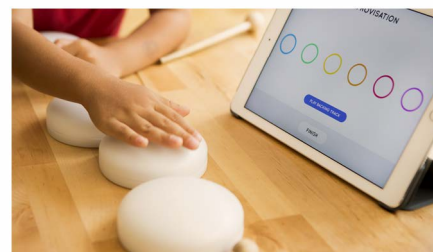


Læreplaner

Side

- 2 Vær En Dirigent
- 3 Moro Med Farger
- 4 Tid For Konkurransen
- 5 Bli Kjent
- 6 Beveg Deg
- 7 Grovmotoriske Ferdigheter
- 8 Min Kropp
- 9 Sanser Historie (Klemmer i Byen)
- 10 Sanser Historie (Lille Geit)
- 11 Sanser Historie (Redde Tumi)
- 12 Sanser Historie (Lille Fugls Store Eventyr)
- 13 Sanser Historie (Unathi og det Illeluktende Skitne Monsteret)
- 14 Sekvenser
- 15 Bruke Min Stemme
- 16 Samme Farge



COSMO LÆREPLAN – VÆR EN DIRIGENT

VÆR EN DIRIGENT
I denne læreplanen, skal dine brukere være medlemmer av et orkester eller et band, og de må følge dine instruksjoner for å lage en sang sammen. De kan også bytte på å være dirigenten!
Hvem det passer for
SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none">• Brukere kan respondere på signaler gitt av en musikkdirigent (P5 - Musikk)• Brukere kan respondere på hverandre i en musikktime (P6 - Musikk)
BKFB Mål
ELG 08 Skape relasjoner: barnene spiller sammen, og bytter på å spille.
Ressurser
Dirigentstav / bilder av brukere / fargede symboler
Nøkkelvokabular
Start / Stopp / Orkester / Dirigent / Instrumenter

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Velg en sang fra "Orkester".
2. Bruk en cosmoid for å demonstrere hvordan man starter og stopper musikken ved å trykke på cosmoiden.
3. Send en cosmoid rundt i gruppen, prøv å oppfordre brukerne til å starte og stoppe musikken ved å trykke på cosmoiden. Hva slags instrument kan vi høre?
4. Forklar at vi skal lage et orkester i denne musikktime og at alle orkester har en dirigent. Hva gjør en dirigent?
5. Hva bruker en dirigent til å lede et orkester? Bruk en dirigentstav, bilder av brukerne, eller fargesymboler.

Hovedaktivitet

1. Gi en cosmoid til hver bruker
2. Si "La oss høre på (navn på første bruker) spille trommer", så "La oss høre på (navn på andre bruker) spille gitar", osv.
3. Prøv å oppfordre hver bruker til å "starte" å spille deres instrument.
4. Prøv å oppfordre hver bruker til å "stoppe" å spille deres instrument.
5. Si "La oss spille i et orkester sammen". "(navn på første bruker) du kan begynne først.", "(navn på andre bruker) din tur. Begynn nå."
6. Prøv så å oppfordre hver bruker til å "stoppe" å spille deres instrument.

Ekstra aktiviteter

- Prøv å oppfordre hver bruker til å dirigere resten av gruppen, ved å bruke en dirigentstav eller et annet egnet kommunikasjonsmiddel.
- Match bilder av instrumenter til den tilsvarende lyden på hver cosmoid.

COSMO LÆREPLAN – MORO MED FARGER

MORO MED FARGER
I denne læreplanen vil dine brukere lære om forskjellige farger og hvordan man kan matche forskjellige objekter med samme farge.
Hvem det passer for
SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none">• Brukere kan matche objekter eller bilder ved å gjenkjenne likheter (P5 - Tallforståelse)• Brukere kan bruke enkeltord, tegn eller symboler for familiære objekter (P4 - Leseferdigheter)
BKFB Mål
ELG 02 Forståelse: barnene følger instruksjoner som involver flere ideer og handlinger.
Ressurser
Flere objekter eller bilder som samsvarer med cosmoidenes farger (blå/grønn/gul/oransje/rød/lilla)
Nøkkelvokabular
Blå/Grønn/Gul/Oransje/Rød/Lilla/Lik/Annerledes

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start med å åpne "Farge Match" aktiviteten og velg antall cosmoider du vil bruke. Hvis du jobber med flere enn 6 brukere, kan to stykker dele på en cosmoid.
2. Sitt i en sirkel og vis brukerne dine hvordan man spiller før du gir ut enhetene. Start aktiviteten og hold opp de to cosmoidene som har samme farge. Spør brukerne dine hva slags farge de har? Er de grønne? Er de blå? Kan dere komme på noe annet som er grønt? Kan dere se noe i rommet som er blått?
3. Når dere har gjort dette med noen av fargene, er det på tide å dele ut cosmoidene!

