**“Weaving Webs of Stories”**

**2019-1-UK01-KA201-062128**

**IO2: Мрежа от истории – обучителна програма**

Съдържание

[Въведение 2](#_Toc108448675)

[Умения, които учебната програма развива 3](#_Toc108448676)

[Общи съвети, преди да започнете 4](#_Toc108448677)

[Групи дейности 6](#_Toc108448678)

[Група 1: Упражнения/дейности за формиране на група 7](#_Toc108448679)

[Група 2: Дейности/игри за проучване (четене и/или слушане на истории/книги), с фокус върху целите на проекта (грамотност, приобщаване, многообразие, равенство и прочие) 11](#_Toc108448680)

[Група 3: Създаване 14](#_Toc108448681)

[Group 4: Presentation 22](#_Toc108448682)

[Group 5: Evaluation activities (after each session as well as at the end of the course) 27](#_Toc108448683)

[How the partners have done it: 27](#_Toc108448684)

[Testimonials: 28](#_Toc108448685)

# Въведение

Според някои най-великите постижения на човечеството и по-голямата част от пробивите в технологично отношение са се формирали случайно. Обаче, както казва Луи Пастьор „Случайността е благосклонна към подготвените умове”. Ето защо консорциумът по WWS бе необходимо да разбере какво означава един ум да е подготвен в 21 век и по какъв начин можем да допринесем за развиване на уменията, които е необходимо да го съпровождат.

В дните, когато технологиите се развиват със скорост, която обикновеният човек трудно може да следва, човечеството е длъжно да се съсредоточи върху други видове постижения, които не са просто добавки към свързаните с STEM умения, но които допринасят хоризонтално за всички качествени аспекти на живота – социално, професионално, психическо, културно благополучие.

Човечеството се бори с неравенството, с предразсъдъците, с дискриминацията навсякъде – открито видими в по-слабо развитите региони и внимателно прикрити в по-напредналите. Нищо чудно, че една от най-важните цели на програмата за обучение, в която се гмуркате, е насърчаването на **равенството, приобщаването и разнообразието**. И все пак, въпреки неограничения информационен водовъртеж, в който живеем ние и нашите деца, това, от което младите и възрастните на бъдещето ще се нуждаят, не е просто наличието на информация, а възможността да се анализира информацията, да се разглежда критично, както и лично да се създава ново съдържание. Ето защо другата основна цел на тази програма е, чрез неформално обучение, да развива и насърчава уменията за грамотност. Овластяването, което ще се генерира от постигането на тези основни цели, ще се манифестира и в едно трето постижение – така наречената **социално-емоционална грамотност**, към която разказите, книгите, стиховете, театърът и други творчески дейности неизбежно проправят пътя.

Въпреки че никога не е късно за никого да започне/постигне каквото и да било, програмата за обучение на WWS е фокусирала вниманието си върху млада аудитория – 10-14 годишни деца, част от които срещат трудности с постигането на грамотност и разбиране.

# Умения, които учебната програма развива

Програмата за обучение, която консорциумът WWS разработи за използване в училища в цяла Европа, развива:

- Умения за четене: събуждане на любопитството и апетита на децата за четене чрез четене и споделяне с тях на литературни произведения, които предават силни послания по лесен за разбиране начин

- Умения за писане: създаване на безопасна среда за участниците да споделят идеи чрез устно и писмено разказване на истории, където приносът на всеки се счита за ценен и важен и където фасилитаторът работи и споделя като равен на децата

- Анализ и критично мислене: докато децата напредват в четенето, правенето на истории и ученето чрез преживяване (чрез театър например), тяхното ниво на готовност за обсъждане и анализиране в дълбочина на материали, проблеми, текстове или истории се повишава, както и тяхната проактивност и способност за формулиране и изразяване на мнение

- Сътрудничество, комуникация и работа в екип: насърчава се да работите заедно по общи проекти или в по-малки групи във връзка с определени задачи, с помощта на фасилитаторите, води до формиране на споменатите умения

- Емпатия, саморегулация (способност да регулирате и контролирате как реагирате на собствените си емоции) и социални умения: не са изолирани от всички други умения, а по-скоро се развиват постепенно, като се възприема и спазва групов договор за поведение и приемане, различните роли и истории се изживяват и преживяват отново, като по този начин се добавя към практически неограничен житейски или поне умствен опит, процъфтяващ в група на приемане и толерантност, която обсъжда чувствителни теми с най-голямо внимание, оставяйки място за лични мнения, които никога нямат за цел нанасяне на вреда или ограничаване на нечии права или безопасност.

# Общи съвети, преди да започнете

Преди да преминете към оформяне на програмата с ежеседмичните ви срещи, съветваме ви да прегледате и да имате предвид следните общи препоръки за учители и фасилитатори, организиращи уъркшопи за деца за четене и създаване на истории.

Съветите, изброени тук, не са свързани със самото четене или създаване на истории, които са обсъдени подробно по-нататък в програмата. Тези съвети се отнасят до групата, с която ще работите и как да извлечете най-доброто от нея, що се отнася до отдаденост на семинара и спазването на неговите правила, фокусиране на вниманието и постигане на възможно най-добър резултат за всеки отделен член на групата. Следователно тези съвети са хоризонтални и дават съвети за това, което трябва да вземете предвид освен четенето и създаването на истории, когато работите с група деца.

Въз основа на опита този списък със съвети може да се увеличи. Чувствайте се свободни да бъдете сред хората, които допринасят за неговото обогатяване, защото сме сигурни, че след като започнете да тъчете мрежи от истории с групите деца, ще ви хрумнат още много други съвети, които биха били важни за нас и за вашите колеги.

