

# Персеверанце Пиратес!

Један од главних фокуса стандарда друштвених наука у првом разреду су мапе и знакови за усмеравање. Овај пројекат користи ове знакове за забавну, кинестетичку активност. Задатак је у упорности пронаћи ставке које почињу сваким словом и обележити их на „мапи блага“ коју наставник даје. Свака група ће добити празну копију учионице (њихову мапу) и празну књигу са 12 празних страница.

## Подконцепт(и) интегритета

Истрајност, љубазност

## Временски оквир пројекта

25-30 минута

## Потребни материјали

- ☐ Мапа учионице
- ☐ Разни предмети (већ у вашој учионици)
- ☐ Празна књига са 12 страница

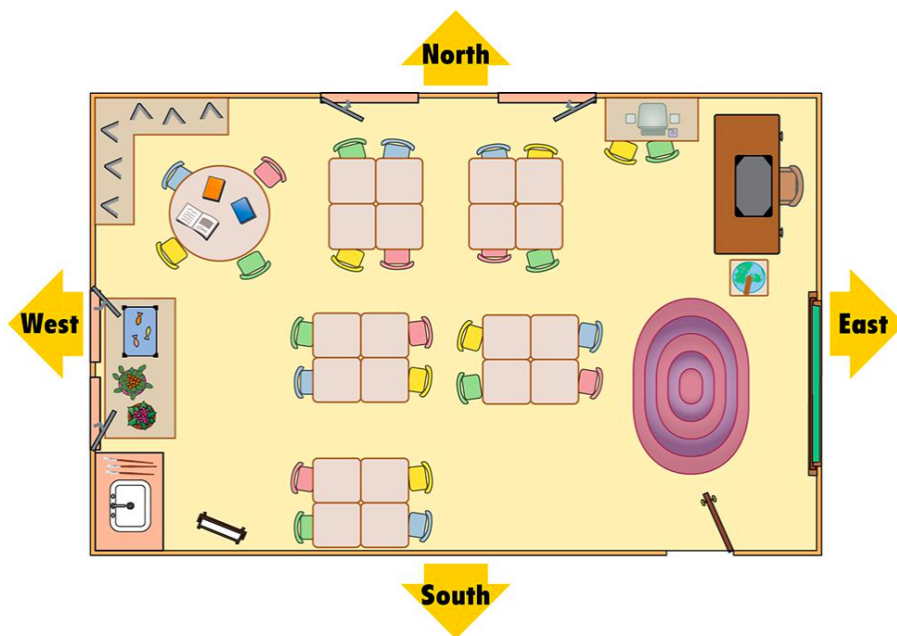


ДЕСИГНЕД БИ ЦАСЕЛ  
КАО ПРЕПОРУЧЕНИ ПРОГРАМ  
ЗА СОЦИЈАЛНО И ЕМОЦИОНАЛНО УЧЕЊЕ.  
Погледајте последњу страницу за детаље.

## Корак 1:

Направите мапу своје учионице. Ево стандардног шаблона да би ваши сокови текли. Такође можете користити ову веб страницу да бисте је направили.

<http://classroom.4teachers.org>



## Корак 2:

Стратешки поставите 10 ставки за свако слово у Упорност у учионици. Ево неких предлога:

- П: папир, слика, оловка, кокице, биљка
- Е (треба да нађу 4): јаје, слон, гумица, јегуља, коверат, једанаест, осам
- Р (треба да нађу 2): црвена, гумица, ружа, лењир
- С: печат, маказе, змија, хефталица, шест, седам
- В: комби, видео, виолина, вакуум, прслук, вулкан
- О: јабука, авион, мрав, мајмун, кецеља

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

- Н: гнездо, девет, свеска, резанци, мрежа, игла
- Ц: мачка, бојице, калкулатор, колачићи

Ови предмети могу бити физички или сликовни. Побрините се да их помешате тако да немате све ставке које почињу истим словом на истој локацији. Чувајте листу онога што сте ставили и где сте је ставили да бисте могли да помогнете људима по потреби и проверите да ли су искрени у својим одговорима када заврше активност.

Корак 3:

Објасните активност. Свака група од 3-4 гусара ће добити мапу учионице. Њихова мисија је да пронађу ставку која почиње сваким од 12 слова у ИСТРАЈНОСТИ. Нека слова се појављују 2-4 пута. Мораћете да пронађете другачији објект за свако слово, чак и ако је појављује више пута. Када све завршите, имаћете 12 различитих ставки на листи.

Морате ићи редом речи. П ће бити први звук који тражите. Када пронађете предмет који почиње овим словом, запишите га на прву страницу своје свеске са благом. Нацртајте слику која ће вам помоћи да запамтите шта сте пронашли. Такође ћете морати да означите где сте ово пронашли користећи своју мапу. Ставите П на област где сте пронашли П ставку. На мапи ћете имати укупно 12 слова.

Окрените страницу и потражите ставку која почиње са Е. Запишите је на другој страници, додајте илустрацију и означите је на својој мапи са Е на подручју где сте пронашли Е ставку.

Истрајте док не пронађете свих 12 слова у ИСТРАЈНОСТИ.

4. корак:

Прегледајте како је упорност помогла свакој групи у потрази за благом да пронађе своје предмете. Да ли је одређене звукове било теже пронаћи од других? Како сте успели да искористите истрајност да завршите активност? Да ли сте се икада мучили са искреношћу када нисте могли да пронађете одређени звук?

### Екстензион Активити

Желите да своје вештине мапирања подигнете на следећи ниво? Погледајте ову алатку за мапе коју спонзорише Национал Географик да би ваши ученици креирали сопствене мапе ваше учионице!

<https://www.nationalgeographic.org/activities/mapping-classroom/>



ДЕСИГНЕД БИ ЦАСЕЛ  
КАО ПРЕПОРУЧЕНИ  
ПРОГРАМ ЗА  
СОЦИЈАЛНО И  
ЕМОЦИОНАЛНО УЧЕЊЕ.

Сарадња за академско, социјално и емоционално учење (ЦАСЕЛ) прегледа СЕЛ програме засноване на доказима од 2003. Кинднесс ин тхе Цлассroom® испуњава ЦАСЕЛ-ов СЕЛЕкт програм и укључен је у ЦАСЕЛ Водич за ефикасне програме социјалног и емоционалног учења.

Љубазност у учионици® је испунила или премашила све критеријуме ЦАСЕЛ-а за висококвалитетно СЕЛ програмирање. Кинднесс ин тхе Цлассroom® је добио највишу ознаку ЦАСЕЛ-а за висококвалитетно СЕЛ програмирање.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