Hovedaktivitet

1. Del ut en cosmoid til hver av brukerne dine (eller par) og trykk på SPILL to ganger for å starte aktiviteten.
2. To av brukerne kommer til å ha cosmoider med samme farge. Be brukerne dine se på hverandres cosmoider (uten å trykke på de) og finne de to som har samme farge. Få brukerne som har samme farge til å rekke opp hendene deres.
3. Spør dem hva slags farge cosmoidene deres har. Kan dere tenke på noe annet som er grønt/blått/rødt? Bruk fargede objekter som referanse eller bilder av farger hvis passende. Når alle er klare til å begynne på neste farge, få de to brukerne med den samme fargen til å trykke på cosmoidene sine samtidig.

Ekstra aktiviteter

- Få alle brukerne til å tenke på noe med samme farge som cosmoiden sin (ikke bare brukerne med det samme fargeparet).
- Spre fargede objekter rundt i rommet og få brukerne dine til å finne den som har samme farge som deres cosmoid.

TID FOR KONKURRANSE
I denne læreplanen, del brukerne dine inn i lag hvor de må trykke på flere cosmoider enn det andre laget. Dette er en leksjonsplan du kan repetere i løpet av et helt år og samle poengsummer hele veien. Det er en flott måte å få alle i bevegelse.
Hvem det passer for
SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere kan utforske en rekke bevegelser og vise rombevissthet (P5 - PE) • Brukere kan svare andre i gruppesituasjoner, og kan samarbeide når de leker eller jobber i små grupper (P6 - PSHCE)
BKFB Mål
ELG 02 Forståelse: barnene følger instruksjoner som involverer flere ideer eller handlinger.
Ressurser
Skumgummiballer (valgfritt)
Nøkkelvokabular
Grønn / Oransje/ Fort / Sakte / Løp / Gå

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Konkurranse" aktiviteten og velg eller last opp en sang.
2. Demonstrer til brukerne at en spiller må trykke på de grønne cosmoidene, og en spiller må trykke på de oransje cosmoidene. Bruk farger objekter som referanse hvis nødvendig.
3. Prøv å oppfordre brukerne til å bytte på å spille aktiviteten (i par) på ett bord for å hjelpe dem å forstå konseptet.
4. Forklar at de vil konkurrere mot hverandre for å se hvem som kan få høyest poengsum.

Hovedaktivitet

1. Spre cosmoidene rundt i gymsalen eller i et klasserom, fest til vegger hvis det er passende.
2. Velg de første to spillerne, eller to lag, som skal spille, og tildel dem enten grønn eller oransje farge.
3. Start aktiviteten ved å oppfordre hver spiller/lag til trykke på så mange av dere cosmoider som mulig før tiden er over. Hvem fikk høyest poengsum?
4. I andre runde, få spillerne til å bruke en skumgummiball for å slå på cosmoidene. Hvem fikk den høyeste poengsummen denne gangen?

Ekstra aktiviteter

- Lag en poengtavle for å samle brukernes poengsummer over et halvt år eller et helt år, og gi premier til vinnerne.

ÅRSÅK-VIRKNING
I denne læreplanen vil dine brukere benytte en morsom musikalsk Cosmo aktivitet for å hjelpe dem utvikle dere forståelse for årsak-virkning.
Hvem det passer for:
SSL, SL, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere viser bevissthet for årsak-virkning (P4) • Brukere samarbeider med felles oppmerksomhet og støttende deltakelse (P2)
BKFB Mål
ELG 01 Lytting og oppmerksomhet: barnene lytter oppmerksomt i en rekke situasjoner
Ressurser
Populære sanger på iTunes
Nøkkelvokabular
Start/Stopp/Blå/Grønn/Gul/Oransje/Rød/Lilla

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Åpne "Utforskning" aktiviteten og sitt i en sirkel med brukerne dine.
2. Velg en farge og en sang, vis at ved å trykke på cosmoid kan vi høre på musikken, og når vi slutter og trykke på cosmoiden, stopper musikk.