**Съвет: Ако желаете да работите с група деца, дори те да са съученици от един и същи клас, ще е разумно да подходите към тях сякаш се срещат едни с други и с вас самите за първи път. Започнете с:**

- дейности и игри, които им помагат да разкрият своите интереси, таланти, мечти, страхове в една безопасна и изпълнена с емпатия среда

- градете доверие като споделяте с децата кои сте вие, т.е. споделете своята личност с децата

- помогнете им да създадат сами договор за поведение, който обхваща правила относно това как да се държат едни с други

- вие и друг член на екипа трябва да следите за спазването на този договор от страна на всички членове на групата по всяко време – това ще установи усещането за сигурност в средата, която създавате заедно с децата за целите на изтъкаването на истории

**Съвет: Създайте приятна атмосфера в групата: познавайте имената на учениците, техните интереси, подкрепяйте ги и ги насърчавайте, показвайте ентусиазъм относно това, което правят, градете отношения базирани на уважение и доверие (ученете се случва само, когато е промотирано чрез положителни взаимоотношения).**

**Съвет: Когато формирате групата деца, постарайте се тя да не е хомогенна – ако искате да помогнете на деца да развият любов към процеса на четене и създаване, споделяне на истории, по-добре е да използвате за целта техни връстници.** Няма нищо по-силно от възхищението, интереса и страстта, които едно дете вижда в очите на друго дете. Взаимното учене е мощен инструмент и е добре да бъде използван възможно най-интензивно. В групата ви е необходимо да има всякакви деца – такива, на които им е трудно да четат, такива, които не се интересуват, други, които могат да четат, но се срамуват, и такива, които обичат да четат и са готови да четат с и за други. Формирането на хомогенна група би било по-малко ефективно и може да остави децата с усещането, че са избрани в зависимост от определен критерий. Другите ученици, които не са част от тази група, може да погледнат на нея като група на неграмотни деца или група на зубрачи. Никой от тези варианти не е привлекателен и членовете на групата може бързо да пожелаят да я напуснат.

**Съвет: Преди да започнете работа с децата, може да е добра идея да се срещнете и да поработите с техните учители, за да се запознаете с екипа в училище и с експертите, които преподават ежедневно на децата. Опознайте и самото училище – кой е патронът на училището, кога е създадено, има ли някакви специфики, с които екипът се гордее.** Ако знаете къде учат децата и с кого взаимодействат ежедневно, няма да сте считани за външен човек. Ще бъдете проницателни и опознавайки по-добре ежедневието на децата, ще бъдете по-добри и в избора на вашите упражнения и игри.

**Съвет: Когато организирате семинарните сесии, уверете се, че те не са твърде дълги – вниманието и интересът на децата могат да бъдат задържани в рамките на час или малко повече. Уверете се, че поддържате редовността на срещите, за да изградите навик у децата и да създадете седмично събитие, което те очакват с нетърпение.**

**Съвет: Използвайте разнообразни дейности във всяка работна сесия – комбинирайте музика с дейности за ръцете (рисуване, създаване на различни дизайни и компилации, създаване на 3D фигури и предмети) и дейности за четене или създаване на истории заедно.** Използвайте жестове и лицеви изражения, защото въпросните помагат много за това децата да учат и запаметяват. В програмите със седмични дейности има много предложения за различни дейности.

**Съвет: Когато използвате истории, старайте се да избирате такива, които включват герой/герои деца, така че децата да могат да се припознаят в тях и да са съпричастни.**

**Съвет: Създайте усещане за ритуал, като оформите работната си среда по привлекателен начин. Независимо дали ще бъдат възглавници за сядане около «лагерен огън», изрязани от пенокартон, табла с изображения за стените с герои от приказките, с които децата работят, предмети, които са свързани с приказките. Това могат да бъдат различни играчки и фигури или отново изрисувани и изрязани от пенокартон предмети, като огледала, корони и др.**

**Съвет: Представете пред децата различни книги и истории. Добре е да се запознаят с възможно най-много истории и да открият, че a) въображението е безгранично и b) от всичко може да се създаде история.**

**Съвет: Създавайте възможности за игра.** Карайте децата да правят забавни неща по време на уъркшопа за създаване на истории. Помолете ги да прочетат история със смешни гласове. Да включат и телата си в историята и да демонстрират как според тях героят се държи или движи или говори. Хората учат и се свързват лесно чрез игра. Зрялостта погрешно се счита като време без игри, но са съвсем малко хората, които отказват да играят, когато им се даде такава възможност.

**Съвет: Ако в групата ви има дете или деца, които са срамежливи и отказват да четат, никога не ги принуждавайте и не позволявайте и на другите да го правят. Във всеки случай не отвъд една точка, след която продължаващото взаимодействие става некомфортно.** Онези, които отказват да четат трябва да бъдат оставени просто да се наслаждават на това, което се случва и да наблюдават опита на другите.Нека се движат със своето си темпо; опитайте се да им дадете работа или роля. Те ще се изкушават все повече и повече и в един момент ще бъдат интригувани до такава степен, че ще пожелаят да се включат в четенето.

**Съвет: С напредъка и израстването на групата, уверете се, че задачите стават все по-предизвикателни.**

# Групи дейности

Представените по-долу дейности са тествани от партньорите в консорциума. Те със сигурност не са изчерпателни и учителите и фасилитаторите могат да открият или измислят други възможни дейности от подобен тип, водещи до същите резултати. Изпълненията, извършени в различните страни партньори, са представени като прикачени файлове, които показват как може да се развие процесът.

Дейностите, представени по-долу, са организирани в 5 категории, в зависимост от това каква е основната им цел - **изграждане на група, проучване, създаване, представяне, оценка**.

