa în două sau mai multe grupuri – ei pot concura pentru un premiu (voi alegeți dacă este unul material sau moral);
- Fiecare cuvânt scris corect primește un punct;
- Puteți acorda studenților limite de timp (nu este recomandat la început);