Hovedaktivitet

1. Be en bruker velge en farge og en sang og start så aktiviteten.
2. Gi brukeren tid og plass til å utforske cosmoiden, og vis hvis nødvendig.
3. Når en bruker har fått prøve, be dem om å velge en annen bruker som skal prøve.
4. Tillat hver bruker sjansen til å prøve helt til alle har hatt sin tur.
5. Prøv å trykke på "Effekter aktivert" boksen i menyen og utforsk hva som skjer når du trykker hardere på cosmoiden.

Ekstra aktiviteter

- Begynn denne aktiviteten når dere sitter i en sirkel, dette vil hjelpe brukerne å bli komfortable med konseptet turtaking og felles oppmerksomhet.
- Prøv å introdusere visuelle eller auditive hint for å begynne og stoppe å trykke på cosmoidene, som en musikk dirigent.
- Prøv å oppfordre brukerne til å bytte på å dirigere hverandre med visuelle eller auditive hint.

BEVEG DEG
I denne læreplanen, må brukerne dine bytte på å finne så mange cosmoider som mulig før tiden er ut. De kan konkurrere mot hverandre eller jobbe sammen i lag. Det er en flott måte å få alle i bevegelse.
Hvem det passer for:
SSL, SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere kan finne og trykke på cosmoidene når de lyser opp (P4-PE) • Brukere kan følge instruksjoner for å bevege seg mellom cosmoidene på forskjellige måter (P5 - PE)
BKFB Mål
ELG 04 Bevegelse og håndtering: barnene viser god kontroll og koordinasjon i store og små bevegelser
Ressurser
Skumgummiballer (valgfritt)
Nøkkelvokabular
Fort / Sakte / Løp / Gå

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Begynn ved å åpne "Trening" aktiviteten og velg eller last opp en sang.
2. Demonstrer til brukerne at når de trykker på en lysende cosmoid, vil en annen cosmoid begynne å lyse. Hva skjer når jeg trykker på en cosmoid?
3. Prøv å oppfordre brukerne til å bytte på å spille aktiviteten på et bord for å hjelpe dem å forstå konseptet.
4. Forklar at vi vil bytte på å spille for å se hvem som kan få den høyeste poengsummen.

Hovedaktivitet

1. Spre cosmoidene rundt i gymsalen eller i et klasserom, fest til vegger hvis det er passende.
2. Start aktiviteten og oppfordre hver bruker til å trykke på så mange lysende cosmoider som de kan før tiden er over. Hvem fikk høyest poengsum?
3. I den andre runden, få brukerne til å bruke en skumgummiball til å slå cosmoidene. Hvem fikk den høyeste poengsummen denne gangen?
4. I den tredje runden, oppfordre brukerne til å følge dine instruksjoner. Kan du gå sakte? Kan du krabbe? Kan du hoppe?

Ekstra aktiviteter

- Oppfordre hver bruker til å jobbe i par eller i små lag for å se hvem som kan trykke på flest cosmoider.
- Oppfordre brukerne til tenke ut andre typer bevegelser klassen kan bruke for å komme mellom cosmoidene.
- Gjør dette til en langsiktig bevegelseskonkurranse. Lag en stor poengtavle, legg til brukeres poengsummer hver uke, og gi ut premier til vinnerne på slutten av året.

ÅRSÅK-VIRKNING
I denne læreplanen vil brukerne bruke en morsom Cosmo aktivitet til å utvikle deres generelle grovmotorisk koordinasjon og postural kontroll. Dette oppmuntrer brukere til å benytte seg av forskjellige måter å bevege seg rundt i rommet.
Hvem det passer for
SSL, SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere kan følge og imitere sekvenser og mønstre i deres bevegelser (P8 - PE) • Brukere kan utforske en variasjon av bevegelser og vise en viss rombevissthet (P5 - PE)
BKFB MÅL
ELG 04 Bevegelse og håndtering: barnene viser god kontroll og koordinasjon for store og små bevegelser
Ressurser
Populære sanger fra iTunes
Nøkkelvokabular
Gå/Løpe/Krabbe/Hoppe/Danse/Sprette/Sparke

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Trening" aktiviteten. Denne aktiviteten kan spilles enmot-en eller i en gruppe.
2. Demonstrer for brukerne at målet med aktiviteten er å finne den cosmoiden som lyser og så på forskjellige måter bevege eller trykke på den. Du kan inkludere å gå, løpe, krabbe, hoppe, danse, gå baklengs, eller hvilken som helst annen form for bevegelse du kan komme på. Denne aktiviteten kan også bli spilt på et brett for brukere med begrenset mobilitet.
3. Før du introduserer Cosmo, kan du oppfordre brukerne til å bevege seg rundt i rommet ved å bruke de forskjellige måtene å bevege seg på. Hvis passende, kan du bruke visuelle symboler i tillegg til muntlige instruksjoner.

