

Карта на учителя



ТОЧКА-ЛИНИЯ-ФИГУРА-КУКЛА

Цели на обучението

- Абстрактно мислене
- Геометрия
- Език
- Куклен театър

Модалности на дейността

8-12 години

В класната стая

Работа в екип и по двойки

Необходими материали

- Бяла хартия А4 80гр/м2
- Бяла хартия А4 200гр/м2
- Цветни маркери
- Ножици
- По възможност - параван или разпънато платно 2 m2



Приложени ресурси за печат

- Крива с пресечни точки
- Схема на човешкото тяло
- Карта с инструкции за акт 4
- Геометрични фигури

Актове

Акт 1: Точка - Линия -...

Акт 2: Танцът на марионетките

Акт 3: Най-добър от най-добрите

Акт 4: Геометрични кукли

Ниво на трудност и целеви училищен етап

Лесно - Средно

Начален

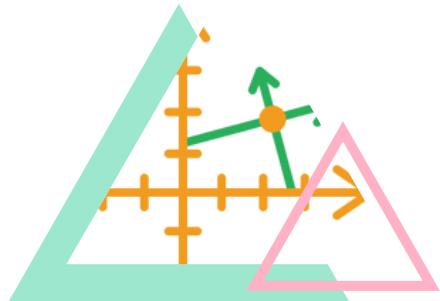


Обобщение на дейността

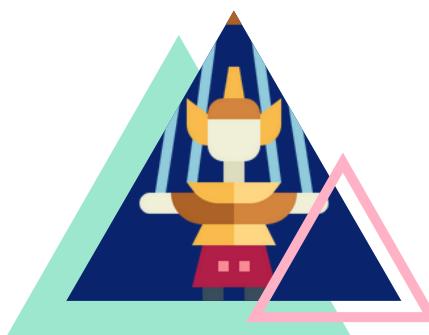
Чрез дейността ТОЧКА-ЛИНИЯ-ФИГУРА-КУКЛА, ние се стремим да подтикнем децата да изследват основни математически понятия чрез техники от физическия и куклен театър. Дейността е построена в 4 акта, наподобява композиция на писеса и предлага различни подходи за придобиване на умения за разбиране и прилагане на абстрактни геометрични термини като "точка", "линия", "ъгъл", "фигура" и др. в широк контекст.

Дейността позволява на учениците да развият знанията си чрез своите тела и пространството. Постепенно преминават през последователен процес на запознаване с актьорски инструменти от Кукления театър, създаване на импровизирани кукли и свой сценарий за театрално представление по зададена сюжетна структура. Този игрови подход ще улесни учениците при решаването на по-сложни математически проблеми чрез визуализация, телесно преживяване и творческа нагласа.

Последователност на дейността



АКТ 1: ТОЧКА-
ЛИНИЯ-...



АКТ 2: ТАНЦЪТ НА
МАРИОНЕТКИТЕ



АКТ 3: НАЙ-ДОБЪР ОТ
НАЙ-ДОБРИТЕ



АКТ 4: ГЕОМЕТРИЧНИ
КУКЛИ



Общи учебни цели на цялата последователност

Дейността разширява контекста на изучаването на геометрия в началното училище и дава възможност на децата да открият геометрията в себе си и пространството около тях. Помага на учителите да вдъхнат живот на често сухата теория на предмета математика. В тази дейност децата се учат да откриват връзки между различни академични дисциплини, развиват пространствено визуално мислене, кинестетична осъзнаване и способността да пренасят теоретична информация в практически опит. В Акт 1 учениците преминават през игриво изучаване на геометрични термини и форми, като активно участват с телата си, взаимодействват с пространството и телата на своите партньори. Акт 2 свързва изучаването на геометрията със структурата на човешкото тяло. Учениците изследват хоризонталните и вертикалните линии в тялото и развиват чувството си за триизмерно пространство. В Акт 3 и Акт 4 учениците работят в екипи, за да затвърдят и разширят знанията си за три основни множества геометрични фигури.

Общите театрални цели на цялата последователност

В тази дейност учениците преминават през поредица от игри, специфични за съвременното обучение по актьорско майсторство, които активират тялото, развиват неговата рефлексия, пространствена ориентация и невербална комуникация. В малки групи те се учат да изграждат кратки сценични изяви, развиват умения за партньорство, комуникация и работа в екип. В Акт 2 и Акт 4 учениците се запознават с кукленото изкуство, учат се как да манипулират различни видове кукли, развиват координация и фина моторика, въображение и креативност.

Умения, развити през цялата последователност

- Усиливане на когнитивни процеси - мислене, учене, запомняне
- Аналитично и абстрактно мислене
- Способности на тялото - гъвкавост, координация и рефлексивност
- Кинестетично осъзнаване
- Пространствена ориентация
- Интеграция тяло - ум
- Интерпретиране на математически концепции чрез тялото
- Невербална комуникация и работа в екип
- Обогатяване на речниковия запас и уменията за писмено изразяване
- Фина моторика
- Стимулиране на въображението и креативността
- Развитие на презентационни умения и умения за наблюдение



Обобщение на дейността - Акт 1: Точка-Линия-...

Загрявка.

Учителят кани цялата група да се разходи в пространството. Всеки се движи със собствено умерено темпо и изследва пространството, опитвайки се да премине през възможно най-много линии в него. Учениците се опитват да се движат внимателно в тишина и без взаимодействие помежду си.

Игра "Точка-Линия".

Учителят кани учениците да застанат на едно място и обяснява играта. Ето различните команди:

- При команда на учителя "ТОЧКА" те трябва да се свият на топка и да замръзнат.
- При команда „ПРАВА (линия)" - трябва да легнат по корем с максимално изпънати тела, събрани крака и ръце, изпънати над главата.
- При командата "КРИВА (линия)" - отново лягат на пода с прибрани крака и ръце към тялото, но то е извito така, че да изобрази крива линия.
- При команда "ТРЪГНИ" се изправят бързо и продължават ходенето в пространството.

Учителят дава командите в разбъркан ред.

Игра "Точка-Лъч-Отсечка-ъгъл"

Подобно на предишната игра, учениците трябва да следват команди, но този път те се изпълняват индивидуално, по двойки и по тройки. Ето различните команди:

- Команда "ТОЧКА" - всеки сам в позиция от предишната игра.
- Команда "ЛЪЧ" - по двойки с контакт Ученик А заема позиция "точка", а Ученик "Б" позиция "права" от предишната игра.
- Команда "ОТСЕЧКА" - в тройка с контакт. Ученик А и ученик Б са в позиция "точка", а ученик "В" е в позиция "права" между тях.
- Команда "ъГЪЛ" - в тройка с контакт ученик А е в позиция "точка", а ученици Б и В са в позиция "права".
- При команда "ТРЪГНИ" всички бързо се изправят и продължават да вървят в пространството.

Учителят подава командите разбъркано

Приключване. Учениците продължават разходката още малко. Докато вървят, учителят ги кани да огледат пространството и да се опитат да намерят възможно най-много ъгли. По команда на учителя те спират и всеки отговаря колко ъгъла е успял да намери. Дейността завършва с допълнителни въпроси като: Някой забелязал ли е този или онзи ъгъл? Преобладават ли правите ъгли? Някой успял ли е някъде да открие остър или тъп ъгъл? Защо според вас преобладават правите ъгли?



Физически театър



Продължителност:
30 минути



Геометрия в
пространството



Пространства
ориентация,
когнитивни
способности



Фази на дейност

1

Подгответе пространството и запознайте учениците с темата и термините.

2

Оставете учениците да изследват пространството в загряваща игра.

3

Проведете две последователни игри за физическо изследване на основните геометрични термини.

4

Завършете дейността и проведете финална обратна връзка.

Съвети

ПОДГОТОВКА

Важно е да сте осигурили достатъчно свободно пространство за дейността преди началото. Също така е добре да се уверите, че учениците са запознати с темата и с термините, които ще използвате в игрите.

ИГРАНЕ НА ИГРИТЕ

По време на изпълнението се уверете, че командите се изпълняват точно и че учениците имат контакт с телата си, за да изобразят непрекъсната фигура на пода. Също така е добра идея да насърчавате двойки и тройки всеки път да се образуват от различни участници и един участник да заема различни позиции.

ПОВИШАВАНЕ НА КОНЦЕНТРАЦИЯТА

Въвеждането на състезателен елемент в играта помага на групата да се мобилизира и съсредоточи. Може да се използва и в тази дейност. В първата игра можете да въведете елемент на елиминиране на последния изпълнил команда или в случай на объркване в изпълнението, докато останат само двама играчи и само един от тях "спечели" играта. Същият елемент може да бъде въведен и във втората игра.



Странният случай на числото Пи

Всяка една непрекъсната линия е крила: <https://www.khanacademy.org/math/geometry-home/geometry-shapes/geometry-curves-and-polygons/v/intro-to-curves-basic-geometrical-ideas-класс-6-индия-хан-академия>

Този математически постулат е добра възможност за създаване на ситуация, в която учениците могат да открият и изследват идеята за непрекъснатост. Има много възможности. Тук ви предлагаме 2 от тях. Непрекъснатостта се свързва с безкрайността. Събудете любопитството на децата към интересни и забавни факти по математика, като ги запознаете с числото Пи - <https://www.piday.org/pi-facts/>

Точки на пресичане = Точки на действие

Ниво на трудност: Средно/Трудно; Възраст: 10-12 и повече години; Материал: бели листи А4 и цветни маркери

Тази дейност започва с кратко обсъждане на разликата между отворена и затворена крила. Непрекъснатостта присъства силно в театра и киното. За един актьор изграждането на непрекъснатост в поведението и последователност на действията на героя е от особено значение. Учителят представя предварително подготвен пример (начертана сложна затворена крила) и свързва математическите значения на фигураните с театрален език, като отбелязва следните опорни точки:

- Крила линия - непрекъсната ходова линия на актьор в сценичното пространство
- Затворена крила с еднаква начална и крайна точка - вход и изход на/от сцената
- Сложна крила с три пресечни точки – три точки, в които актьорът спира и извършва конкретни действия.
- В театъра винаги има единство на време, място и действие.

Всеки ученик чертае своята крила на лист и отбелязва с различен цвят "вход", "изход" и номерира пресечните точки: "1, 2 и 3" според времето на преминаване през тях.

