

„ПОГОДИ КО САМ“

друштвена игра



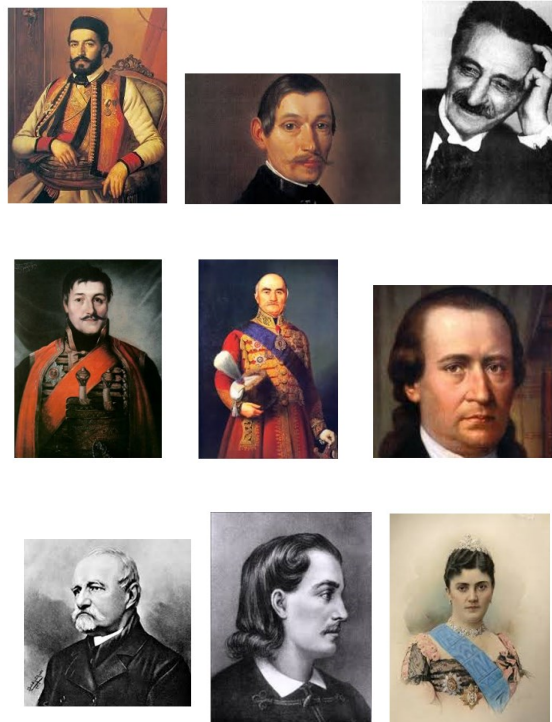
ДИДАКТИЧКИ МАТЕРИЈАЛ

Школа: ОШ „Бранко Пешић“ Земун

Аутори: Биљана Товчевић, Бранислава Никић, Марија Маринковић и Љиљана Ђорђевић

Назив дидактичког материјала	ДРУШТВЕНА ИГРА
Елементи дидактичког материјала	Картице са питањима, табла са фотографијама познатих личности из историје и књижевности
Тема	Историјски периоди — XIX век
Садржај	Значајне личности XIX века (књижевност, уметност, наука и слично)
Исходи	Ученици мигранти ће моћи да: <ul style="list-style-type: none">• Разумеју и поспе по једноставној инструкцији• Препознају историјске личности и познате књижевнике;• употребом фреквентних, описних придева опишу изглед лика;
Циљ	Усвајање општих чињеница и података кроз интегрисање садржаја више предмета.
Специфични циљеви	<ul style="list-style-type: none">• Уочавање разлике у карактеризацији ликова према особинама: физичким, говорним, психолошким и етичким.• Усвајање нових појмова у српском језику и богаћење речника• Активно слушање и давање повратне информације• Разумевање основних инструкција на српском језику• Усвајање нових чињеница из живота познатих историјских личности и писаца

Наставник прави картице са сликама знаменитих историјских личности и писаца 19. века (Карађорђе, Милош Обреновић, Драга Машин, Јован Стерија Поповић, Доситеј Обрадовић, Бранко Радичевић, Његош, Нушић и слично), као и две табле са истим сликама које могу да се подижу и спуштају. Ученике делимо у две групе. По један представник групе извлачи слику загонетне личности и поставља је на посебно место, тако да друга група не види.



Циљ игре је погодити загонетну личност супротног тима. Ученици наизменично постављају ДА/НЕ питања о физичком изгледу, занимању и сл. Системом елиминације спуштају се оне сличице које не одговарају на питање. Докле год су позитивни одговори, та група наставља са питањима. Приликом негативног одговора, на ред долази друга група. Побеђује тим који први погоди загонетну личност.

Игра се може обогатити додатним информацијама о датим личностима, са делима писаца, историјским догађајима. Личности се могу променити. Победник може да исприча нешто више о датом лику. У случају да је ученицима потребна помоћ у формулацији питања, нарочито у првом кругу кад се упознају са принципима игре, наставник им може понудити картице са питањима типа:

Да ли овај лик има бркове?

Да ли овај лик има дугу косу?

Да ли је овај лик млад / стар?

Да ли лик носи шешир?