Hovedaktivitet

1. Plasser cosmoidene rundt i rommet (ideelt en gymsal uten noe hindringer), eller fest de på en vegg eller en annen overflate.
2. Velg eller last opp en sang og start "Trening" aktiviteten. Når en av cosmoidene begynner å lyse, oppfordrer du brukerne til å gå bort og trykke på den. Når den neste begynner å lyse, instruerer du dem til å hoppe bort og trykke på den. Bruk fantasien deres og få brukerne til å komme opp med ideer om hvordan de kan bevege seg rundt i rommet.

Ekstra aktivitet

- Tren på objekt-kontroll ferdigheter ved å oppfordre brukerne til å sprette, sparke, eller rulle en ball mens de beveger seg mellom cosmoidene.
- Utvikle samarbeidsferdigheter ved å oppfordre brukere til å spille denne aktiviteten i lag, med fokus på delt gjensidig interaksjon.
- Tren på balanseferdigheter ved å oppfordre brukerne til å gå i en rett linje med en fot foran den andre mens de beveger seg mellom cosmoidene.

MIN KROPP
I denne læreplanen skal brukerne dine bruke forskjellige deler av kroppene deres til å få alle cosmoidene til å ha den samme fargen. Det er en morsom og kroppsbevisst aktivitet og det er en flott måte å oppmuntre til bevegelse.
Hvem det passer for
SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere utforsker en variasjon av bevegelser og viser noe rombevissthet (P5 -Gym) • Brukere kan sortere objekter etter valgte egenskaper (Pre-KS1: Matte)
BKFB Mål
ELG 04 Bevegelse og Håndtering: barnene viser god kontroll og koordinasjon i store og små bevegelser
Ressurser
Spillbrett med farger og en snurrbar pil/stor terning/fargede klistremerker
Nøkkelvokabular
Blå/Grønn/Gul/Oransje/Rød/Lilla/Hode/Skuldre/Hender/Knær/Rumper

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Samme Farge" aktiviteten og stå eller sitt i en sirkel med brukerne dine.
2. Forklar at ved å trykke på cosmoidene et visst antall ganger kan vi få alle cosmoidene til å ha samme farge.
3. Be en bruker velge en farge og så demonstrer hvordan vi kan trykke på cosmoidene for å få alle til å ha den fargen.
4. Snakk om andre måter vi kan velge en farge på – f.eks. ved å snurre pilen på et spillbrett eller ved å bruke en fargeterning.
5. Hver farge representere en kroppsdel. Blå = hode, grønn = skuldre osv. Når fargen blå blir valgt, forklar at vi skal bruke hodene våre til å trykke på cosmoidene til alle er blå.

Hovedaktivitet

1. Gi en cosmoid til hver av brukerne og velg en bruker som skal være "farge-mester".
2. Farge-mesteren kan velge en farge ved å bruke flere metoder. De kan si navnet på en farge, spinne en pil på et "fargebrett", eller kaste en fargeterning. På hvilke andre måter kan vi velge en farge?
3. Når de velger en farge, må resten av laget få sine cosmoider til å ha samme farge så fort som mulig, ved å bruke den delen av kroppen som representerer den valgte fargen.
4. Du kan ta tiden på denne aktiviteten for å gjøre den morsommere. Kanskje kan den raskeste spilleren få være farge-mesteren i den neste runden?

Ekstra aktiviteter

- Begynn denne aktiviteten ved å sitte i en sirkel, da dette vil hjelpe brukerne å bli komfortable med konseptet. Når de er komfortable, prøv å plassere cosmoidene rundt i et stort rom, slik at alle kan se og bevege seg rundt for å fullføre aktiviteten.