Заинтересованите учители и фасилитатори трябва да осъзнават, че:

* В зависимост от групата, може да се окаже необходимо да правят повече упражнения за формиране на група в началото;
* Сред упражненията за изграждане на група има дейности, които стартират от базови подробности като например запознаване с имената на членовете на групата, но със задълбочаването на работата ще откриете дейности, които могат да бъдат използвани като стартови за по-нататъшни уъркшоп сесии, които подготвят децата за работа и постигане на по-добро знание и споделяне за това какво децата изпитват по отношение на теми, които са по-близо до същината на проект WWS;
* Една и съща дейност може да покрива повече от една цел, например проучване и създаване;
* В най-добрия случай, фасилитаторите трябва да покрият всички пет области, при все това, ако решат да се придържат към литературни дейности, област „представяне“ може да не е толкова сериозно застъпена. За препоръчване е обаче дейности за представяне да са включени в сесиите с децата, защото по този начин ще се развият умения и увереност, които са универсално полезни;
* Възможно е някои от дейностите да имат по-подробни описания, включени в ежеседмичните програми на партньорите. Когато случаят е такъв, това ще бъде изрично посочено.

## Група 1: Упражнения/дейности за формиране на група

**Цел на тази група дейности**

Децата трябва да създават връзки на честност, приемане и създаване на атмосфера на сигурност и креативност, което изисква някои упражнения и игри за свързване дори при групи, членовете на които се познават.

От първите седмици и срещи, учителите/фасилитаторите трябва да създадат очакване за нещо магическо, забавно и обогатяващо, което да държи участниците в очакване, креативни, вдъхновени и готови да предизвикат собствените си граници.

“Вниманието е един изключително ограничен ресурс, който е необходимо да „отвличаме“ и към който трябва да се отнасяме с чувствителността, която заслужава”, заявява Chema Lazaro, награден за най-добър учител в Испания (2013 г.). За да отвлечем и задържим вниманието, обяснява той, следва да сме наясно, че мозъкът обича: (1) **Изненада и разкази** (“Помните ли незабравимия час, в който учителят ви водеше към едно магично място?) Мозъкът обожава преживявания, които го активират изцяло”. (2) **Неща, които са извън рутината. Игри. Сътрудничество:** Мозъкът е по-активен, когато работи във връзка с други умове, особено в началните фази на изпълнението на дадена задача. (3) **Познавателни дисонанси** (Дава за пример картините на Ешер, където стълбището например може да отива надолу или нагоре в зависимост от визуалната интерпретация на отделния наблюдател.) (4) **Смях** (Смехът доказано подновява и интензифицира вниманието). (5) **Любопитство,** което е ключово за ученето (Според проучвания, когато е събудено любопитството час преди изпълнение на задачата, учениците постигат по-добри резултати).

Към горното можем да добавим и съвета на **Джойс Каръл Оутс** да се започва с **по-кратки форми и дейности**, които учениците могат да завършат по-бързо. “Имаме нужда от психологическото удовлетворение, което получаваме от завършването на нещо”, казва американската писателка. Тя също настоява, че всеки има история за разказване. Писането също така трябва да бъде забавно, да носи удоволствие и да води по пътя на проучването.

На база на това, тук са представени няколко дейности, които са динамични, забавни и вдъхновяващи, но в същото време са кратки и игрови и имат потенциала да формират група, ансамбъл от индивидите, посещаващи уъркшопите.