След това учениците започват да проследяват кривите си в пространството. Учителят води процеса със следните инструкции:

- Отделете време, за да визуализирате линията от листа хартия върху реалното сценично пространство, определено за целта и определете точката на влизане и излизане от сцената.
- Започнете да вървите в пространството, следвайки собствената си начертана крила, докато я запомните.
- Повторете ходенето по кривата няколко пъти, този път без да гледате листа, спокойно наблюдавайки пространството, предметите и другите участници около вас...



Пресечни точки = Точки на действие - Продължение и край

След като всички запомнят своята линия на сцената, фокусът се измества към слушащото се в пресечните точки – точките на действие. Учителят продължава с инструкциите:

- Всеки път, когато като актьори достигнете една от трите точки на действие на сцената, нещо трябва да се случи, Например: спирате и се замисляте за нещо; внезапно реагирате на нещо, което са видели или почувствали; внезапно изразявате силна емоция (болка, изненада, радост...); извършвате просто физическо действие като завързване на обувка, например.

В следващата част учениците имат свободата да развихрат въображението и импровизационния си талант, като репетират ходенето си и опитват различни действия в пресечните точки. В случай, че някои от учениците има затруднения, учителят може да помогне с насочващи въпроси и примери:

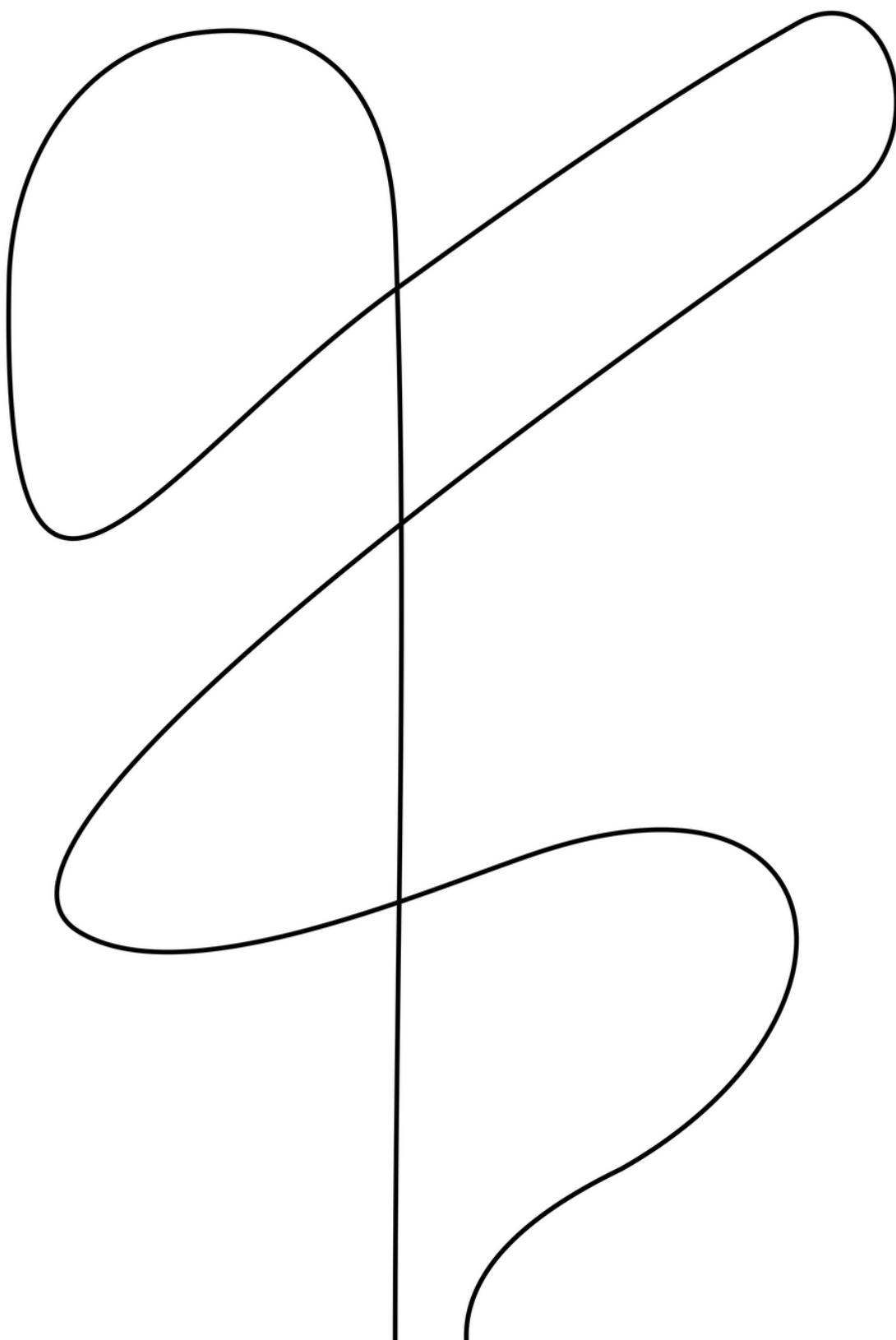
- Примери за прости действия: почесване по главата, хващане на муха, завързване на обувка, прозяване със звук, спиране и оглеждане...
- Примери с реакции: ядосано тропане с крак, плахо оглеждане, радостно подскачане, високомерно скръстяване на ръце...

Презентация: Учителят разделя учениците на двойки. Участниците изпълняват линията за ходене минимум 3 пъти без прекъсване и са свободни да повтарят същите действия в точките на пресичане или да импровизират с нещо ново всеки път. Представянето по двойки дава възможност за развиване на играта в общуването и създаване на импровизирани театрални ситуации, в които да се включи диалог между актьорите.

Дейността завършва с обратна връзка от учениците за това как са се почувствали, какво са научили и какво ново са открили.

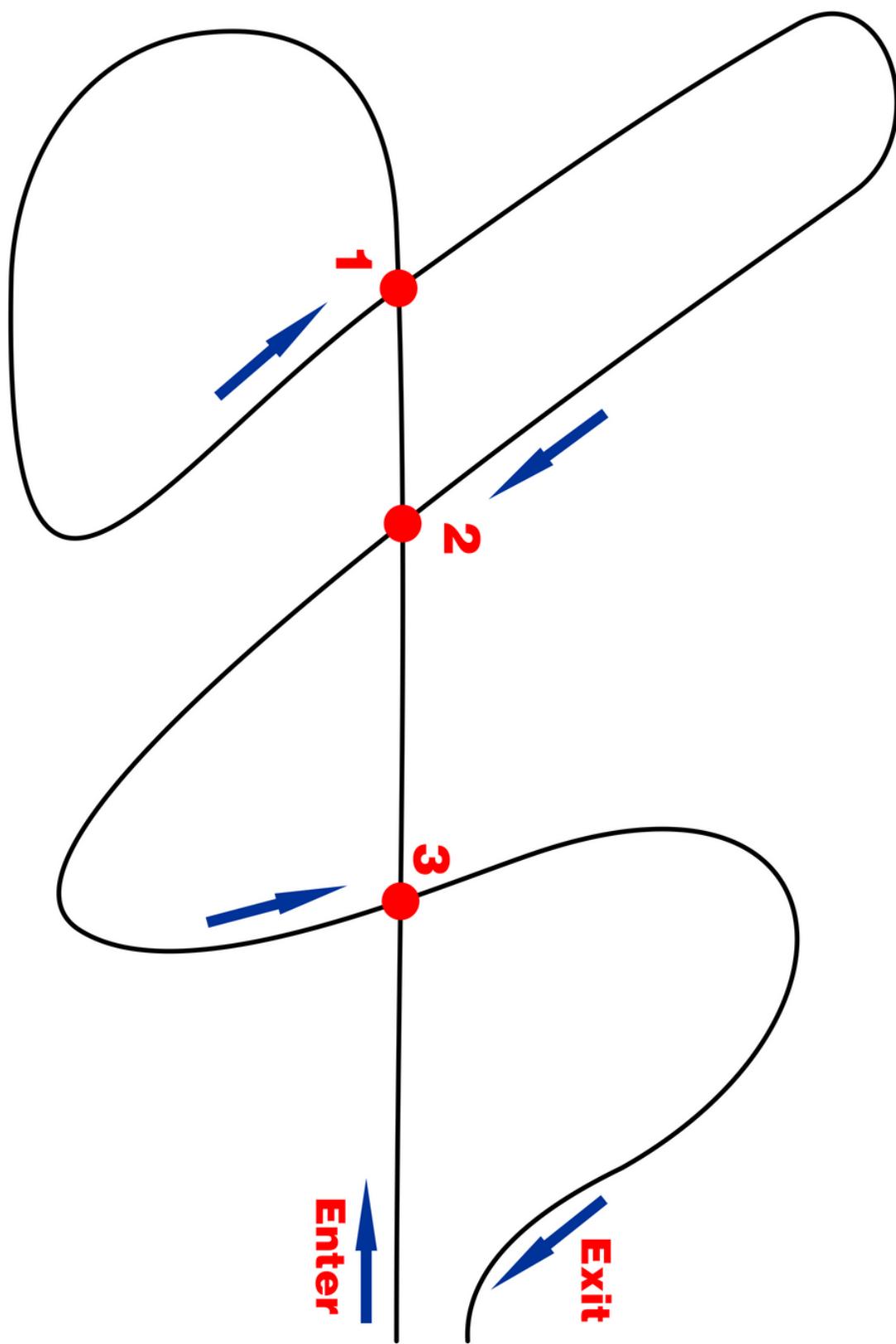


За печат: Точки на пресичане = Точки на действие - 1





За печат: Точки на пресичане = Точки на действие - 2



Акт 2: Танцът на марионетките



Обобщение на дейността - Акт 2: Танцът на марионетките

Акт 2 се състои от въведение, изследване на движението и творческа работа по двойки.

Въведение.

- Учителят дава на учениците лист хартия със схема на човешко тяло и маркер.
- В дискусия с насочващи въпроси учениците назовават различните линии в тялото, като започват от основната верикална линия – гръбначния ни стълб и двете основни хоризонтални линии – тазов и раменния пояс.
- След това учителят насочва вниманието към трета въображаема хоризонтална линия, която минава през ушите. Учениците определят точките, в които се пресичат линиите, като първо докоснат съответните места по тялото си и след това ги маркират върху схемата.