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Historiefortelling" aktiviteten og velg "Klemmer i Byen".
2. Spre ut cosmoidene på et bord og begynn å lese historien.
3. Når du kommer til en side som har en medfølgende lyd, vil en av cosmoidene lyse up. Du kan oppfordre brukerne dine til å bytte på å trykke på den lysende cosmoiden for å høre lyden. Hva kan du høre?

Hovedaktivitet

1. Gi en cosmoid til hver bruker og les/framfør hele historien sammen. Du kan oppfordre brukerne til å vente på tur for å trigge deres lyd. Hvem sin tur er det? Hvilken lyd kan vi høre?
2. Introduser referanseobjekter og inkorporer dem i den sensoriske historien på de riktige tidspunktene.
3. Du kan oppfordre brukerne til å matche referanseobjekter med den passende lyden.

Ekstra aktiviteter

- Spre cosmoidene rundt i rommet og få brukerne til å finne cosmoiden som lyser mens historien utfolder seg.

SANSE HISTORIE
I denne læreplanen vil dine brukere framføre en sensorisk historie ved å trykke på cosmoidene. Hver cosmoid trigger en lyd relatert til historien og lyser bare når det er deres tur. Det er en flott aktivitet for ikke-verbale brukere og for brukere som er avhengig av en sensorisk læremåte.
Hvem det passer for
SSL, SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Å engasjere seg i parallelle aktiviteter med flere andre (P4 - PSHCE)
<ul style="list-style-type: none"> • Å matche objekter til bilder og symboler (P5 - Norsk)
BKFB Mål
ELG 08 Skape relasjoner: Barnene leker sammen, og bytter på tur med andre.
Ressurser
Leke-katter og løver som brukerne kan klemme på
Nøkkelvokabular
Katt/Klem/Lang/Kort/Gammel/Ung

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Historiefortelling" aktiviteten og velg "Lille Geit".
2. Spre ut cosmoidene på et bord og begynn å lese historien.
3. Når du kommer til en side som har en medfølgende lyd, vil en av cosmoidene lyse up. Du kan oppfordre brukerne dine til å bytte på å trykke på den lysende cosmoiden for å høre lyden. Hva kan du høre?

Hovedaktivitet

1. Gi en cosmoid til hver bruker og les/framfør hele historien sammen. Du kan oppfordre brukerne til å vente på tur for å trigge deres lyd. Hvem sin tur er det? Hvilken lyd kan vi høre?
2. Introduser referanseobjekter og inkorporer dem i den sensoriske historien på riktig tidspunkt. Hva slags farge har gresset? Hvor er mamma-geiten?
3. Du kan oppfordre brukerne til å matche referanseobjekter med den passende lyden.

Ekstra aktiviteter

- Spre cosmoidene rundt i rommet og få brukerne til å finne cosmoiden som lyser mens historien utfolder seg.

SANSE HISTORIE
I denne læreplanen, vil dine brukere framføre en sensorisk historie ved å trykke på cosmoidene. Hver cosmoid trigger en lyd relatert til historien og lyser bare når det er deres tur. Det er en flott aktivitet for ikke-verbale brukere og for brukere som er avhengig av en sensorisk læremåte.
Hvem det passer for
SSL, SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Å engasjere seg i parallelle aktiviteter med flere andre (P4 - PSHCE)
<ul style="list-style-type: none"> • Å matche objekter til bilder og symboler (P5 - Norsk)
BKFB Mål
ELG 08 Skape relasjoner: Barnene leker sammen, og bytter på tur med andre.
Ressurser
Leke-geit, vann, leke-fugl, brikke med gress.
Nøkkelvokabular
Gress/Blå/Elv/Fugl/Sov/Fors vunnet

COSMO LÆREPLAN – REDDE TUMI

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Historiefortelling" aktiviteten og velg "Redde Tumi"
2. Spre ut cosmoidene på et bord og begynn å lese historien.
3. Når du kommer til en side som har en medfølgende lyd, vil en av cosmoidene lyse up. Du kan oppfordre brukerne dine til å bytte på å trykke på den lysende cosmoiden for å høre lyden. Hva kan du høre?

