

FITXA PEDAGOGIKA

"AM STRAM GRAM" ikuskizunaren buruz

"Antzara-joko" erraldoi bat, non haurrak jokalariei zein interprete bihurtzen diren!

Publikoa: 1., 2. eta 3. zikloak (3-11 urte bitartean)

Iraupena: Haur edo talde kopuruaren arabera aldatzen da

Jarduera osagarriak: 4-5 saio, edo gehiago, proiektu zehatzen arabera

Arloak: Hizkuntza, ikus-arteak, musika, gorputz-adierazpena, lankidetzak.

1. IKUSKIZUNAREN AURKEZPENA

AM STRAM GRAM ikuskizun ludiko, parte-hartzaile eta kooperatiboa da, "Antzara-joko" erraldoi baten egitura duena.

Aktorearen gidaritzapean, haurrek joko-taula erraldoi bat zeharkatzen dute; bertan, lauki bakoitzak ezusteko bat, jarraibide bat edo erronka bat gordetzen du.

Formatua parte-hartzaileen adinera egokitu daiteke:

- Haur txikiagoekin, talde bakarra osa daiteke parte-hartze kolektiboa sustatzeko eta itxaronaldiak saihesteko;
- Haur nagusiagoekin, hainbat taldek joka dezakete eta elkarrekin lan egin ibilbidean zehar.

Honako hauek eska dakizkieke:

- artelan bat sortzea
- abestea edo orkestra bat osatzea
- animalien keinuak egitea (mimoa)
- hitzak, esaldiak edo olerkiak asmatzea
- mugitzea eta erronka fisikoei aurre egitea
- elkarrekin irudikatzea eta sortzea.

2. HEZKUNTZA-HELBURUAK

Ikuskizunak aukera ematen dio haurrari:

- Talde-proiektu batean parte-hartze aktiboa izateko
- Bere burua adieraztera eta besteen aurrean hitz egitera ausartzeko
- Irudimena eta sormena garatzeko
- Gorputza eta zentzumenak erabiltzeko
- Adierazpen artistikoaren hainbat modu ezagutzeko
- Hiztegia aberasteko
- Besteei entzuteko, errespetatzeko eta haiekin elkarlanean aritzeko
- Koloreak, formak, materialak, soinuak eta erritmoak ezagutzeko
- Nahitaez "erantzun zuzenik" bilatu gabe esperimentatzeko

3. IKASKUNTZA-ARLOAK

Hizkuntza

Argibideak entzun eta ulertzea, beste hitz batzuekin azaltzea, istorioak kontatzea, hiztegia zabaltea.

Arteak

Koloreak, formak, materialak, mugimenduak, soinuak eta musika-tresnak arakatzea.

Banaka zein taldean sortzea.

Psikomotrizitatea

Mimoa egitea, mugitzea, mugimenduak koordinatzea, trebetasuna garatzea eta arau sinpleak jarraitzea.

Gizarte-trebetasunak (Elkarbizitza)

Parte hartzea, norberaren txanda itzarotea, entzutea, elkarlanean aritzea eta jokoaren arauak zein besteen ideiak onartzea.

Pentsamendua egituratzea

Formak eta koloreak ezagutzea, sailkatzea eta alderatzea. Espazioan orientatzea.

4. IKUSKIZUNAREN AURRETIK

Kartela ezagutzea eta *Jeu de l'oie* (Antzara-jokoa) delakoari buruz hitz egitea:

- Zer da *Jeu de l'oie*?
- Zertarako erabiltzen dira dadoak?
- Zer dago laukietan?
- Zer esan nahi du "elkarrekin jolasteak"?

Haur nagusiagoentzat: laukia, fitxa, dadoa, joko-taula, ibilbidea, taldea, araua, argibidea, aurrera egin, atzera egin, elkarlanean aritu...

Horrela, dadoa botatzea sormena eta lankidetza sustatzeko elementu bihurtzen da.

5. IKUSKIZUNAREN ONDOREN

Esperientzia gogoratzea

Animatu haurrak beren esperientzia askatasunez partekatzerara:

- Zer ikusi edo entzun zenuten?
- Zer egiten ari zen aktorea?
- Zein lauki edo erronka gustatu zitzaizuen gehien?
- Abestu, mimoa egin, marraztu edo mugitu egin zineten?

Sentimenduak adieraztea

"Gustatu zait" esatetik haratago joan:

"Gustatu zait... zeren eta..."

Animatu emozioak, lehentasunak eta izandako zailtasunak zehaztera.

6. IKUSKIZUNA MARRAZTEA

Haur bakoitzak ikuskizuneko oroitzapen bat irudikatzen du: objektu bat, kolore bat, pertsonaia bat, animalia bat, lauki bat edo erronka bat.

Ondoren, beren marrazkia aurkezten dute:

"Hau marraztu dut..." – "Hemen ikus daiteke..." – "Hau aukeratu dut... zeren eta..."

Artelanak AM STRAM GRAM oroigarri-koaderno batean bildu daitezke.

7. JARDUERA ARTISTIKO OSAGARRIAK

1. zikloa (Haur-hezkuntza / Lehen Hezkuntzako hasiera)

- Koloreekin jolastea: bereiztea, sailkatzea, nahastea, sortzea.
- Animaliak imitatzea: mugimenduak, keinuak eta soinuak.
- Soinuak arakatzea eta orkestra txiki bat sortzea.
- Taldean abesti edo haur-kanta bat asmatzea.

2. eta 3. zikloak (Lehen Hezkuntza / Bigarren Hezkuntzako hasiera)

- Formak, koloreak, errepikapena eta simetria erabiliz friso bat sortzea.
- Istorio laburrak edo erronkak asmatzea.
- Lankidetzan, idatzizko, ikusizko edo musikako lanak sortzea.

8. "ANTZARA-JOKOA" KLASEAN SORTZEN

Ikasleek elkarlanean jarduten dute honako hauek diseinatzeko:

- Taula: diseinua, koloreak, ilustrazioak, hasiera- eta amaiera-puntuak;
- Arauak: aurrera egitea, taldean jokatzeko, helburu komun bat lortzea;
- Erronkak: artistikoak, musikalak, fisikoak, hizkuntzari lotutakoak, behaketakoak, igarkizunak, irudimena eskatzen dutenak edo kooperatiboak.

Helburua izan daiteke banakako irabazlerik gabeko joko bat sortzea, non klase osoak elkarrekin egiten duen aurrera.

9. LANAREN ERAKUSTALDIA

"Gure 'AM STRAM GRAM' abentura" izeneko erakusketa bat antolatu, honako hauek barne hartuta:

- Marrazkiak eta horma-irudiak
- Idatzizko lanak
- Musika-sorkuntzak
- Pertsonaiak eta denbora-lerroak
- Ikasleek sortutako entzumen-joko bat.

10. BEHAKETA / EBALUAZIOA

Irakasleak, bereziki, haurra honako hauek egiteko gai den behatzen du:

Hizkuntza

- ☐ entzutea eta hitz egitea
- ☐ esperientzia bat kontatzea
- ☐ hiztegi egokia erabiltzea
- ☐ emozio edo lehentasun bat adieraztea
- ☐ esperimentatzea
- ☐ banaka zein taldean sortzea
- ☐ ideia bat proposatzea
- ☐ hartzaileak eta arauak errespetatzea
- ☐ besteei entzutea
- ☐ parte hartzea eta lankidetzan aritzea
- ☐ talde-jardueraz gozatzea.