Процесът продължава по същия начин с основните стави - точките, в които костите на горните и долните крайници се свързват с хоризонталните линии и помежду си.

Изследване чрез движение.

УЧИТЕЛ: - Как бихме изглеждали, ако си представим, че тялото ни е дървено и съставено от прави линии?

УЧЕНИЦИ: - Ще бъдем като кукли.

УЧИТЕЛ: - Така е, в кукления театър такава кукла се нарича марионетка. Искате ли да опитате да се движите като марионетка?

Учениците, водени от учителя, преминават през последователно движение на всички пресечни точки във всички възможни посоки. Едновременно с движението учениците наблюдават, че при всяко движение линиите винаги образуват ъгли. Където движението е по-свободно се образуват прави и тъпи ъгли, при по-ограничено движение - остри ъгли.

Творческа работа по двойки.

Учителят разделя децата на двойки. В двойката ученик А е кукла (марионетка), а ученик Б е кукловодът. Б води куклата от разстояние с въобразени нишки. Кукловодът стои с лице към куклата и дава ясен знак коя част иска да движи, като докосва определена пресечна точка на своя партньор (кукла), от която започва въобразената нишка. По сигнал на учителя участниците в двойката разменят ролите си.

Представяне пред публиката.

З до 4 двойки се представят едновременно на подходящ музикален фон. Дейността завършва с кратка обратна връзка от учениците.



Куклен театър,
танц



Продължителност:
60 минути



Хоризонтални и
верикални линии,
ъгли



Аналитично мислене,
фокусиране,
интеграция на тялото
и ума



Фази на дейност

1

Изследвайте заедно с вашите ученици линиите и пресечните точки на схемата и на собствените тела едновременно.

2

Преминете заедно с вашите ученици през последователно движение на всички пресечни точки във всички възможни посоки.

3

Подпомагайте учениците в тяхната творческа работа по двойки.

4

Нека учениците представят своите танци на марионетки.

5

Инициирайте обратна връзка от публиката и участниците.

Съвети

ДИАГОНАЛИ

В допълнение към основните хоризонтални и вертикални линии, тази дейност дава възможност на учениците да бъдат запознати с някои основни диагонали, които са лесни за изпълнение с тяло:

- лява ръка (наляво и нагоре) - дясна ръка (надясно и надолу) и обратно
- лява ръка (напред и нагоре) - дясна ръка (назад и надолу) и обратно

ПОКАНЕТЕ АРТИСТ ВЪВ ВАШИЯ КЛАС И РАБОТЕТЕ ЗАЕДНО

Ще бъде полезно да поканите гост-куклен актьор. Би могъл да демонстрира как манипулира кукла в професионален куклен театър. Също би окказал ценна подкрепа за по-прецизно и детайлно изследване на движението на отделните части в тялото.

ИЗПОЛЗВАНЕ НА МУЗИКА

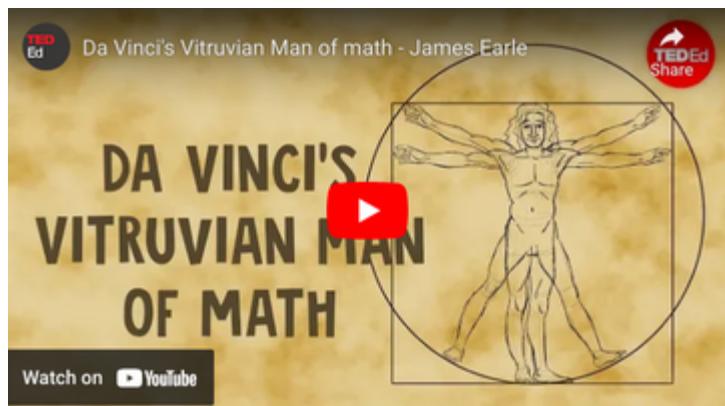
Творческият процес и финалната презентация могат да протичат под съпровода на подходяща музика. Това ще създаде атмосфера, ще успокои общуването в двойките, ще запази концентратията и усилията творческия поток..



Геометрия и човешки пропорции в изкуството

Витрувианският човек на Леонардо да Винчи е една от най-известните му творби. Изучаването на геометрия чрез тялото е чудесна възможност да запознаете децата с интересни факти за значението на неговата работа:

- https://kids.kiddle.co/Vitruvian_Man
- <https://www.kidpid.com/da-vinci-and-the-vitruvian-man/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=aMsaFP3kgqQ&t=1s>



Метод на движение на Рудолф Лабан

За да задълбочите процеса върху развитие на кинестетичното усещане за тялото като триизмерно в триизмерно пространство е най-подходящо да се запознаете с метода на Рудолф Лабан и неговия анализ на движението.

- <https://www.youtube.com/watch?v=KB30hsI7UYg>
- https://www.youtube.com/watch?v=rtnfls5800&list=PLcVGfP7YFLa9HmVYWudKI_AOCSJGo4WL0&index=1



Геометрия в танца

Могат да се подберат много подходящи примери за това как геометрията на тялото и пространството се използват в танцовата хореография. За учениците ще бъде забавно и полезно да открият и нарисуват геометричните линии и фигури, които танцьорите създават с телата и движенията си.

- <https://www.youtube.com/watch?v=cSGLGnHJDSo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZThM3dRp7ml>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zW40Su5m0rl&t=31s>



Схема на човешкото тяло - 1

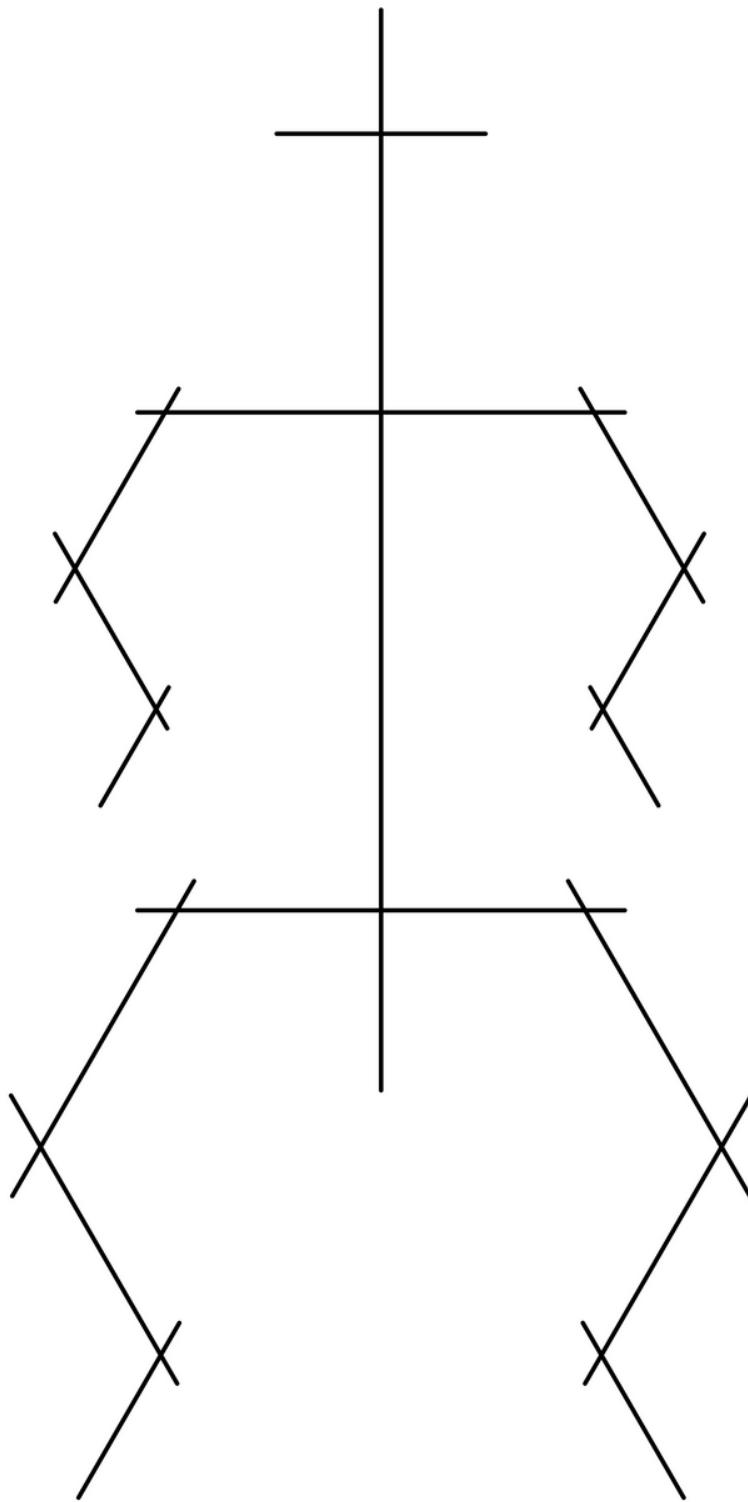
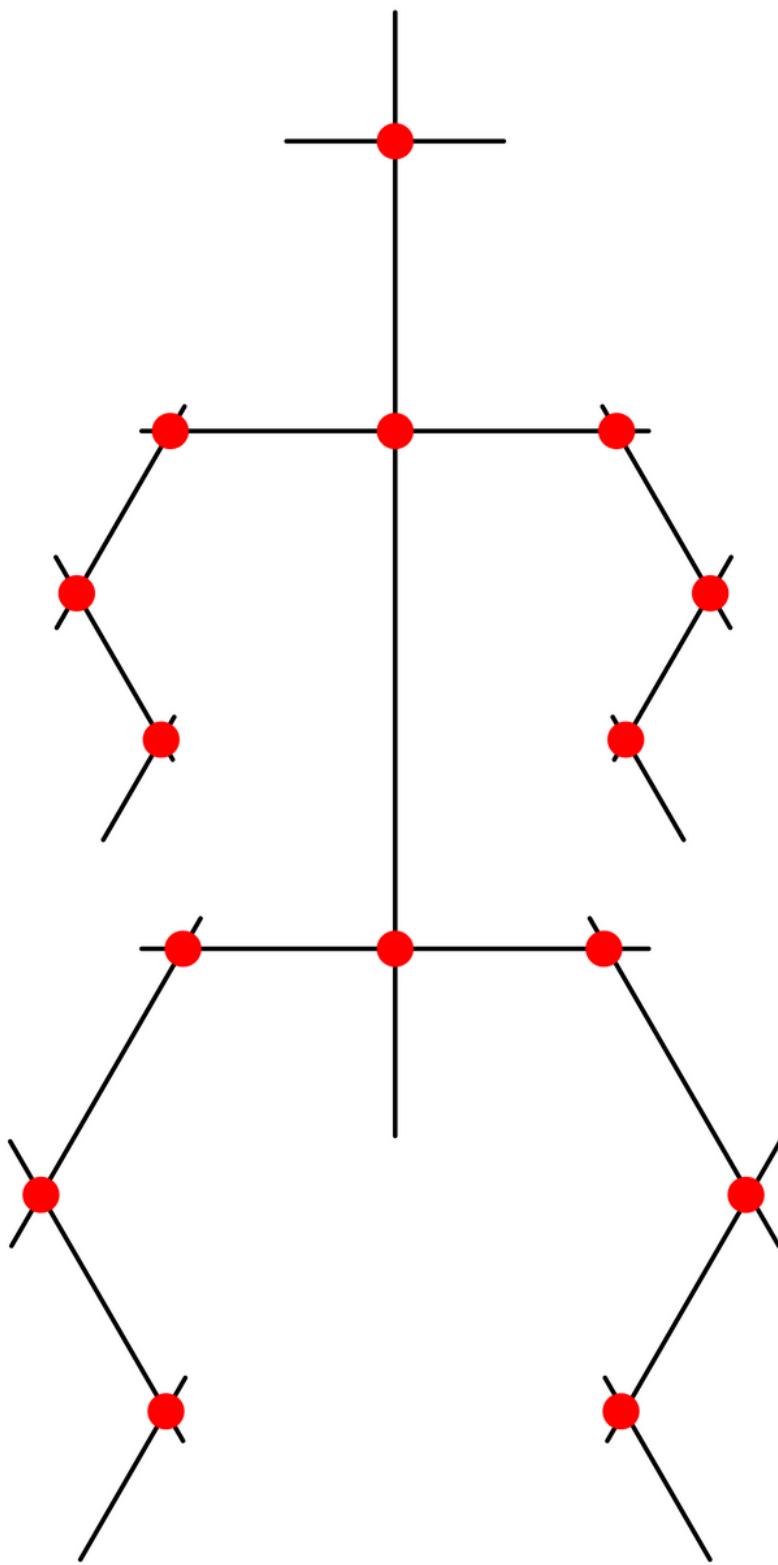