|  |  |
| --- | --- |
| *Предложени дейности*  *(с продължителност 5-10 минути всяка)* | **Името ми е:** Участниците ще бъдат помолени да образуват голям кръг. След това всеки ще каже името си, докато другите внимават за това. След като горното приключи, участниците ще бъдат помолени да вдигнат ръцете си на височината на гърдите и да съберат дланите си и в тази сочеща позиция да се обърнат към друг участник, като изрекат името му... Когато участникът достигне позицията на другия; ще излезе, правейки същото и така нататък. Ръководителят на семинара ще даде насоки за броя на участниците, които са в движение. Дейността приключва, когато един от участниците знае имената на всички. Тази дейност може да се променя чрез промяна на името на дума, която идентифицира всеки участник или заглавие на любимата му книга.  **Увереност.** Ръководителят на семинара раздава работния материал и обяснява как да се изпълни упражнението: разделяйки листа хартия, от дясната страна се отбелязва като заглавие „най-щастливият момент“, а от лявата страна „най-тъжният момент“. Всеки записва на своя лист най-щастливия и най-тъжния момент от живота си. След това участниците споделят своите отговори.  **Качества.** За по-голяма интеграция в групата ще бъде от полза за всеки член да се опита да опознае и да подчертае качествата на своите връстници. Върху лист всеки ученик пише името на един от участниците (разпределение на имена на случаен принцип). До името се пише характерно качество на този човек. Всички post-it се поставят на стената и на свой ред се подават, така че всеки човек трябва да добави някакво качество към написаното във всеки или ако намери същото качество, просто го подчертава.  **Две истини и една лъжа.** Да направи възможно участниците да се познават и ценят по-добре един друг чрез откриване на общи и уникални преживявания и интереси. Участниците трябва да се представят един на друг, като разкажат две истински неща или факти и една неистина за себе си. Доброволецът започва с две истини за себе си и една лъжа и споделя отговорите с групата. Който познае лъжата е следващ по ред да споделя. Някои участници може да дадат обяснения за своите истини.  **Топката пита:** Ръководителят на семинара подава топка на всеки отбор, кани участниците да седнат в кръг и обяснява как да направят упражнението. Топката преминава от ръка на ръка; по знак на водещия упражнението спира. Човекът, който остава с топката в ръка, се представя на групата: казва името си и изразява своята благодарност и/или признателност за три неща в живота си или неща, които са му се случили миналата седмица. Упражнението продължава по същия начин, докато се представи мнозинството.  **Откриване на сходствата:** Помолете децата да застанат в кръг и изберете две от тях, които да застанат в средата гръб в гръб едно към друго. Всеки човек от външния кръг назовава две разлики с всяко от децата, които са в средата. След това посочва приликите. След това разменете и завъртете, така че всяко дете в групата да се озове в средата. Децата трябва да открият, че имат повече общо помежду си, отколкото може би са предполагали първоначално.  **Викторини:** Правете ежеседмични викторини по зададена тема и проверете колко знаят вашите деца за различните култури, религии, увреждания и прочие. Може дори да възлагате подготвянето на викторините за всяка седмица на екипи от по 2 ученици, така че те да участват в проучването.’ (Petty 2014)[[1]](#footnote-1)  **Изреждане на неща, които са от чужбина:** Бърза дейност, която можете да направите в началото на урока, за да представите темата за мултикултурализма. Помолете вашите ученици да съставят списък на всичко в живота им, което идва от страна извън родината. Прегледайте отговорите им като клас – изненадани ли са от резултатите? (Petty 2014)  **Вярно или не?** Представете на класа някои факти за хората с увреждания, от друга култура или въз основа на определени защитени характеристики и ги помолете да решат дали фактите са верни или грешни. Изненадани ли са от правилните отговори? (Petty 2014)  **Игри, които включват информация/дейности, обясняващи различни увреждания – слухови, зрителни, физически:** Играйте игри, за да повишите осведомеността за различни физически увреждания. Могат ли вашите ученици да облекат пуловер само с една ръка? Могат ли да водят приятел из класната стая с превръзка на очите? Могат ли да четат по устните какво казват героите по телевизията при изключен звук? Използвайте тези дейности, за да покажете трудностите, пред които са изправени хората, и обяснете как тези хора се научават да ги преодоляват.  **Първи впечатления:** Това е добра дейност за по-големи ученици. Гледайте видеоклипа в YouTube от Guardian, но го поставете на пауза след 10 секунди, 16 секунди и 24 секунди, като отделите време, за да попитате учениците какво мислят, че се случва във видеото. Променят ли се възприятията им, докато видеото продължава? Накарайте учениците да обосноват своите отговори. (Petty 2014). Можете да откриете видеото тук YouTube - <https://www.youtube.com/watch?v=M3bfO1rE7Yg>  **Разказвайте истории:** Намерете няколко истории, които предизвикват възприятията и стереотипите, като костенурката и заека, които доказват, че първото впечатление може да бъде измамно. Този вид истории ще насърчат вашите ученици да мислят за своите вярвания и да погледнат на света по различен начин.  **Пъзел:** Направете свои собствени пъзели, при които фактите трябва да отговарят на страната на произход на учениците и т.н. Можете също да направите това с различни знамена, национални облекла или езици.(Petty 2014)  **Пускайте музика:** Слушайте музика от цял свят или създайте своя собствена с помощта на ударни инструменти. Запознайте класа си с инструменти от други култури, които може да не са виждали преди, и с различни стилове музика. Ако имате деца с различен културен произход във вашия клас, може би те биха могли да направят шоу и разказване? (Petty 2014)  **Симулиране на история:** Всяка игра започвайте с учителя, за да покажете как се играе и след това продължете с всички ученици.  I. “На път към училище днес видях ….”  II. Какъв е вашият въображаем домашен любимец?  III. Какъв е вашият демон от тъмни материи?  **ВСЕКИ КОЙТО** ...: Целта е групата да се смеси и да се открият колкото е възможно повече неща за членовете ѝ.  Времетраене: 10-15 минути  Указания:  - Групата седи в кръг на столове.  - Има един човек без място, който стои в средата (за начало това може да бъде фасилитаторът).  - Целта на играта е хората да сменят местата си. Последният човек останал без място застава в средата.  - Участниците сменят местата си, като отговарят на изречение подадено от човека, което стои в средата.  - Човекът в средата казва фразата „всеки, който ...“ и допълва изречението с нещо, което е вярно за него самия. Например „всеки, който ... обича шоколад“, „всеки, който ... играе футбол“, „всеки, който ... е майка“ и т.н.  - Ако твърдението е вярно и за други членове от групата, въпросните трябва да разменят местата си възможно най-бързо. Като се има предвид, че в тази размяна трябва да участва и човека в средата, става ясно, че отново един стол ще е недостатъчен и някой ще остане прав.  - Човекът, който не получи място навреме, след това застава в средата и казва ново изречение, започващо с „всеки, който...“ и играта продължава по този начин.  - Полезно е водещият да може да играе, защото това е полезна възможност, когато е уловен и стои по средата, защото тогава има възможност да насочи въпросите към откриване на информация, която би била полезна за групата. Например ролите, които играят в живота си, темите, които ги интересуват, нещата, които искат в живота, нещата, от които се страхуват...  **Представи се върху карта**  Разделете листа на 3 части – в горната част напишете своето име, в средата си направете автопортрет, а в долната част напишете любимата си книга или литературен герой. Около всичко това нарисувайте и напишете нещата, които обичате – да ядете, да правите, домашни любимци, дейности и т.н. След това разменете картата си с някой друг. Представянето е взаимно – всеки представя някой друг през неговата карта, а другият представя първия.  (дейност от присъствените сесии, изпълнени от екипа на ЗАТ – открийте я, описана подробно в програмата, предложена от България). |

## Група 2: Дейности/игри за проучване (четене и/или слушане на истории/книги), с фокус върху целите на проекта (грамотност, приобщаване, многообразие, равенство и прочие)

Цел на тази група дейности: Историите, които избирате, и дейностите по четене, които извършвате, трябва да засилят способността на децата да съчувстват на другите, т.е. да разбират какво мислят и чувстват другите. Както много успешни книги идват с главен герой, който може да бъде наш съсед или приятел. Така детето може да се свързва емоционално често още от първите няколко страници. Важни са и книгите, които ни навират носовете ни в собствените ни предположения и подкопават собствените ни стереотипите. Именно в моменти на силни емоции ние и децата научаваме нещо за разбирането на хора, различни от нас самите. Вярваме, че художествената литература и другите жанрове могат да ни научат на неща за нас самите, за другите и света като цяло. Вярваме също, че книгите служат като мостове, водещи към постигане на социално-емоционални разбирания.