Hovedaktivitet

1. Gi en cosmoid til hver bruker og les/framfør hele historien sammen. Du kan oppfordre brukerne til å vente på tur for å trigge deres lyd. Hvem sin tur er det? Hvilken lyd kan vi høre?
2. Introduser referanseobjekter og inkorporer dem i den sensoriske historien på de riktige tidspunktene. Hvilken farge har monsteret? Hva kan Tumi se i vannet?
3. Du kan oppfordre brukerne til å matche referanseobjekter med den passende lyden. Hva slags lyd lager en hval?

Ekstra aktiviteter

- Spre cosmoidene rundt i rommet og få brukerne til å finne cosmoiden som lyser mens historien utfolder seg.

SANSE HISTORIE
I denne læreplanen vil dine brukere framføre en sensorisk historie ved å trykke på cosmoidene. Hver cosmoid trigger en lyd relatert til historien og lyser bare når det er deres tur. Det er en flott aktivitet for ikke-verbale brukere og for brukere som er avhengig av en sensorisk læremåte.
Hvem det passer for
SSL, SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none">• Å engasjere seg i parallelle aktiviteter med flere andre (P4 - PSHCE)
<ul style="list-style-type: none">• Å matche objekter til bilder og symboler (P5 - Norsk)
BKFB Mål
ELG 08 Skape relasjoner: Barnene leker sammen, og bytter på tur med andre.
Ressurser
Leke-monster, brikke med vann og strå til å blåse bobler, leke-hval, tannbørster
Nøkkelvokabular
Redd/Monster/Øyne/Bade/Søster/Hval/Svømme

COSMO LÆREPLAN -
LILLE FUGLS STORE EVENTYR

BESKRIVELSE

SANSE HISTORIE
I denne læreplanen vil dine brukere framføre en sensorisk historie ved å trykke på cosmoidene. Hver cosmoid trigger en lyd relatert til historien og lyser bare når det er deres tur. Det er en flott aktivitet for ikke-verbale brukere og for brukere som er avhengig av en sensorisk læremåte.
Hvem det passer for
SSL, SL, ML, BKFB
Læringsresultater
• Å engasjere seg i parallelle aktiviteter med flere andre (P4 - PSHCE)
• Å matche objekter til bilder og symboler (P5 - Norsk)
BKFB Mål
ELG 08 Skape relasjoner: Barnene leker sammen, og bytter på tur med andre.
Ressurser
Leke-fugl, fuglefjær, oppblåsbar globus, blomster, plastikk-juveler
Nøkkelvokabular
Fugl/Liten/Kjempe/Verden/ Skog/Skatt

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Historiefortelling" aktiviteten og velg "Lille Fugls Store Eventyr".
2. Spre ut cosmoidene på et bord og begynn å lese historien.
3. Når du kommer til en side som har en medfølgende lyd, vil en av cosmoidene lyse up. Du kan oppfordre brukerne dine til å bytte på å trykke på den lysende cosmoiden for å høre lyden. Hva kan du høre?

Hovedaktivitet

4. Gi en cosmoid til hver bruker og les/framfør hele historien sammen. Du kan oppfordre brukerne til å vente på tur for å trigge deres lyd. Hvem sin tur er det? Hvilken lyd kan vi høre?
5. Introduser et brett som har alle referanseobjektene og inkorporer dem i den sensoriske historien på riktig tidspunkt. Hva slags farge er fuglen? Hvor er kjempen?
6. Du kan oppfordre brukerne til å matche referanseobjekter med den passende lyden. Hva fant Lille Fugl i skogen?

Ekstra aktiviteter

- Spre cosmoidene rundt i rommet og få brukerne til å finne cosmoiden som lyser mens historien utfolder seg.

COSMO LÆREPLAN -
UNATHI OG DET ILLELUKTENDE MONSTERET

BESKRIVELSE

SANSE HISTORIE

I denne læreplanen vil dine brukere framføre en sensorisk historie ved å trykke på cosmoidene. Hver cosmoid trigger en lyd relatert til historien og lyser bare når det er deres tur. Det er en flott aktivitet for ikke-verbale brukere og for brukere som er avhengig av en sensorisk læremåte.

Hvem det passer for

SSL, SL, ML, BKFB

Læringsresultater

- Å engasjere seg i parallelle aktiviteter med flere andre (P4 - PSHCE)

- Å matche objekter til bilder og symboler (P5 - Norsk)

BKFB Mål

ELG 08 Skape relasjoner:
Barnene leker sammen, og bytter på tur med andre.