Схема на човешкото тяло - 2



Акт 3: Най-добър от най-добрите



Обобщение на дейността - Акт 3: Най-добър от най-добрите

Акт 3 се състои от загрявка под формата на игра и групова работа. Учениците изследват 3 геометрични множества - триъгълници, четириъгълници и овали.

Начало.

Учителят кани учениците да се съсредоточат върху основните части на тялото си: глава, торс, ръце и крака и да си представят какъв вид геометрична фигура може да представлява всяка от тях. Задължително условие е те да използват поне по един представител от трите множества. Например: ръцете ми са триъгълници, краката ми са правоъгълници, торсът ми е елипса, главата ми е квадрат.

Играта.

Подобно на игрите от Акт 1 и в тази учениците реагират на команди, подавани от учителя докато те се движат в пространството. Командите са: "четириъгълник", "триъгълник", "овал". Изпълнението на командите включва бързо сформиране на двойки с контакт съответната част от телата. При команда "тръгни" те се разделят и продължават да се разхождат в пространството. Командите се подават в разбъркан ред.

Групова работа.

Учителят разделя учениците на три групи: триъгълници, четириъгълници и овални форми.

Участниците във всяка група имат задача да измислят представяне, в което да акцентират, че са най-добри и превъзходящи останалите две групи по забавен театрален начин. За да направят това, от тях се очаква да използват възможно най-много информация за своята група от геометрични фигури. Например - четириъгълник - всичко винаги е четири - върхове, ъгли, страни (напр. правоъгълник, квадрат или ромб); разнообразие - различни ъгли, различни дължини на страните и т.н. (напр. правоъгълник, трапец) Учениците могат също да посочат предимствата и употребата на тези форми, къде могат да бъдат открити в заобикалящата ни среда и т.н.

Учителят участва в процеса с въпроси, допълнителна информация за геометричните фигури и идеи за финалната презентация. При необходимост на групите могат да бъдат предложени помощни материали – бели листове хартия, моливи, ножици...

Всяка презентация завършва с поклони и аплодисменти от публиката (другите две групи). Накрая учениците споделят какво са научили, дали са срециали предизвикателства и в коя част от дейността.



Импровизация



Продължителност:
30 минути



Геометрични фигури



Разсъждение, памет,
представяне,
креативност



Фази на дейност

1

Запознайте учениците с темата и термините.

2

Проведете загряваща игра

3

Обяснете правилата и разделете учениците на 3 групи.

4

По групи оставете учениците да обсъждат и създадат своя театрална презентация.

5

Проведете презентациите на групите със сесия за обратна връзка.

Съвети

ОЩЕ ФИГУРИ

Тази дейност е чудесна възможност да запознаете учениците с повече от фигураните, които вече познават. Например, можете да назовете триъгълници, които се определят от техните страни и ъгли. Четириъгълниците са изключително богати като разнообразие. При овалните фигури можете да помогнете на учениците да се научат да различават елипса и овал като две отделни фигури и т.н.

НАСЪРЧАВАЙТЕ ФАНТАЗИЯТА И ВЪОБРАЖЕНИЕТО

По време на дискусията и създаването, в допълнение към използването на вече придобити знания, учениците могат да измислят всякакви странни идеи за това откъде са дошли тези фигури, или за какво служат, или къде могат да бъдат намерени... Нека въображението им се развихри и им помогнете да направят връзки между научните факти и фантазията.

ПРЕДЛОЖЕТЕ ФОРМА И СТИЛ НА ПРЕДСТАВЯНЕ

Подкрепете учениците при избора на формата на тяхната презентация, като им предложите опции. Това може да бъде под формата на пантомима, танц, песен, стихотворение, театрален скепч, модно ревю, комбинация от тях или нещо съвсем различно.

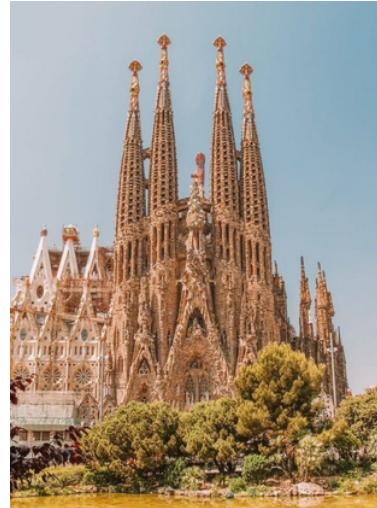


Геометрия в архитектурата

Геометрията е фундаментална основа на архитектурата, а архитектурата е навсякъде около нас. Запознайте децата с някои от постиженията на архитектурата от древността до съвремието. Разходете се в градско пространство, открийте формите, които преобладават в една или друга сграда или архитектурен комплекс. Източник: <https://archimonarch.com/geometry-in-architecture/>



Тадж Махал -
Индия



Саграда Фамилия -
Испания



Наклонената кула -
Италия



Египетска
пирамида



Кубични къщи -
Нидерландия



Amazon сфера - САЩ



The Gherkin, Лондон -
Великобритания



Геометрия в картините

Има толкова много известни художници, представители на стилове като кубизъм, абстракционизъм и супрематизъм, които използват геометрията в своите картини. Вдъхновете вашите ученици с техните произведения на изкуството и създайте своите геометрични картини. Открий повече:

- <https://www.youtube.com/watch?v=uEl3cInsyyU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1sfZ2gPGOW4>



Герника, Пабло Пикасо,

1937 г



Момичета в полето, Казимир
Малевич, 1932 г



Студио с черна ваза, Джордж Брак, 1938 г



Сенекио 2, Паул Клее, 1922 г



Геометрията в театралните костюми

Театралните костюми могат да бъдат изработени от различни видове материали. Особено подходящи са тези за рециклиране. Импровизирани костюми могат да бъдат направени от различни видове хартия, картон, балони, обръчи, пластмасови бутилки, метални обръчи и др. Учениците могат да се запознаят с Триадичния балет на Оскар Шлемер и да се вдъхновят от неговите геометрични театрални костюми: <https://www.youtube.com/watch?v=mHQmnumnNgo>. Ето още един пример за геометрични костюми: <https://www.youtube.com/watch?v=FmThAic44GI>.



Геометричните костюми на Оскар Шлемер

Акт 4: Геометрична кукла



Обобщение на дейността - Акт 4: Геометрична кукла - Show Time

Акт 4 е комплексна дейност с няколко последователни задачи, в които геометричните фигури са основен инструмент.

Учениците се разделят на групи по трима. Учителят обявява, че всички групи от по трима сега се превръщат в творчески театрални екипи, които ще трябва да създават свои собствени кукли и кратки куклено-театрални представления. Учителят раздава предварително подгответи пликове на всяка група. Всеки плик съдържа 3 геометрични фигури /1 четириъгълник, 1 триъгълник, 1 овал/ и лист с инструкции /стр.22-32/

Инструкциите включват три задачи, които групите трябва да изпълнят. За всяка задача учителят дава сигнал за начало и край. След края на всяка задача следва момент на обратна връзка за изпълнението и преминаване към следващата.

ПЪРВА ЗАДАЧА.

Първата задача е за скорост и служи за сгряване и сплотяване на екипа. От групите се иска да създадат възможно най-много изображения (човешка фигура, същества от жива и нежива природа, обекти, направени от човека и т.н.) от три геометрични фигури. В края на задачата групите посочват броя на създадените изображения.

ВТОРА ЗАДАЧА.

Учениците трябва да съживят три от изображенията от предишната задача и да ги трансформират в кукли, чрез координирана и синхронизирана манипулация на техните части от тримата участници. В края на задачата има демонстрация от всяка група с една от техните кукли.

ТРЕТА ЗАДАЧА.

Учениците създават кратък сценарий и импровизирана куклена постановка с участието на трите кукли. Третата задача завършва с театрално представление на всички създадени истории.