Преди да оформите включването на дейности за четене, свързани с темите на проекта, във вашите седмични сесии, съветваме ви да вземете предвид:

**Приложение как да избираме книгите, които ползваме (разработено от ЗАТ): download here**

**Приложение със съвети за четене (разработено от EuroED и Accesophia*)*: download here**

**WWS списък с литература: download here**

**Ключови думи, които е добре да се представят и обсъждат заедно с децата: download here**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Заглавие на дейността*** | ***Описание*** |
| ***Скоростно мразене*** *(20-30 минути)* | **Среща с дискриминация** е **дейност за многообразие[[2]](#footnote-2)** открита в базата данни на Rutgers University Student Life. Тази дейност е създадена от студентска организация в Тексаски университет във връзка с обучение по многообразие. Дейността е насочена към студенти, но определено е подходяща и за ученици от средното образование, независимо от тематичната сфера.  В класната стая се оформят няколко „секции за срещи", оформени чрез притискане на две бюра едно срещу друго. Във всяка секция за среща участват двама ученици. Всеки от тях получава профил на героя на човека, с когото е на тази „среща“. След това учениците прочитат дадения сценарий, характеристиките на техните герои, които взаимодействат един с друг. Сценариите са базирани на истински сблъсъци на хората със сексизъм, расизъм и стереотипи.  Тази дейност е много всеобхватна и обхваща всички различни проблеми на неравенството. В края на тази дейност учениците ще усетят от първа ръка какво е да бъдеш профилиран, стереотипизиран и третиран по различен начин само заради културата, пола, социално-икономическия статус или професията, която са имали героите им. Дейността също така има многобройни скриптове, от които можете да черпите, всеки от които има класиране от 1 до 3 въз основа на тежестта на сцената, така че човек може да приспособи дейността към нуждите на дадена демографска група на учениците. Те могат също да бъдат помолени да споделят всякакви лични преживявания, които са имали, ако им е удобно, които са подобни на ситуациите в дейността. По този начин учениците могат да видят, че ситуациите от въпросната дейност са съвсем реални и да чуят, че някой, когото познават, е преживял нещо подобно. Това може да им помогне да разберат важността на дейността. |
| ***Кутия с пастели***  *(15-20 минути)* | Историята на кутията с пастели разказва за група пастели, които не се разбират, но скоро осъзнават, че са по-добри заедно. Можете да намерите видеоклип чрез тази връзка – The Crayon Box story - https://youtu.be/XIszzJvLrDU  Ето и вдъхновяващи дейности от кутията с пастели, които имат за задача да помогнат на децата:  Фигура 1 – https://ecdn.teacherspayteachers.com/thumbitem/Back-to-School-Activity-The-Crayon-Box-That-Talked-1320435-1521641482/original-1320435-2.jpg  Фигура 2 – https://ecdn.teacherspayteachers.com/thumbitem/Back-to-School-Activity-The-Crayon-Box-That-Talked-1320435-1500067363/original-1320435-3.jpg  Фигура 3 – https://ecdn.teacherspayteachers.com/thumbitem/The-Crayon-Box-That-Talked-Writing-Papers-1420665903/original-191830-2.jpg  Фигура 4 – https://sidnithome.files.wordpress.com/2014/06/the-crayon-box-that-talked.jpg  Фигура 5 - https://i.pinimg.com/564x/ed/5b/c1/ed5bc14b25d4b71648a14ef08123cd6a.jpg |
| ***Гледни точки*** *(15-20 минути)* | Целта е децата да се научат да виждат нещата от чужда гледна точка и да научат как започват конфликти.  - Участниците сядат в кръг.  - Един доброволец седи в средата. На доброволеца се казва, че ще бъде описван от останалата част от групата, но не трябва да се притеснява, защото това е само игра.  - Участниците в кръга са помолени да опишат човека в средата само от гледна точка на това, което могат да видят и да заявят, че това, което виждат, е абсолютен факт. Например, ако някой може да види само едно ухо, той казва „Тя има само едно ухо“. След това някой друг ще противоречи на това, което този човек е казал от своята гледна точка, например „какво говориш, съвсем ясно е, че тя има една и три четвърти уши“. Някой друг може да каже „Не знам за какво говориш, тя дори няма лице!“ и така дебатът продължава във вид импровизация.  - След това човекът в средата е поканен да смени позицията си на мястото си. Дебатът/импровизацията продължава.  - След това всички участници са поканени да се преместят от местата си и да седнат някъде другаде в кръга.  - След това човекът в средата се присъединява отново към кръга. Дебатът приключва Сега групата разсъждава върху многото значения на това упражнение и какво е демонстрирало то.  - Групата е поканена да си припомня това упражнение винаги, когато е изправена пред конфликт. |
| ***Обсъждане на стереотипи***  *(20-30 минути)* | Сваляне на презентация с дейности, както е получена от London Borough of Hammersmith and Fulham / The Royal Borough of Kensington and Chelsea |
| ***Противопоставяне на стереотипи***  *(20-30 минути)* | Сваляне на презентация с дейности, както е получена от Twinkl |
| ***Четене и обсъждане на книги*** | Разгледайте анекси:  Как да изберем книгите (разработен от ЗАТ)  Анекс с идеи за насърчаване на четенето (разработен от EuroED и Accesophia)  Списък с книгиWWS |

## Група 3: Създаване

*Цел на тази група дейности:* Предназначението на създаването на истории е красиво обяснено от *You in Europe*, на база мъдростта и подходите на Джани Родари.

Джани Родари е широко известен като един от най-влиятелните автори на детски книги на 20 век. Родари е известен със създаването на приобщаващи фантастични истории, които инкорпорират проблеми от реалния живот, включително „Приключенията на Лукчо”, 1951 г.

