

Izrada radionice

ZA UČITELJE

Pisanje

Ciljevi učenja: nakon ovog poglavlja vaši će učenici moći:

- Definirati radnju, što se događa u priči, te cilj, odnosno što žele ispričati ovom pričom.
- Kreirati osnovne postavke, gdje se događa, koje je okruženje, što je pozadina, kontekst
- Razviti lik(ove) i odgovorite na pitanja: tko je glavni lik priče, koji su drugi likovi prisutni u priči
- Elaborirati sukob, u čemu je problem u priči, koji su izazovi s kojima se suočava te kako se problem rješava, odnosno kako se osoba može nositi s izazovom.

Trajanje aktivnosti:

4 sata

Kratki opis aktivnosti:

Naredna 4 koraka pomoći će učenicima da prepoznaju likove koje žele uključiti u priču, mjesta radnje, izazove s kojima će se suočiti i aktivnosti koje će poduzeti kako bi riješili izazove. Učenici mogu raditi samostalno ili u skupini, raspravljati nakon svake aktivnosti, a kako bi pokrenuli nove priče i prikupili informacije.



Upute i opis aktivnosti:

Korak 1

Da biste razvili glavnog i sporedne likove, stvarite flip-book. Učenici moraju nacrtati osobu pomoću unaprijed ispisanih listova koji imaju linije koje dijele stranicu na 3 dijela: glava, tijelo, stopala. Nakon toga skupite sve crteže, spojite kao knjige i prerežite na 2 mjesta (tamo gdje se odvajaju glava, tijelo i stopala). Učenici zatim mogu birati između različitih glava, tijela i nogu te tako stvoriti novi lik. To može potaknuti raspravu o osobinama lika, njihovim navikama, osjećajima i postupcima.

Korak 2

Učenici trebaju nacrtati kartu s različitim mjestima radnje (npr. škola s različitim sobama, grad s parkom, ili vlastitom kućom). Mjesta radnje trebaju definirati gdje priča počinje, gdje se odvija glavni dio, gdje se događaju sukobi / izazovi i gdje se rješava i završava priča.

Korak 3

Igrajte igru "problem - rješenje" s učenicima. U ovoj igri dajte im niz problema odnosno izazova (npr. tužni su, trebaju a ne mogu razgovarati s prijateljem, a možete potaknuti učenike da sami napišu neke probleme), a učenici moraju u rečenici napisati moguće rješenje problema odnosno izazova. Ako su jave dva ista ili slična odgovora, neka se učenici udruže i rade zajedno na sljedećem problemu. Zatim pokrenite raspravu o mogućim sukobima i rješenjima koji se mogu dogoditi na različitim mjestima radnje.

Korak 4

Posljednji korak je jedna aktivna igra. Učenici formiraju 3-4 skupine. Jedan učenik odabire izazov/problem iz prethodnog koraka ili postavlja nove izazove, a svi ostali trebaju napisati 1 radnju (glagol) koja može pomoći liku u priči da riješi problem/izazov. Učenik koji je odabrao izazov povezuju glagole u priču. Možete ovaj korak ponoviti više puta, a zatim objedinite sva rješenja.