Куклен театър
Писане на сценарий



Продължителност:
120 минути



Геометрични фигури



Абстрактно мислене,
Въображение,
Координация



Фази на дейност

- 1 Разпечатайте и изрежете геометричните фигури и подгответе пликовете според броя на учениците.
- 2 Разделете учениците на групи от по трима и обяснете процеса стъпка по стъпка.
- 3 Оставете учениците да изпълнят първа задача и да обявят резултатите си накрая.
- 4 Стаптирайте творческия процес в групи, за избиране на трите най-добри комбинации от фигури (задача 2).
- 5 Организирайте демонстрация на манипулация с кукли.
- 6 Стаптирайте творческия процес в групи, за създаването на история за куклен спектакъл (задача 3).
- 7 Организирайте кукленото представление, представено от учениците.

Съвети

ИМПРОВИЗИРАНА СЦЕНА ЗА КУКЛЕНТОТ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

За финалното представление е добре да се обосobi сцена, на която ще действат куклите. Подходящо е да се подготви рамка с опънат плат, зад която да се „скрият“ кукловодите, а отгоре да се виждат само куклите. По този начин публиката гледа само кукленото действие и изживяването е по-вълнуващо. В зависимост от възможностите може да се използва и по-голяма маса, покрита с плат.

ПОКАНЕТЕ АРТИСТ ВЪВ ВАШИЯ КЛАС И РАБОТЕТЕ ЗАЕДНО

Възползвайте се от възможността да поканите гост артист в класа. Той ще ви подкрепи в творческия процес на задача 2 и задача 3, където може да са необходими повече индивидуални насоки. Това ще стимулира постигането на по-прецизна координация в манипулирането с кукли и създаването на по-богати, оригинални и по-добре структурирани сюжети.



Куклен театър

Кукленото изкуство е завладяващо за деца от всички възрасти и предлага много възможности за учене и развитие на умения. Вижте повече тук: <https://www.twinkl.bg/teaching-wiki/puppet>

Театър на сенките от геометрични форми

Можете да закачите различните геометрични фигури на клечка /дървените шишчета са много подходящи за целта/. По този начин всяка от фигурите може да се превърне в самостоятелна кукла и да предложи нов вид манипуляция и игра. След това можете лесно да създадете своя театър на сенките, като използвате празни картонени кутии, пергамент (хартия за печене) и фенерчета. За вдъхновение може да погледнете тук: <https://www.youtube.com/watch?v=YOfHfxbae-o&t=8s>

Повече възможности

Куклите за пръсти се правят лесно с много малко и лесно достъпни материали.

Вижте примери тук: <https://www.youtube.com/watch?v=NsjTXXzIXEk>

Марионетки

Ако искате да предизвикате себе си и учениците, създайте свои марionетки. Предложеното видео предлага чудесна възможност за изучаване на структурата на човешкия скелет чрез създаване на марionетка с лесно достъпни и рециклируеми материали. Вижте тук: <https://www.youtube.com/watch?v=6JExdmnD6xE>





Инструкции

Задача 1

В рамките на 5 минути създайте колкото се може повече изображения от комбинацията на трите геометрични фигури и ги запишете на лист. Изображенията могат да бъдат на хора, представители на живата и неживата природа и такива, създадени от човека.

Задача 2

Създайте три кукли, като изберете от вашия списък с изображения - една на човек; една - представител на живата природа; една - представител на заобикалящата ни среда / естествена или направена от човека/

УСЛОВИЯ: При създаването на куклите трябва да обърнете внимание на следното

1. Всяка кукла трябва да е съставена от трите геометрични фигури
2. Всеки от вас трябва да държи само една геометрична фигура /част от тялото на куклата/
3. Открийте как тези кукли оживяват чрез вашата манипулация - как се движат, действат и реагират.

Намерете начин да координирате движенията си и да работите в синхрон.

Време за създаване на кукли - 15 мин

Задача 3

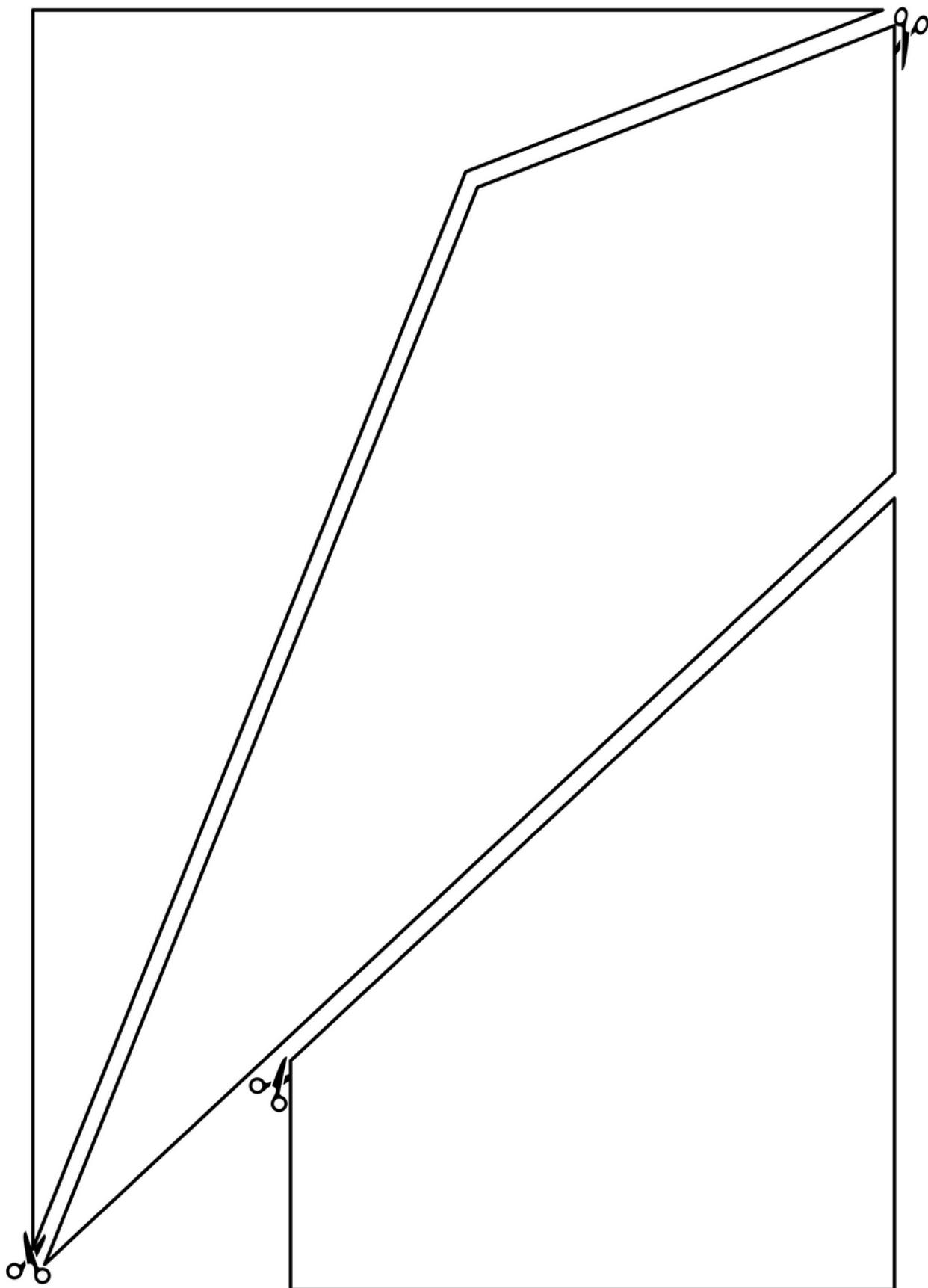
Създайте кратка импровизирана история, следвайки условията:

1. Измислете име и кратка история за всяка от трите кукли /Къде живеят ? Каква е тяхната мечта? Кои са силните им страни? От какво се страхуват...?./
2. Решете кой е главният герой, какво се случва с него и как другите герои участват в историята
3. Измислете заглавието на историята
4. Репетирайте историята с куклите, като обръщате внимание на това как различните части на куклата са свързани; как се движат; как правите прехода от една кукла към друга.
5. Забавлявайте се