През 1970 г. той става първият и единствен до момента италианец, спечелил наградата Ханс Кристиан Андерсен за писатели, една от най-големите международни почетни награди за детска литература. Джани Родари е роден на 23 октомври 1920 г. в северното италианско градче Оменя. Заинстригуван от ранното детско образование, той първоначално преподава в начално училище преди да стане репортер за вестник. На база предишния му опит, неговите редактори го молят да списва детската секция, където той започва великата си кариера в детската литература. До 1960 г. той е написал достатъчно материали, за да издаде първата си книга, „Деткси песни в небето и на земята.“ Две години по-късно той издава колекцията с истории „Приказки по телефона“, която е считана за връх в неговото творчество. Родари създава много любима литература през следващите десетилетия и си спечелва пословична известност във всяко италианско домакинство. Той едновременно с това допринася за движението на образователната реформа в страната. За своя принос към детската литература, Родари печели много награди през своя живот и днес творбите му са преведени на повече от 20 езика. Джани Родари е един от основателите на иновативния образователен подход, който произхожда от Реджио Емилиа, Италия.

В “Граматика на фантазията” Родари представя множество и прекрасни техники за създаване на истории. Той обсъжда тези конкретни техники в контекста на въображението, приказките, народните приказки, детските истории, когнитивното развитие и състрадателното образование.

Тъй като не ограничава мислите на децата, той насърчава творческото мислене, което им помага да търсят различни варианти и подходи като умения за учене в живота за решаване на проблеми в бъдещето си.

Какво прави „Граматика на фантазията“ толкова ценен творчески инструмент?

Родари е забавен, умен и наистина разбира децата. В Граматика на фантазията той използва личния си опит от работа с деца. Той пълни тази книга с идеи, игри, истории, произволни мисли и сериозни детинщини.

В предговора си Родари пише: „Надявам се, че тази малка книга може да бъде полезна за всички онези хора, които вярват, че е необходимо въображението да има място в образованието; за всички онези, които вярват в креативността на децата; и за всички онези които познават освобождаващата стойност на словото". По-късно той казва: "В нашите училища има твърде малко смях, ако мога да обобщя. Идеята, че образованието на ума трябва да бъде мрачна работа, е сред най-трудните неща за преодоляване."

В Граматиката на фантазията, написана на красив, достъпен и поетичен език, учителят, който иска да се научи как да помага на децата да правят истории, разполага с всички инструменти, от които се нуждае. Родари ни показва процеса на измисляне на истории, както самостоятелно, така и в група и дава инструментите на децата, за да могат и те да го правят. Историите са перфектни и като детска рисунка и самият процес на рисуване притежават качество, което очарова както възрастните, така и децата в публиката.

Училищата традиционно отдават на въображението много малко място, оценявайки паметта и вниманието много по-високо. Тази книга ни води във въображението. Показва ни как можем да помогнем на децата да използват въображението си и да направят прекрасни творения от него. Когато Родари ни помага да видим връзките между науката или математиката и историята, той ни помага да свържем живота си отново. Когато ни помага да видим как образованието и изкуството се събират, той ни помага да вършим добре работата си.

Родари казва: „Използвайки историите и тези фантастични методи, които ги произвеждат, ние помагаме на децата да влязат в реалността през прозореца, вместо през вратата. По-забавно е. Следователно е по-полезно.“