Ressurser

Brett med vann for spruting, brett med jord og murerskje for graving, kostymer for å kle seg ut, brett med bobler

Nøkkelvokabular

Fugl/Liten/Kjempe/Verden/
Skog/Skatt

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Historiefortelling" aktiviteten og velg "Unathi og det illeluktende monsteret."
2. Spre ut cosmoidene på et bord og begynn å lese historien.
3. Når du kommer til en side som har en medfølgende lyd, vil en av cosmoidene lyse opp. Du kan oppfordre brukerne dine til å bytte på å trykke på den lysende cosmoiden for å høre lyden. Hva kan du høre?

Hovedaktivitet

- Gi en cosmoid til hver bruker og les/framfør hele historien sammen. Du kan oppfordre brukerne til å vente på tur for å trigge deres lyd. Hvem sin tur er det? Hvilken lyd kan vi høre?
- Introduser referanseobjekter og inkorporer dem i den sensoriske historien på riktig tidspunkt. Hvem er best til å grave?
- Du kan oppfordre brukerne til å matche referanseobjekter med den passende lyden.

Ekstra aktiviteter

- Spre cosmoidene rundt i rommet og få brukerne til å finne cosmoiden som lyser mens historien utfolder seg.

SEKVENSER
I denne læreplanen vil brukerne dine lære hvordan de kan lage og huske fargesekvenser ved å jobber som et lag
Hvem det passer for
ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere kan huske og kopiere enkle mønstre og sekvenser (P6 - Tallforståelse) • Brukere kan respondere på hverandre i gruppesituasjoner, leke og jobbe sammen i små grupper (P6 - PSHCE)
BKFB Mål
ELG 12 Form, plass og målinger: barn kjenner igjen, lager og beskriver mønstre
Ressurser
Lag fargede papirdisker som korresponderer til fargene på cosmoidene (blå/grønn/gul/oransje/rød/lilla). Fest borrelås til baksiden av hver for å lettere kunne feste de til ett brett.
Nøkkelvokabular
Start / Stopp / Orkester / Dirigent/ Instrumenter

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Velg en sang fra "Orkester".
2. Bruk en cosmoid for å demonstrere hvordan man starter og stopper musikken ved å trykke på cosmoiden.
3. Send en cosmoid rundt i gruppen, prøv å oppfordre brukerne til å starte og stoppe musikken ved å trykke på cosmoiden. Hva slags instrument kan vi høre?
4. Forklar at vi skal lage et orkester i denne musikktime og at alle orkestre har en dirigent. Hva gjør en dirigent?
5. Hva bruker en dirigent til å lede et orkester? Bruk en dirigentstav, bilder av brukerne, eller fargesymboler.

Hovedaktivitet

1. Gi en cosmoid til hver bruker
2. Si "La oss høre på (navn på første bruker) spille trommer", så "La oss høre på (navn på andre bruker) spille gitar", osv.
3. Prøv å oppfordre hver bruker til å "starte" å spille deres instrument.
4. Prøv å oppfordre hver bruker til å "stoppe" å spille deres instrument.
5. Si "La oss spille i et orkester sammen". "(navn på første bruker) du kan begynne først.", "(navn på andre bruker) din tur. Begynn nå."
6. Prøv så å oppfordre hver bruker til å "stoppe" å spille deres instrument.

Ekstra aktiviteter

- Prøv å oppfordre hver bruker til å dirigere resten av gruppen, ved å bruke en dirigentstav eller et annet egnet kommunikasjonsmiddel.
- Match bilder av instrumenter til den tilsvarende lyden på hver cosmoid.

BRUKE MIN STEMME
I denne læreplanen vil dine brukere bytte på å ta opp at de sier navnene sine eller hvilken som helst lyd ved å bruke Cosmo i kontekst med en sang eller en historie.
Hvem det passer for
SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere benytter seg av ny konvensjonell kommunikasjon (P3) • Blir med på noen bevegelser eller repeter noen ord, rim og fraser når bedt om (Pre-KS1: Norsk)
BKFB Mål
Kommunikasjon og språkutvikling - ELG 03 Snakking: barn uttrykker seg effektivt
Ressurser
Cosmo / eventyrbøker
Nøkkelvokabular
Navn/Dyr/Følelser

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Min Stemme" aktiviteten og demonstrer hvordan dere kan ta opp hvilken som helst lyd ved å trykke på "TA OPP" på skjermen og lage en lyd (iPad mikrofonen vil ta opp i 3 sekunder fra du presser på TA OPP).
2. Vis brukere hvordan du kan "leke" med opptakene ved å bruke cosmoidene.
3. Forklar at vi skal bytte på å ta opp stemmene våre. Vi kan si navnene våre, lag en morsom lyd, eller til og med bruke kroppen som en tromme.