Време за създаване на разказ - 20 мин

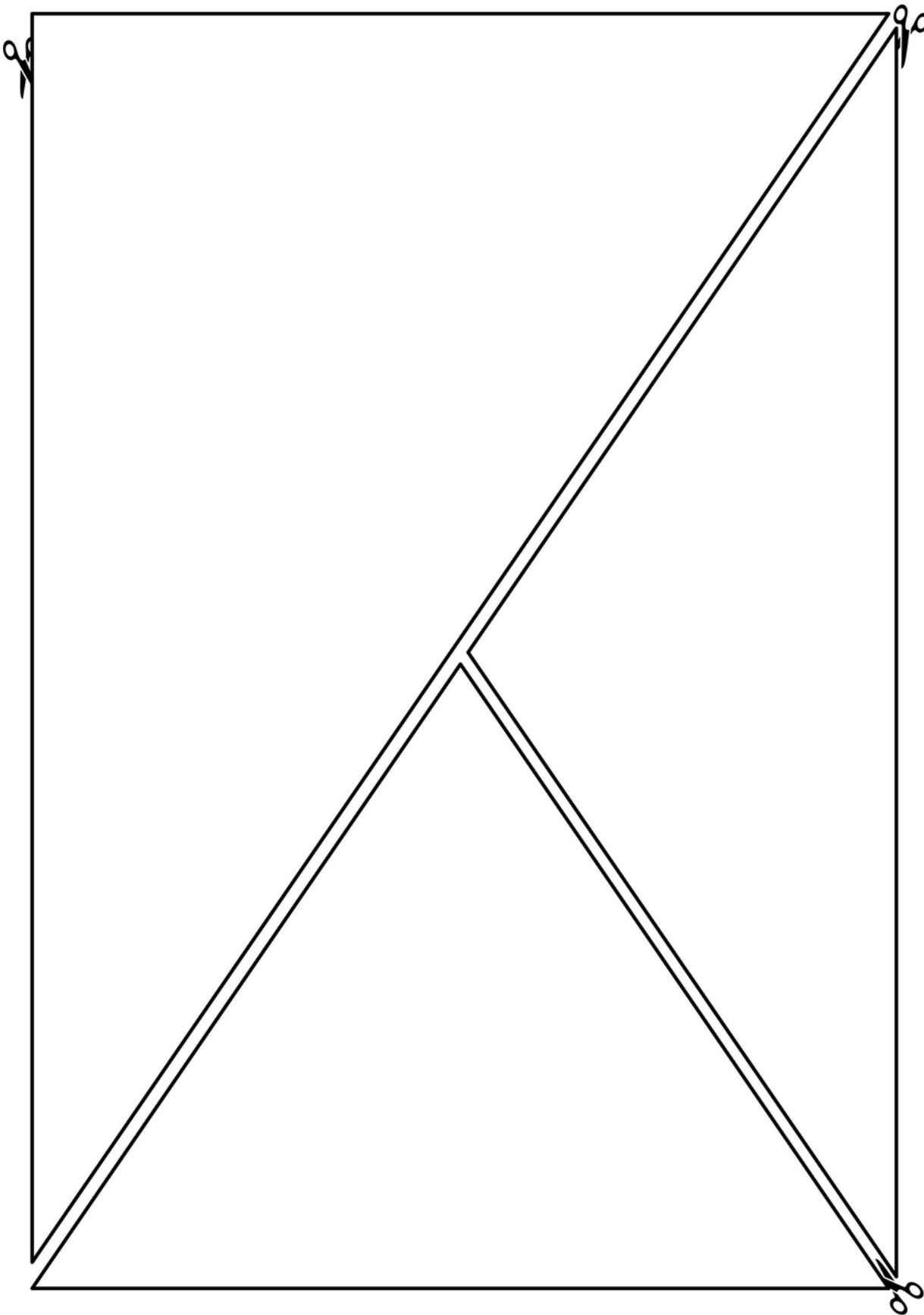


Страница с геометрични фигури



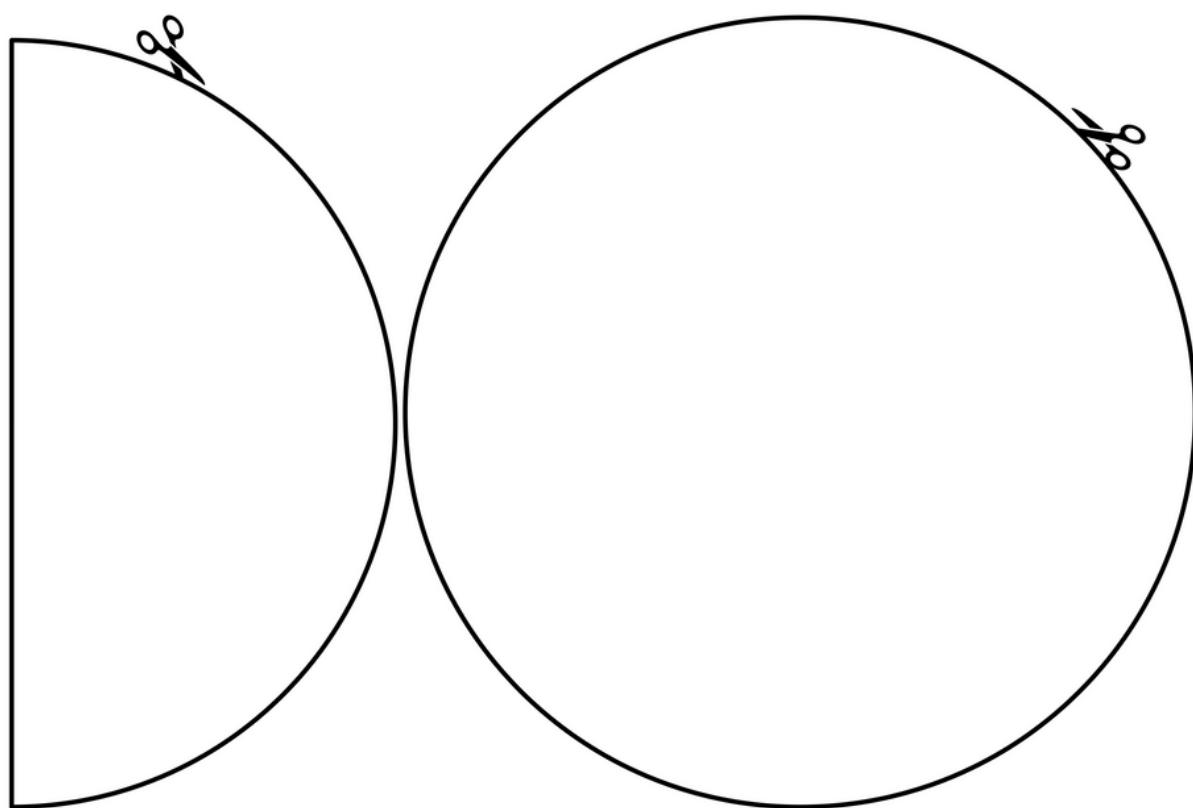
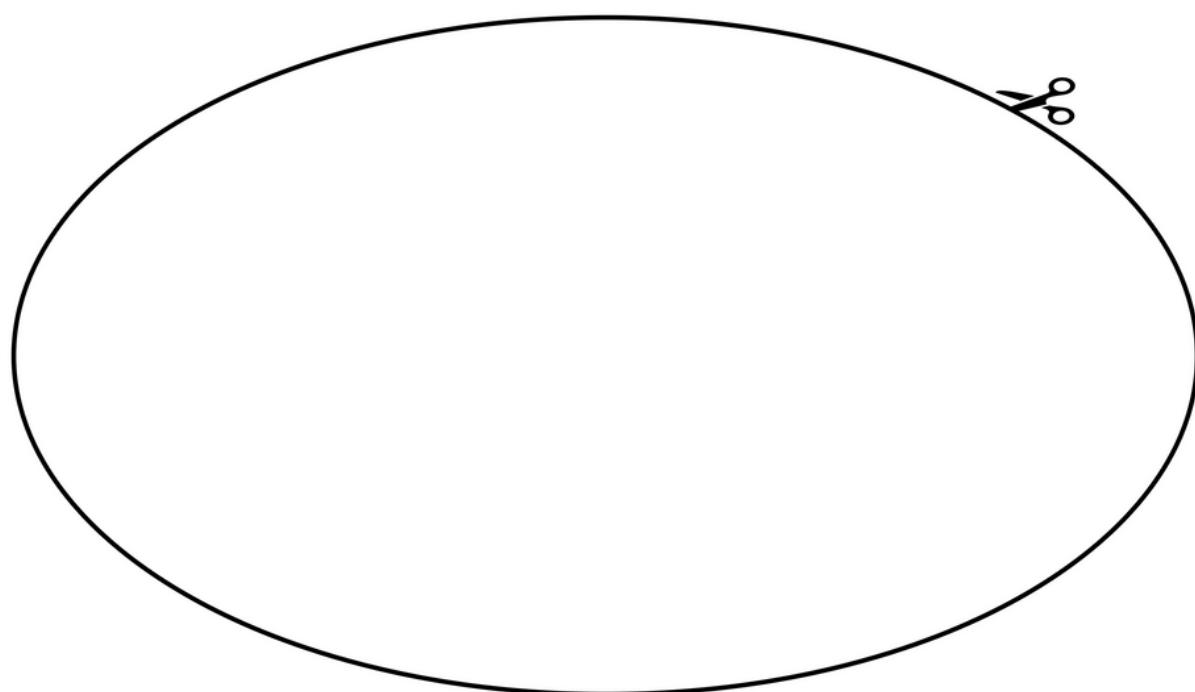


