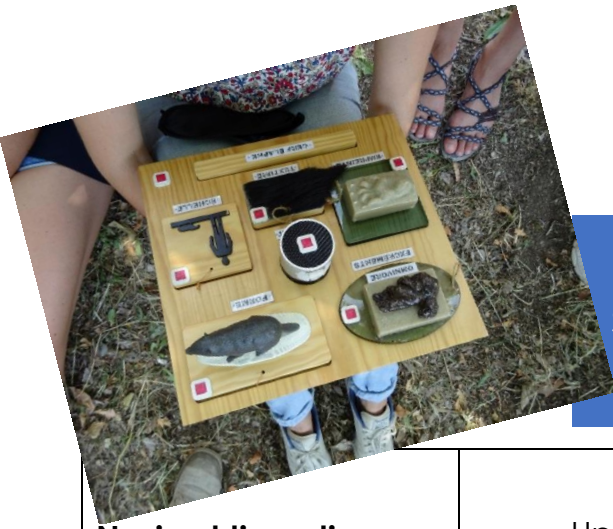


## Upoznavanje baštine kroz aktivnosti za slabovidne osobe PRIRODA KROZ OPIP (NATUR'A TATONS)



<b>Naziv aktivnosti</b>	<p style="text-align: center;">Upoznavanje baštine kroz aktivnosti za slabovidne osobe</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Priroda kroz opip</u></b></p>
<b>Tema</b>	<p>Igra otkrivanja prirodne baštine (životinjska bio raznolikost) za slabovidne osobe</p>
<b>Pedagoški ciljevi/ Predviđene kompetencije</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Upoznati prirodnu baštinu kroz senzorni doživljaj (sluh, dodir)</li> <li>● Razvijati senzibilitet za osobe s vidnim poteškoćama</li> <li>● Svladati animacijske tehnike prilagođene sudionicima s vidnim poteškoćama</li> <li>● Naučiti kako preuzeti aktivnu ulogu u učenju</li> </ul>
<b>Ciljne skupine/ potrebno predznanje</b>	<p>Sudionici svake dobi, počevši od 5 godina – nema posebnih preduvjeta</p> <p>Aktivnost je primjerena skupini od 8 do 16 sudionika</p>
<b>Tip aktivnosti</b>	<p>Praktično učenje</p> <p>Osobe bez vidnih poteškoća staviti u položaj osobe s vidnim teškoćama i otkrivati s njima baštinu onako kako to mogu doživjeti i razumjeti slabovidne osobe.</p> <p>Aktivnost je u konačnici namijenjena slijepima i slabovidnima.</p>
<b>Ključne riječi</b>	<p>Senzibilizacija – uživanje – slabovidnost/sljepoća – senzorni pristup – autonomija</p>
<b>Etapa za etapom ...</b>	<p>Napomena: aktivnost je namijenjena upoznavanju divlje faune na području Mont Ventoux, ali pedagoška su načela primjerena svim situacijama u kojima se upoznaje baština, a sadržaj se može prilagoditi svim terenima i svim vrstama baštine.</p> <p>1. Objasniti komunikacijski pristup sa slabovidnim sudionicima.</p>

2. Predstaviti koncept igre «Priroda kroz opip» : upoznavanje postojeće faune na području Ventoux i Monts de Vaucluse kroz senzorni pristup: slušno i taktilno.
3. Pokazati i objasniti svaku pojedinost pedagoškog alata: osam životinja definiranih kroz više senzornih modula, predstavljenih kroz otisak, teksturu (dlake, perje, krljušt), izmet, oblik (trodimenzionalna figura životinje), mjerilo u odnosu na ljudsku siluetu i stanište (životinjski krikovi reproducirani preko mini-zvučnika). Svaki pronađeni trag i indicija povezuju se sa životinjama koje treba identificirati dodirrom različitih reljefnih oznaka.
4. Objasniti kako je izbor životinja određen okolišem u kojemu živi: anatomske karakteristike (ispruženi, prepleteni), režim prehrane (biljojed, mesojed)....
  - Šumsko područje: Ventoux  
Zelena gušterica, jelen, jazavac
  - Poljoprivredno područje: ravnica  
Sova, jež
  - Naseljeno područje: gradovi i sela  
Šišmiš, žaba krastača, lastavica
5. Objasniti pedagoška sredstva i pristup: različiti senzorni moduli ostaju ovješeni o žici, rastegnutoj između dva drveta, sve dok osobe ne postanu posve autonomne u kretanju.
6. Za ostvarivanje vježbe uživljanja u situaciju, skupinu treba prepoloviti: svaka slabovidna osoba dobiva «vidućeg» vodiča pa se svi zajedno premještamo u prirodni okoliš gdje će se izvesti vježba.
7. Igranje: kad je svaka osoba pronašla tragove i indicije koje može povezati sa životinjom uz pomoć reljefnih oznaka, mora pogodati ime životinje, služeći se senzornim modulima, bez trodimenzionalnih figurica, nakon toga, ako je potrebno – s figuricama.
8. Otkrivanje nepoznate životinje događa se javno, u skupini, sa svrhom jačanja povezanosti među sudionicima. Svatko se mora potruditi pogoditi o kojoj je životinji riječ dodirujući i slušajući senzorne module.  
Svaki sudionik svoju misterioznu životinju otkriva potajice voditelju da bi voditelj mogao ponoviti igru otkrivanja 8 puta, sve dok svaki sudionik ne pogodi sva rješenja, prema istoj animacijskoj tehnici .

Treba naglasiti da su moguće razne varijacije animacijske tehnike.

	<p>Npr., umjesto na Arianinoj žici, različiti senzorni moduli mogu se rastrti na nekoliko stolova.</p> <p>Da bi se dobro primijenio navedeni pedagoški alat, najvažnije je potpuno se uživjeti u situaciju slijepe ili slabovidne osobe, kojoj su sva osjetila razvijena, osim vida. To je za uspjeh u ovoj aktivnosti ključno, bez obzira na sadržajno područje igre: bioraznolikost, baština...</p> <p>Po okončanju igre, ovisno o raspoloživosti sudionika, animator može nastaviti aktivnost razmjenom iskustva o temi: način života životinja ...</p>
<b>Mjesto odvijanja aktivnosti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- U dvorani</li> <li>- Na otvorenom</li> </ul>
<b>Potreban materijal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stolovi u dvorani</li> <li>- Drveće, stupovi ... za učvršćivanje Arianine žice</li> </ul>
<b>trajanje</b>	poludnevno
<b>Reference</b>	<p>Udruga Valentin Haüy</p> <p><a href="http://www.avh.asso.fr/fr">http://www.avh.asso.fr/fr</a></p>
<b>Kontakt</b>	<p><b>Union APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – France</b></p> <p><a href="http://www.apare-cme.eu">www.apare-cme.eu</a></p> <p>Contact: Caroline SAINT-PIERRE</p> <p><a href="mailto:cpie84@apare-cme.eu">cpie84@apare-cme.eu</a></p>