Hovedaktivitet

1. Sitt i en sirkel og gi cosmoidene til den første brukeren. Du kan oppmuntre dem til å ta opp en lyd. Du kan trykke på "TA OPP" knappen eller de kan gjøre det selv.
2. Når de har tatt opp en lyd, er det tid for at alle synger.
3. Syng hvilken som helst sang som dere vanligvis bruker eller lag en ny (f.eks. "Det er Sarah sin tur til å lage en lyd, lage en lyd, lag lyd, osv.)
4. La det være en pause på slutten slik at den første brukeren kan spille av det de tok opp slik at alle kan høre.
5. Oppmuntre den første brukeren til å gi cosmoiden videre til den neste brukeren og begynn igjen fra Steg 1.

Ekstra aktivitet

- Les en av dine favoritthistorier med brukerne dine. På hver side, få brukerne dine til å tenke på en lyd dere kan ta opp. Kanskje en brølende løve eller en knirkende dør. Dette er en veldig morsom måte å oppmuntre brukerne til å bruke fantasien deres.
- Lag en powerpoint av mange dyr og ta opp lyder for hver av dem.
- Vis bilder av mennesker som viser forskjellige følelse og oppmuntre brukerne til å ta opp lyder som representer hver følelse.

SAMME FARGE
I denne læreplanen vil brukerne dine jobbe sammen som et lag for å få alle cosmoidene til å ha den samme farge. Det er en morsom og fysisk problem-løsnings aktivitet som inneholder sekvenser, fargevokabular, og bevegelser.
Hvem det passer for
SL, ML, BKFB
Læringsresultater
<ul style="list-style-type: none"> • Brukere kan kopiere enkle mønstre eller sekvenser (P5 - Tallforståelse) • Brukere kan sortere objekter etter valgte egenskaper (Pre-KS1: Matte)
BKFB Mål
ELG 12 Form, rom og målinger: barn kjenner igjen, lager og beskriver mønstre
Ressurser
Spillbrett med farger og en snurrbar pil/stor terning/fargede klistremerker
Nøkkelvokabular
Blå/Grønn/Gul/Oransje/Rød/Lilla/

BESKRIVELSE

Lærerstyrt introduksjon

1. Start ved å åpne "Samme Farge" aktiviteten og sitt i en sirkel med brukerne dine.
2. Forklar at ved å trykke på cosmoidene et visst antall ganger kan vi få alle cosmoidene til å ha samme farge.
3. Be en bruker velge en farge og så demonstrer hvordan vi kan trykke på cosmoidene for å få alle til å ha den fargen.
4. Snakk om andre måter vi kan velge en farge på – f.eks. ved å snurre pilen på et spillbrett eller ved å bruke en fargeterning.

Hovedaktivitet

1. Gi en cosmoid til hver av brukerne og velg en bruker som skal være "farge-mester".
2. Farge-mesteren kan velge en farge ved å bruke flere metoder. De kan si navnet på en farge, spinne en pil på et "fargebrett", eller kaste en fargeterning. På hvilke andre måter kan vi velge en farge?
3. Når de velger en farge, må resten av laget få sine cosmoider til å ha samme farge så fort som mulig.
4. Du kan ta tiden på denne aktiviteten for å gjøre den morsommere. Kanskje kan den raskeste spilleren få være farge-mesteren i den neste runden?
5. I den andre runden, prøv å spille av aktiviteten på det vanskelige nivået. Klarer dere å gjøre det like raskt som før?

Ekstra aktiviteter

- Begynn denne aktiviteten ved å sitte i en sirkel, da dette vil hjelpe brukerne å bli komfortable med konseptet. Når de er komfortable, prøv å plassere cosmoidene rundt i et stort rom, slik at alle kan se og bevege seg rundt for å fullføre aktiviteten.
- Gjør det til en konkurranse! Få brukerne til å bytte på å fullføre aktiviteten individuelt. Lag en poengtavle for å samle poengsummene over et halvt år eller et helt år, og gi premier til vinnerne.