Страница с геометрични фигури



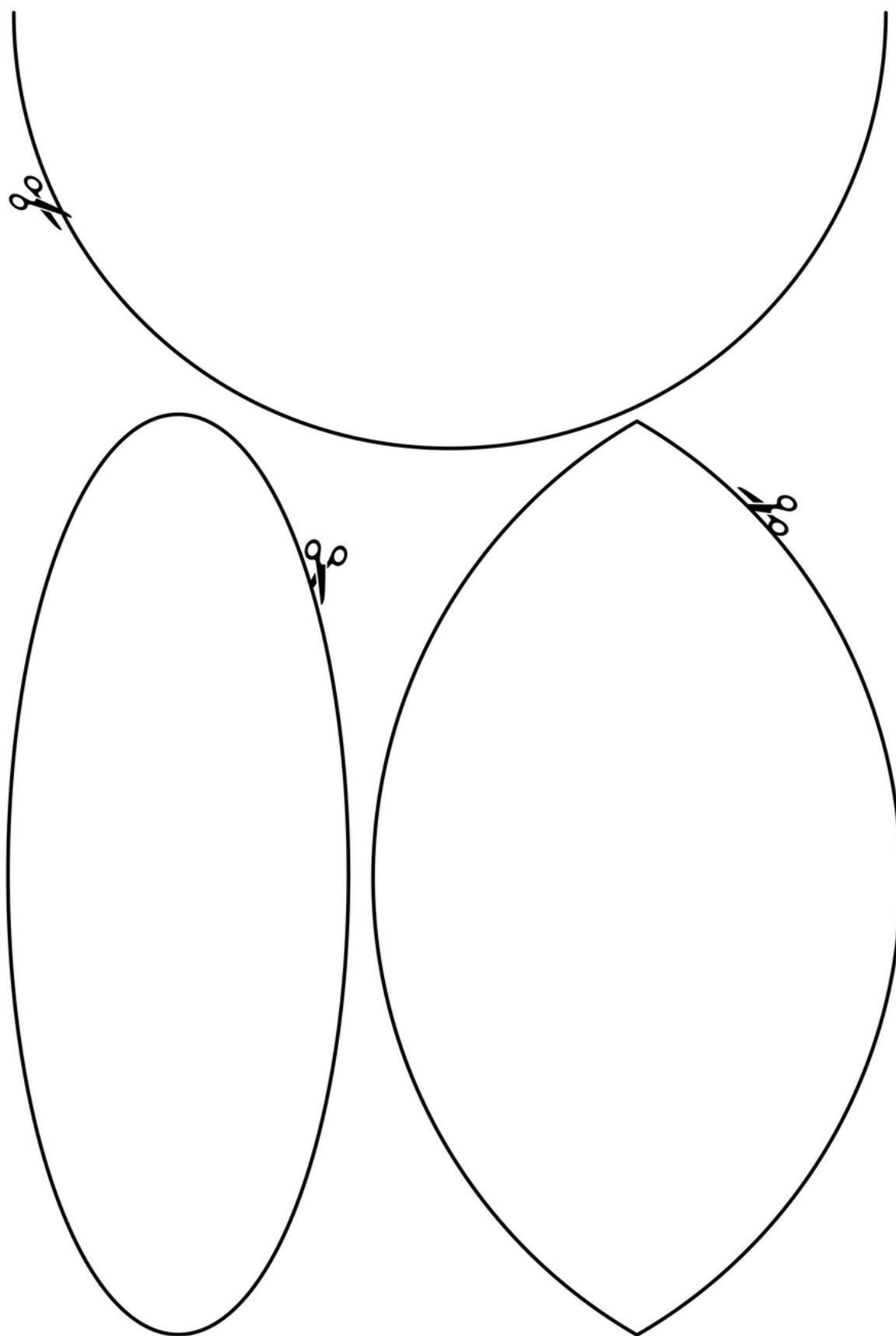


Страница с геометрични фигури



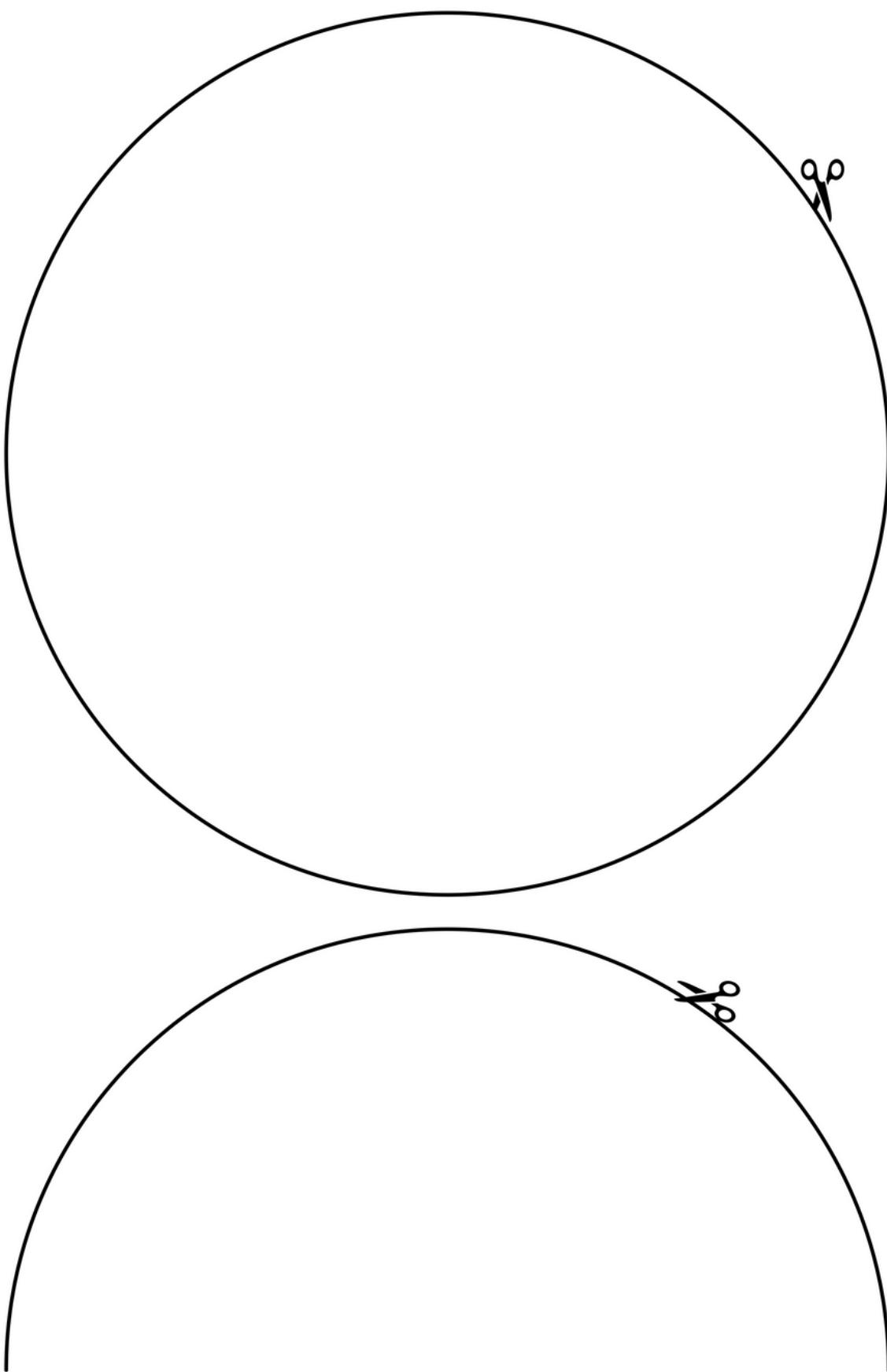


Страница с геометрични фигури



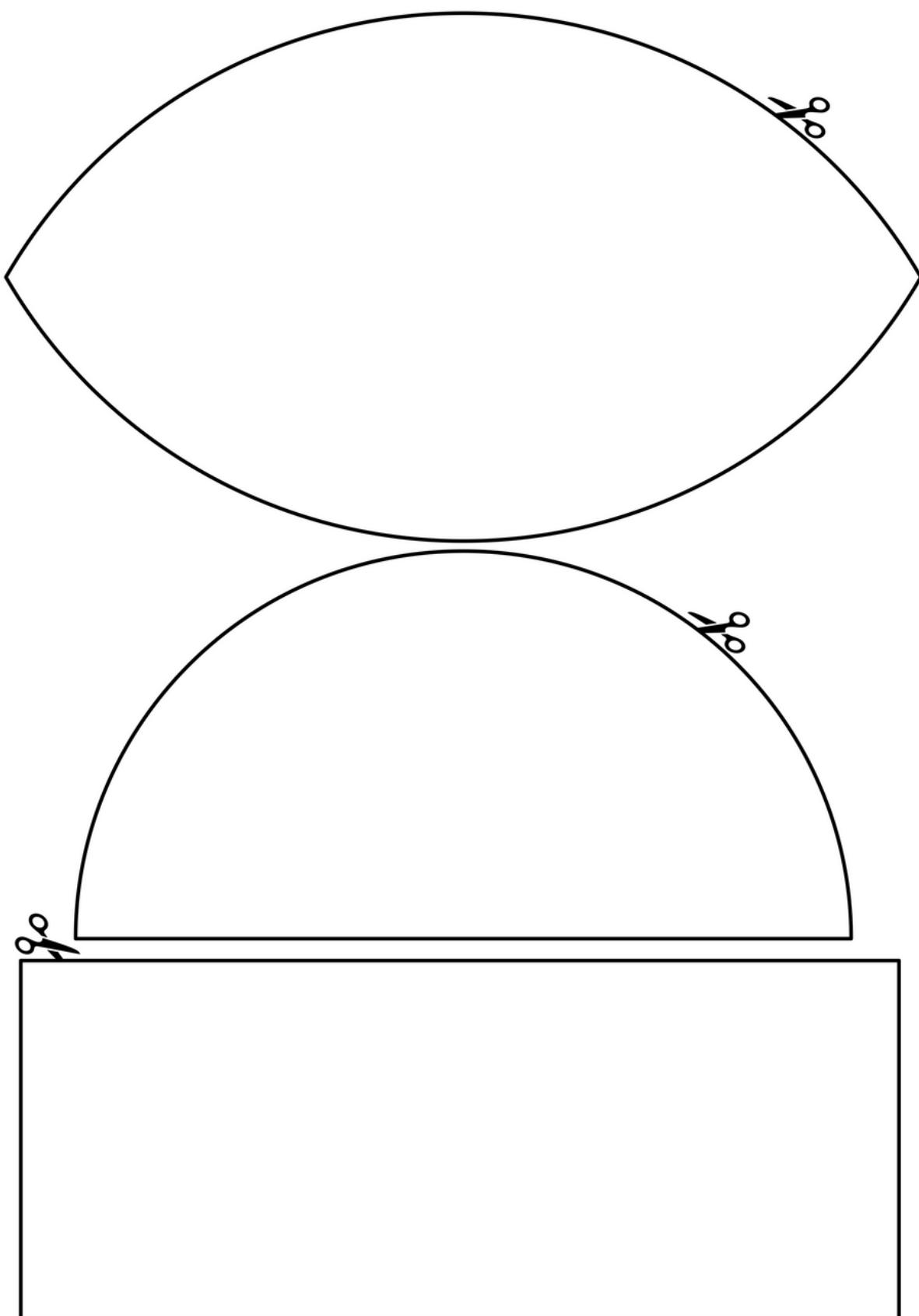


Страница с геометрични фигури



