A picture containing icon

Description automatically generated



# Pripovedovanje zgodb s fotografijami

Dejavnost

## Cilj

Tako kot vse dejavnosti v modulu Povej zgodbo tudi ta dejavnost pomaga dijakom premostiti vrzel med izvornim gradivom in ustvarjalnim izražanjem zgodbe.

Pri tej dejavnosti se osredotočite na **osmišljanje zgodb. in strukturo zgodbe**.

## Povzetek dejavnosti

**Število srečanj:** 3

Ta dejavnost je bila prvotno izvedena na SMGS - srednji šoli v Ljubljani.

V našem kontekstu smo projekt Story valley izvajali kot del kombinacije razredov in učiteljev - pri pouku tujega jezika so dijaki razvijali jezikovne spretnosti, pri fotografiji pa so se osredotočili na prednosti fotografije kot vizualnega orodja za pripovedovanje zgodb in na vrednost fotografije kot učnega orodja v njihovem razredu. Ta dejavnost se posebej ukvarja s tem, kako uporabiti fotografijo, da bi dijake naučili pripovedovati zgodbe na osebni ravni.

## Priprava pred dejavnostjo

### Pripomočki

* Fotoaparat / mobilni telefon s fotoaparatom

## Izvajanje dejavnosti

### Korak 1 - Razlaga zgodbenih zapletov

**Čas: 30 minut**

Preden se lotite te dejavnosti, je pomembno, da dijaki razumejo, kako zgodbe delujejo. V našem kontekstu smo se pogovarjali o osnovnih zapletih, kot jih je opisal Christopher Booker v svoji knjigi *Sedem osnovnih zapletov: Zakaj pripovedujemo zgodbe*. Ker bi bilo obravnavanje vseh vrst zapletov v eni uri za dijake lahko preobremenjujoče, smo se osredotočili na tri, za katere se je zdelo, da jih je najbolje prilagoditi temi učencev:

* **Od revščine do bogastva**: glavni junak se na začetku zdi običajen, vendar ima potencial za veličino. Dijaki so se pogovarjali o primerih, kot sta Aladin in Pepelka.
* **Premagovanje pošasti**: skupnost ogroža pošast, zato se mora junak dvigniti, jo najti in uničiti, pri tem pa pogosto najde zaklad. Zgodbe s tem tipom zapleta vključujejo različne grške mite, na primer tiste o Perzeju (premagal Meduzo in Krakena) in Tezeju (premagal Minotavra).
* **Upor proti "oblasti"**: junak se upre vsemogočnemu sovražniku, ki obvladuje svet. Ta vrsta zapleta v preteklosti ni bila tako pogosto prisotna, vendar veliko dijakov pozna zaplet Vojne zvezd.

To naj bi dijakom pomagalo razumeti, kako se zgodbe pišejo, kar jim bo pomagalo izboljšati svoje spretnosti pripovedovanja in/ali pisanja zgodb.

|  |  |
| --- | --- |
| **Podpora**  Dijaki bodo verjetno lažje razumeli tipe zapletov, če bodo podprti s primeri znanih filmov ali knjig, ki jih že poznajo. | **Razširitev**  Dijaki si lahko ogledajo filme ali preberejo knjige, ki predstavljajo nekatere osnovne zgodbene zaplete, in jih uporabijo kot navdih za svoje prihodnje delo. |

### Korak 2 - Fotografiranje

**Čas:** Ena ura

Dijaki morajo posneti po eno fotografijo, ki ponazarja določeno temo. V našem kontekstu smo učencem ponudili tri možnosti: domovina, biti Slovenec in narodnost.

Nato mora vsak od njih napisati opis s približno 50 besedami, ki se ujema z zgodbo. Ta zgodba mora slediti enemu od prej obravnavanih tipov zapletov.

Fotografije morajo biti opremljene z imenom fotografa ter časom in krajem, kjer so bile posnete. Zaželeno je, da delo dijakov ni pretirano digitalno obdelano, da se ohrani pristnost zajetih slik. Vendar se lahko prilagoditve obrezovanja, popravljanja barv, svetlosti, kontrasta itd. uporabijo za izboljšanje vizualne pripovedi zajete slike. Če so na fotografijah prepoznavne osebe, morajo dijaki pridobiti njihovo soglasje za uporabo slike.

|  |  |
| --- | --- |
| **Podpora**  Nekaj primerov podobnih projektov, ki jih lahko dijaki uporabijo za navdih:   * SLOVENCI V DNEVNIH SOBAH   <https://slovencivdnevnihsobah.si/>  <https://www.rtvslo.si/zabava-in-slog/popkultura/druzabno/slovenci-v-dnevnih-sobah-ta-knjiga-je-o-tem-kako-zivimo/439689>   * ROBERT FRANK: AMERIČANI   <https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Frank>  <https://www.lensculture.com/articles/robert-frank-the-americans>  <https://www.newyorker.com/culture/photo-booth/the-shock-of-robert-franks-the-americans>   * PLATON: LJUDSKI PORTFELJ   <https://www.thepeoplesportfolio.org/>  <http://www.platonphoto.com/> | **Razširitev**  Po vsaki predstavitvi lahko ostale dijake povabite, da komentirajo, kateri osnovni zaplet je bil uporabljen kot navdih za fotografijo. Predstavitelj mora potrditi ugibanja. Poudarijo se lahko elementi fotografije, ki izdajajo vrsto zapleta. |

### Korak 3 - Razmišljanja

**Čas:** Ena ura

Po oddaji fotografij morajo dijaki predstaviti svoje fotografije in jih primerjati z zgodbami, ki so si jih zamislili kot navdih. To lahko storijo v obliki računalniške predstavitve ali pa fotografije natisnejo in obesijo na stene. Med predstavitvijo naj dijaki komentirajo fotografije in ugotovijo, ali dejansko odražajo izvirno zgodbo. Poudarijo lahko nekatere elemente, ki ju povezujejo.

|  |  |
| --- | --- |
| **Podpora**  Med vsako predstavitvijo lahko druge dijake pozovete, naj komentirajo, kateri osnovni zaplet je bil uporabljen kot navdih za fotografijo. Predstavitelj mora potrditi ugibanja. Poudarijo se lahko elementi fotografije, ki izdajajo vrsto zapleta. | **Razširitev**  Dijaki lahko obiščejo galerijo ali fotografsko razstavo in si ogledajo dela drugih fotografov. To bi jim pomagalo razviti spretnosti vizualnega jezika in jim pomagalo razmišljati o lastnem delu. |

## Merila uspeha

Stvari, na katere morate biti pozorni, če želite preveriti uspešnost izvedene dejavnosti, lahko vključujejo:

* Po drugem koraku vsak dijak predstavi fotografijo; fotografije morajo biti opremljene z imenom, časom, datumom in kratkim opisom.
* Dijaki si lahko fotografije in vrste zapletov zlahka razlagajo.
* Dijaki v razpravah in predstavitvah uporabljajo imena vrst zapletov.
* Dijaki skrbno izbirajo, kaj bodo fotografirali, in morda izberejo več možnosti, preden se odločijo za končno izbiro.