

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 posebej raziskuje **struktura zgodbe**.

Povzetek dejavnosti

Število srečanj: 2

Dejavnost je bila izvedena na SMGS, srednji šoli v Ljubljani. V našem kontekstu smo projekt Story valley izvedli 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, s katerim lahko pripovedujejo zgodbe, in na vrednost fotografije kot učnega pripomočka v razredu.

Pri tej dejavnosti se uporabljajo kocke za pisanje zgodb (kompleti 9 kock s piktogrami namesto števil), ki dijakom ponujajo ideje za pisanje zgodb. Razdelitev kock zgodb v komplete po tri pomaga dijakom razviti spretnosti pripovedovanja zgodb v skupini, nato pa te spretnosti uporabiti na osebni ravni.

Priprava pred dejavnostjo

Pripomočki

- Pisalo
- Papir
- Kocke za pisanje zgodb
 - Kocke z zgodbami lahko kupite na spletu ali v nekaterih trgovinah z igračami. Svoje kocke lahko pripravite tudi s pomočjo predloge v dodatku.

Priprava učitelja

Dijaki bodo morali najti komplete kock z zgodbami, ki jih bodo lahko uporabili. Namesto več kompletov lahko uporabite en komplet kock in dijake prosite, naj si po metanju kock rezultat fotografirajo, da si ga bodo lažje zapomnili. Lahko pa pripravite tudi delovni list s piktogrami/ključnimi besedami in ga natisnete, da ga dijaki uporabijo.

Izvajanje dejavnosti

Korak 1 - učenje strukture zgodbe

Čas: 30 minut

Pred pisanjem zgodb morajo dijaki razumeti osnovno strukturo zgodbe. Odločili smo se, da bomo to razložili s sedemdelno strukturo, ki jo je v 19th stoletju zasnoval Gustav Freytag. V skladu s Freytagovo piramido mora struktura zgodbe vključevati naslednje korake:

1. **Zasnova**, v kateri so pojasnjene okoliščine zgodbe in ozadje likov.
2. **Spodbujevalni dogodek**, ki povzroči verižno reakcijo dogodkov.
3. **Zaplet**, kjer se zgodba razvija, postane bolj zapletena.

4. **Vrh**, točka največje napetosti za junake.
5. **Razplet**, kjer se zgodba spremeni v dejanja kot posledica vrhunca, ki je spremenil tudi glavnega junaka.
6. **Rešitev**, kjer se spor razreši.
7. **Razsnova** ali konec, ki je lahko srečen (v komedijah) ali žalosten (v tragedijah).

Skupaj s kockami zgodb, ki so uporabljene v 2. koraku, naj bi dijakom pomagali razumeti, kako se zgodbe pišejo, kar jim bo pomagalo izboljšati njihove pisne spretnosti.

Podpora

Dijaki bodo verjetno lažje razumeli strukturo zgodbe, če bo podprta s primeri znanih filmov ali knjig, ki jih že pozna.

Korak 2 - metanje kock in pisanje

Čas: Ena ura

Dijake razdelite v skupine po 4 ali 5 in vsaki skupini dajte po en komplet kock z zgodbo. Dijaki dvakrat ali trikrat vržejo kocke in si zapišejo teme, ki jih mora njihova zgodba zajeti - pri tem upoštevajo strukturo zgodbe, ki so jo obravnavali prej.

Vsaka skupina naj skupaj napiše zgodbo in pri tem posebno pozornost nameni strukturi zgodbe. Zgodbe so lahko poljubno dolge, vendar morajo poudariti izbrano temo - v našem primeru -- *Kaj pomeni biti Slovenec?* Konec ure naj bo rezerviran za branje in razpravo o zgodbah.

Na koncu 2. koraka, pisanja zgodb, mora imeti vsaka skupina dokončano zgodbo s potrjeno pravilno uporabo strukture zgodbe.

Podpora

Ko skupine predstavijo svoje zgodbe, preverite, ali vsaka zgodba vsebuje osnovne elemente strukture zgodbe. Po vsaki predstavitvi lahko povabite druge skupine/dijake, da komentirajo, ali zgodba ustreza zahtevam glede strukture zgodbe. Če kakšen element manjka, ga lahko navedete v razpravi v razredu, predstavitevna skupina pa ga mora dodati v svojo zgodbo.

Razširitev

Na tej stopnji lahko dijakom ponudite dodatno dejavnost, da svoje zgodbe razdelijo v ločene odstavke, od katerih vsak vsebuje eno stopnjo strukture sedmih dejanj.

Dijaki lahko ustvarijo lastne kocke zgodbe ali piktograme, ki predstavljajo teme, kot so migracije, državljanstvo, jezik, itd. Te lahko nato uporabijo kot izhodišče za dejavnost.

Merila uspeha

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

- Po 2. koraku vsaka skupina predstavi svojo zgodbo, vse zgodbe pa vsebujejo osnovne elemente strukture zgodbe.

- Dijaki so videti zavzeti in motivirani za pisanje zgodb.
- Dijaki so s pomočjo kock za pisanje zgodb odločali o vsebini svojih zgodb.
- Zgodbe dijakov se ujemajo z izbrano temo.

Dodatek - ustvarite svoje kocke zgodbe

Če želite ustvariti kocko zgodbe, izpolnite predlogo na naslednji strani s prepoznavnimi slikami.

- Te slike so lahko fantastične (npr. vesoljska ladja, zombiji, škrti ...) ali realistične (npr. znamenitosti iz okolice). Vse je odvisno od teme zgodbe, o kateri želijo dijaki pisati.
- Kocke lahko izpolnite z računalniškimi slikami ali pa jih narišete z roko in naredite fotokopije.
- Dijaki bodo kocko uporabili kot igralno kocko in jo večkrat vrgli (običajno dva do trikrat). Zgodbe, ki jih bodo napisali, bodo morale vključevati interpretacije treh slik, ki so jih vrgli.

Če sem na primer vrgel "vesoljsko ladjo", ki ji je sledila "opica" in nato "deževni oblak", bi lahko napisal zgodbo o:

- Nezemljani so ugrabili opico, ki je preklela njihovo letalo in povzročila njegovo strmoglavljenje v strašnem neurju.
- Zaradi dolgotrajnega dežja v džungli so vse opice odšle, ljudje v bližnjem mestu pa so jih imeli za bitja iz vesolja.
- ...ali kakršno koli drugo razlago slik.