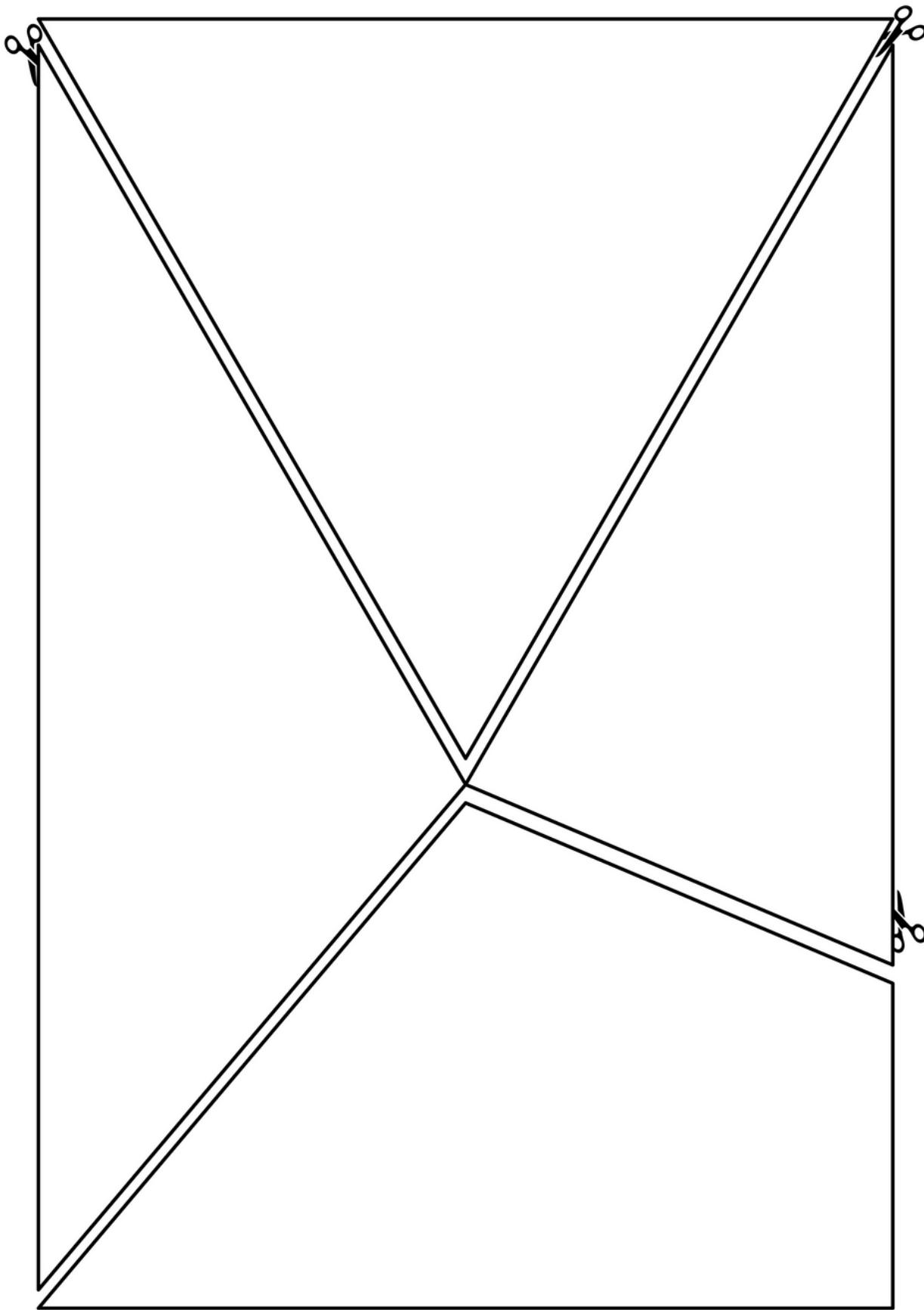


Страница с геометрични фигури



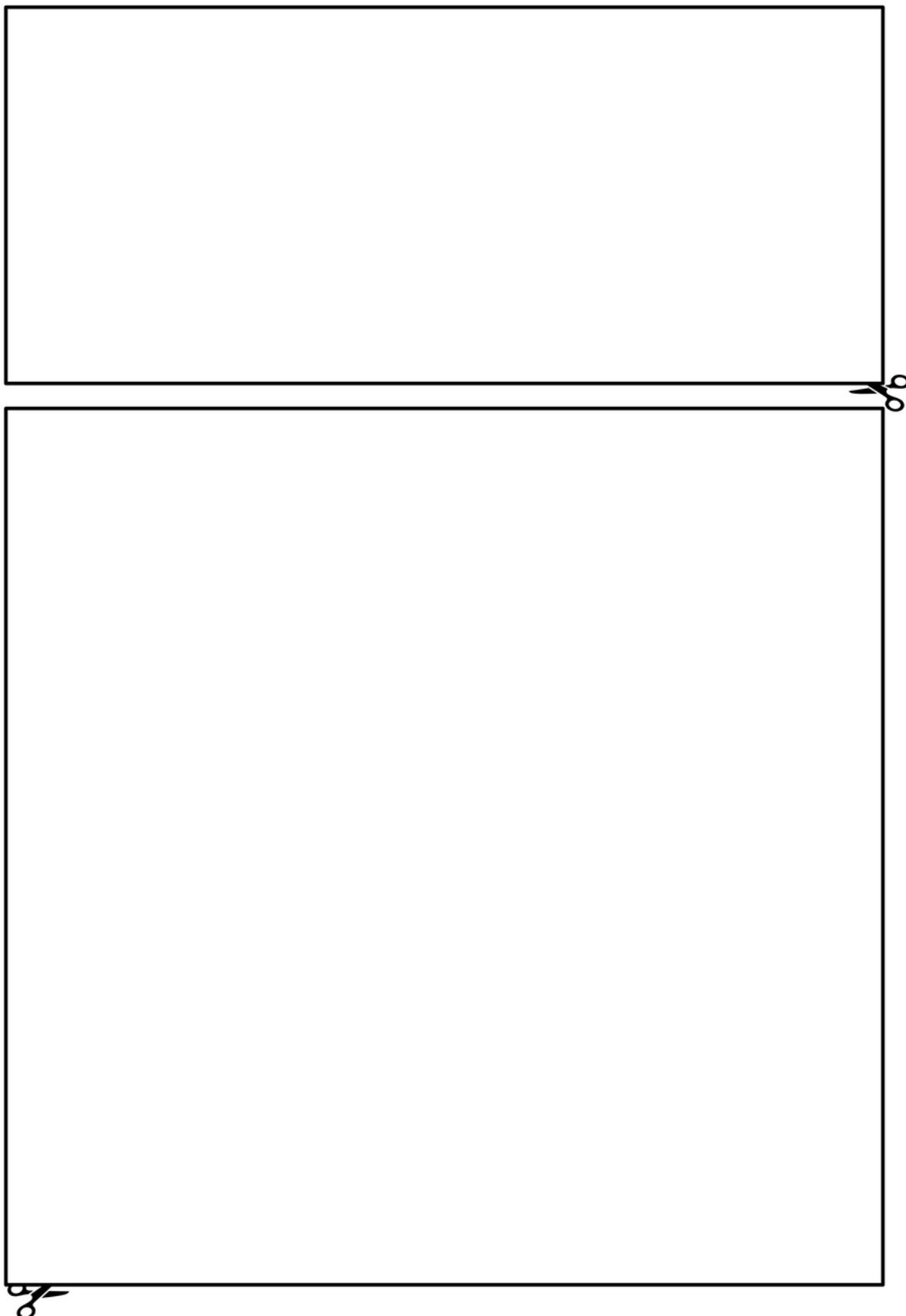


Страница с геометрични фигури



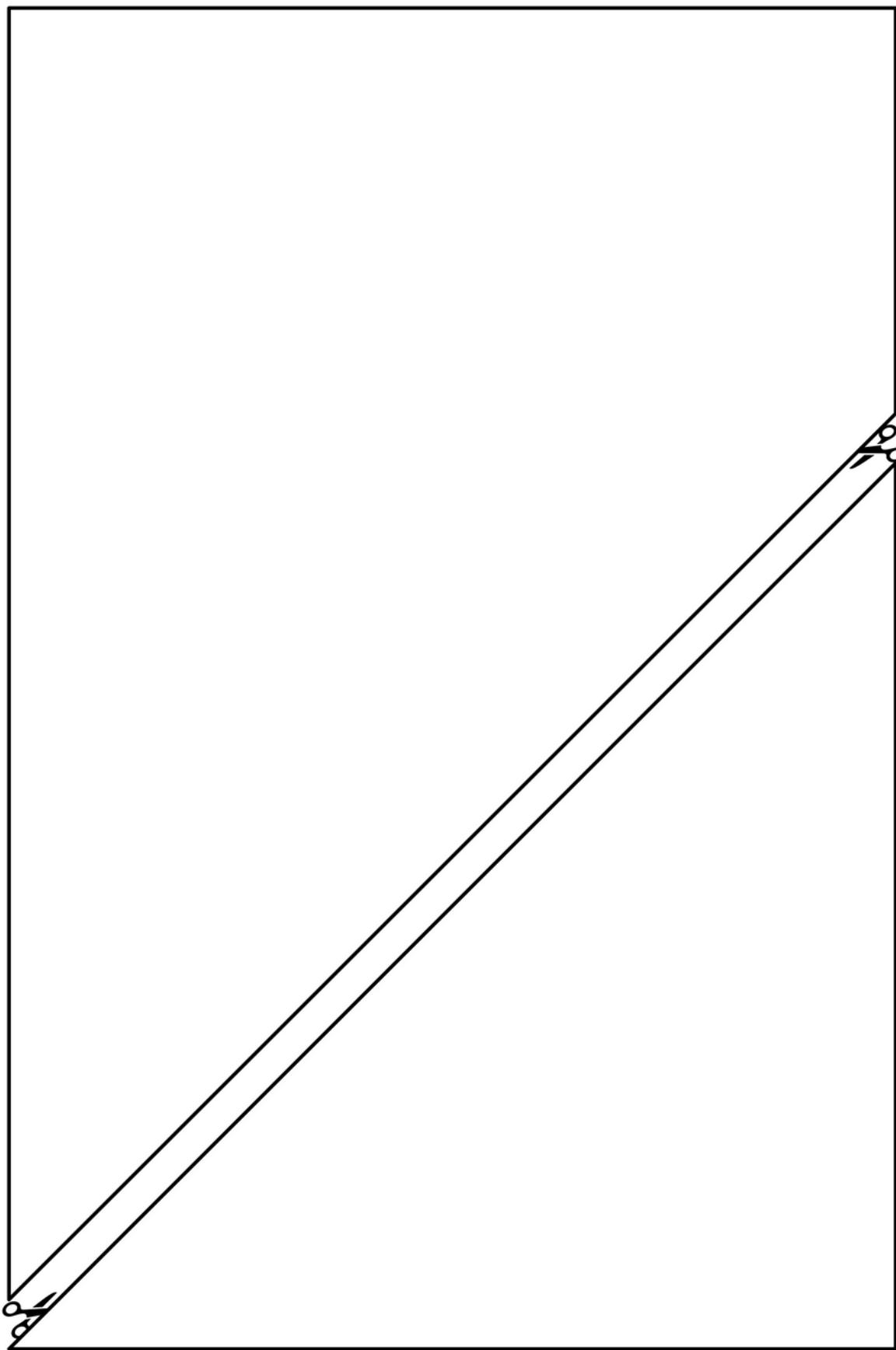


Страница с геометрични фигури





Страница с геометрични фигури





Страница с геометрични фигури