Следвайки тази линия на мислене, създаването на истории е сред най-добрите начини за израстване, разширяване на знанията, научаване на мислене и анализ, както и развиване на съпричастност, разбиране и толерантност.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Заглавие на дейността*** | ***Описание*** |
| ***Карти за разказване на истории*** *(цялостна сесия – до 40 минути)* | Един чудесен начин да се помогне на децата да конструират собствени истории, е предложен чрез използването на карти – метод, при който базовите елементи на историята са избирани произволно, чрез изтегляне на карта от всяка категория.   1. **Герои:** дете, възрастен, животно, идея, дух, машина, нещо, растение      1. **Обстановка:** ферма, село, друг свят, гора, арктика, океан, пустиня      1. **Период:** минало, съвремие, бъдеще      1. **Проблем:** Хванат в кражба, Казал лъжа, Видял или чул тайна, Изгубил нещо, Заловен, Подложен на магия или проклятие, Отива на забранено място, Намира забранен предмет, Има враг, Подценен е, Неразпознат е, Предизвиква ревност, Забравя нещо, Счупва нещо, не харесва нещо, има нужда от нещо, има нужда да избяга или да се скрие, има нужда да спаси някого, има нужда да спаси нещо, има нужда да се докаже      1. **Присъщи черти, които са в основата на проблема:** Алчен е, Опасно любопитен, Не следва съветите, Мързелив е, Песимист е, Сляпо влюбен е, Ядосан е и търси отмъщение, Наивен и доверчив е, Тромав е, Не е обучен, Липсва му увереност, Глупав е 2. **Присъщи черти, които са в помощ за разрешаването на проблема:** Смел е, изобретателен е, има въображение, добър е, щедър е, умен е, лоялен е, силен е, оптимист е      1. **Решение:** Има помощник, Магически, Немагически, Спасен е, Трансформиран е, Открива умение, Намира магия, Помага си на себе си, Проявява интелигентност, Използва вътрешни черти, Пътуване, предприето за намиране на решение      1. **Заключения:** Връща се към първоначалната обстановка обновен по някакъв начин, възнаграден е, по-мъдър е, трансформира се, идва с подарък или съкровище 2. **Край:** живее добре, предава своя късмет или награда на другите, има положително въздействие върху света, предлага мъдрост |
| ***Техниките на Джани Родари*** *(могат да бъдат прилагани в рамките на различни последователни или непоследователни уъркшоп сесии)* | ***Фантастичната хипотеза:***  Родари предлага да се чудим „Ами ако...?“ и да оставим въображението си свободно да заформя най-лудия сценарий.  Големите романисти също са си играли с подобна идея. „Метаморфозата“ на Франц Кафка може да бъде добър пример: какво би се случило, ако човек се събуди в обикновен ден, само за да разбере, че се е превърнал в отвратителна хлебарка?  За да формираме хипотезата, просто трябва да изберем известна ситуация и да въведем случаен елемент.  Например, какво би се случило, ако извънземно кацне в нашето училище? Или ако град Реджо Емилия можеше да лети? Ами ако на вратата ви почука крокодил, за да ви поиска босилек? Развихрете въображението на децата!  Те имат невероятни възможности да комбинират неща, които изглеждат така, сякаш не могат да бъдат съчетани!  ***Творческата грешка:***  Във всяка грешка се намира възможност за история. Lapponia ("Лапландия") се превръща в сочното село "Lamponia" (lampone=малина), the Lago ("езерото") от Гарда се превръща в L'ago ("иглата") от Гарда. Много от грешките, които децата правят сами по себе си творчество, вдъхновени от фонетични или семантични асоциации, които те имат нужда да асимилират в една неизвестна реалност. По този начин "pasticchina" (малкото хапче) се превръща в "mastichina" (дъвчене). Например, ако напишем "casa" (дом) с две "s" това ни дава възможност да създадем история за човек, който живее в "cassa" (кутия). От една дума ние можем да получим много грешки, които са много истории. Можем да създаваме от грешките. Също така като се смеем на грешките това е първият начин да се отървем от тях. Използването на грешката, доброволно или неволно, е интересен и фин случай на сега известния фантастичен бином. Значението на „грешния“ елемент може да бъде извлечено от значението на правилния елемент: така например "Quore" (Cuore = сърце) е болно сърце, което се нуждае от доза витамин C.  ***Стари игри:***  Търсенето на фантастичната тема може да се осъществи и чрез игри, които вече са практикувани от сюрреалистите, като изрязване на заглавия от вестници и смесването им, за да получите новини за абсурдни, сензационни или просто забавни събития. Тези композиции могат просто да забавляват или предлагат възможност за създаване на история.  Алтернативно: пишете списък с въпроси, които вече конфигурират поредици от събития, например Кой беше? Къде беше? Какво е направил? Какво каза той? Какво казаха другите за това? Как свърши? и т.н. и след това давате списъка на първия от групата, който отговаря на първия въпрос, сгъва листа, така че никой да не може да види какво е отговорил и дава листа на втория, който отговаря на втория въпрос и т.н. След това отговорите се четат един след друг, сякаш е история.  Същата процедура може да се приложи за композиране на рисунка с няколко ръце. Едно дете може да нарисува нещо, което е с формата на окото. Другото дете продължава да рисува. То не вижда око там. Вижда пиле и добавя бутчетата. Третият възприема това изображение като саксия и рисува цвете. Така че тук имаме наистина странен, неясен обект. От този момент нататък продължете със създаването на история с този герой. Отново движение от безсмислието към смисъла. Както Родари повтаря, че "стимулът на въображението също възниква в тази игра от интуицията за нова връзка между два елемента, поставени в контакт случайно".  ***Камъкът в езерцето***  В това упражнение, Родари сравнява думата с камък хвърлен в езерце. Подобно на камъка, дума „хвърлена към ума случайно“ произвежда вълни. Тя предизвиква безкрайна поредица от верижни реакции, включващи преживявания, спомени, фантазия и несъзнателни елементи, защото съзнанието не просто пасивно помага за представянето, но и участва в създаването му. Така например думата “stone” (камък) е свързана с всички думи, които започват с st , думитекоито започват с “st”, или които завършват на “–one”, като throne (трон) или drone (дрон) или думи, които имат сходно значение с въпросната дума, като скален къс или речно камъче. Това показва как всяка, произволна дума може да функционира като магическа дума за разкриване на слоеве от паметта, които лежат под прахта на времето".  Също така от всяка дума ние можем да създаваме съкращения, които формират смислени изречения.  S even  T oys  O f  N igeria  E scape  S chool  Буквите на думата камък на английски са първи букви на думите, оформящи изречението „Седем играчки от Нигерия избягаха от училище.“ Това може да е начало на много интересна история.  ***Известни приказки като суров материал:***  Приказките бяха суровината за много фантастични процедури: помислете само за Перо, Калвино, комерсиалната експлоатация на Дисни. „Семейство Грим, Андерсен и Колоди бяха – от страна на приказките – сред великите освободители на детската литература от назидателните задачи, които нейният произход (свързан с раждането на популярното училище) й беше възложил“. Андерсен извади героите от безизходицата на „без време“ и ги постави в настоящето. Колоди направи децата главни герои. Те са били новатори, без може би да го знаят и със сигурност без широко разпространеното знание за приказното наследство, което имаме днес. Родари разчита на това и започва да илюстрира някои фантастични игри, за да "почете" класическите приказки.  ***За объркването на историите***  Тази игра включва разказване на известна история, но с преднамерено объркване на някои от частите ѝ (Жълтата шапчица вместо червена). За да са успешни трябва да бъдат представени по този начин в подходящ момент. Децата са консервативни по отношение на историите: те винаги искат да слушат същата приказка, искат да ги разпознават. Когато слушат променените факти това може да ги подразни, защото не знаят как да реагират (новият герой добър ли е или лош?). Когато историята е изчерпала своята стойност за тях, те ще са готови да приемат промените. Промяната става приятна, защото ги кара да се предизвикват едни други, да откриват, че могат да прескочат пропастта. Тази игра може да бъде терапевтична, защото помага на децата да се освободят от определени фиксации: тя се присмива на неща, които преди са били страшни, установява граница между реалното и въображаемото. Родари също изтъква, че тези грешки трябва да се правят в характеристики и структура, а не при преходите от един важен момент към друг.  ***Приказки наобратно***  "Вариант на играта с грешки в историята, при който се правят грешки в историите, които включват по-органично преобръщане на темата на приказката". Представете си, че Червената шапчица стане лоша, а вълкът е добър или че Малечко Палечко иска да изостави родителите си и прочие...  Преобръщането може да бъде приложено към един или повече от елементите на историята. Историите, произлизащи от преобръщане на исторически факти, се получават особено смешни.  ***Какво се случва след това***  Тъй като познаваме героите и какво се е случило с тях, можем да играем, за да измислим какво се случва след края на историята. Фантастичният бином се състои от два елемента от приказката, които се анализират на интуитивно ниво и след това се адаптират отново. Това се случва лесно, когато децата се чудят какво се е случило с определен елемент, който ги е поразил особено („привилегирована тема“), като например „Какво се случва с ботушите на котарака в чизми?“. Въображението продължава чрез "инерция" и автономно се рационализира в история.  ***Салата от приказки***  Смесете различни приказки, "избирайки нов път, който ще бъде по някакъв начин диагоналът на двете сили, действащи в една и съща точка". Тогава Пинокио става осмото джудже на Снежанка и сблъсъкът на двете енергии кара историите да се прекомпозират в нов резултат. Фантастичният бином в този случай е съставен от две собствени имена: две собствени приказни имена.  ***Творчески анализ*:**  Много истории имат второстепенни герои и не знаем нищо за тях. Тези герои могат да бъдат взети като отправна точка на нова въображаема история, за да се опитаме да си представим какви са техните истории: откъде идва той/тя? , Каква беше тяхната роля в историята и т.н. |
| ***Създаване и писане без думи*** *(предложено от ECAN)*  *1/2 сесия* | Тази сесия се фокусира върху произведенията на двама художници и техните методологии, които те използват, за да създадат своите творби. Децата се изявяват като изкуствоведи. Разгледаните художници и творби ще бъдат пейзажни картини на Дейвид Хокнй и използването на цветове, за да изразява чувства и работата на Лорънс Стивън Лоури и неговите фигури и използването на света около него.  Целите на тази дейност биха били децата да:  - разбират изкуството и илюстрацията като средство за изразяване и креативност точно както писменото слово. Тъй като това може да е техният инстинктивен начин да изразят мислите си.  - разбият страха от грамотността като нещо много плашещо.  - анализират използването на света около художниците в процеса на създаването и разбирането на тяхното творчество.  - разбират, че не всичко трябва да е буквално и реалистично, което е мястото, където се появява творчеството.  - да научат методи за анализ на работата на художниците.  - разбират използването на лексикони като обичайна практика: колко жизненоважни са те за изграждането на идеи, компилирането на бележки, чертежи и виждането на собствената им работа и идеи да се развиват. |
| ***Допълнителни упражнения за създаване на истории*** *(разработени от Accesophia)*  *10-15 минути за всяко упражнение* | **Измисляне на нови думи:** Създаване на карти/истории с думи около контекст, в който се използват някои неизвестни (рядко или широко използвани думи). Създаването на безсмислие (или търсенето на нови изобретени „смисли“) ще засили въображението и със сигурност ще осигури добър смях. По-амбициозна алтернатива би била създаването на изцяло нов език.  **Пътуване през книгите:** Романите описват прекрасни, понякога магически пространства. Някои от тях са истински, други измислени. И в двата случая учениците могат да изследват тези места чрез проучване или със собственото си въображение. Те дори могат да създадат пътеводител – отново реален или въображаем.  **Ключовата дума:** Подгответе осем карти на отбор; всеки има дума: приятелство, свобода, диалог, справедливост, истина, другарство, смелост, идеал и др. Картите се поставят в плик. Ръководителят на семинара сформира екипите и раздава работния материал. Обяснете как се изпълнява упражнението: хората изваждат една от картите от плика и всеки участник коментира значението, което му приписва. След това екипът избира една от думите и подготвя алюзивна фраза/разказ. Всеки отбор се представя: те казват имената на своите членове и фразата/разказа.  **Гласувайте за забавление:** Създаване на история и гласуване за края или началото или дори за героите.  **Топка за завършване на изречението:** Подредете участниците в кръг и им кажете, че сега ще открият таланта си за импровизирано говорене. Членовете на кръга ще хвърлят топката един на друг, докато казват проста, описателна фраза (спокойното езеро, малкото момиче, красивият силует на града, ужасяващата сива мечка, софтболът и т.н.). След като няма правила, няма и грешни фрази! Групата хвърля топката и говори на свой ред, докато всеки придобие увереност в способността си да каже фраза и да хвърли топката. Когато прецените, че е време, изчакайте топката да бъде хвърлена към вас и направете пауза. Поздравете ги всички за вербалната им виртуозност и им кажете, че са се издигнали до напреднало ниво с изненадваща скорост. Сега те ще играят отново, този път само с едно правило: техните изречения трябва да са свързани с изречението, което го предхожда. Тоест, човек ще каже фраза и ще хвърли топката, а този, който я хване, ще я формулира докрай. Опитайте няколко паса. Хвърлете топката и кажете: „новият член“… Човекът, който я хване, трябва да каже нещо като „който организира карнавала“. След това този човек ще хвърли топката на някой друг, като може би ще каже: „Иска да продава пуканки...“ И който хване може да добави... „и захарен памук“. Човекът се обръща и хвърля на друг, казвайки „малкото момиче...“ Следващият човек грабва топката и казва „има нужда от очила“. И така продължава. Правете това, докато всички, или поне почти всички, се чувстват комфортно със способността си да импровизират. |

***Кратко ръководство към процеса и базовия формат на историята (разработен от EuroEd): download here***

***Шаблон за стартиране на творческия процес по създаване на история (разработен от EuroEd): download here***

***Съвети как се пише добра история (разработен от You in Europe): download here***

***Видео материали за вдъхновение (предоставени от Accesophia): download here***

## Група 4: Представяне

*Цел на тази група дейности:*

Подготовката за представяне на историята пред други хора / публика изисква допълнителна увереност и работа в екип. Упражненията, предоставени тук, ще подготвят групата деца да споделят своите великолепни истории с увереност и професионализъм.

Когато представяте историята си, опитвайки се да включите публиката си в диалога, имате нужда от силен, чуваем глас.

Да имаш добър глас не е същото като да крещиш. Викането може да направи така, че да ви чуят, но няма да имате глас за дълго, а само възпалено гърло.

Обучението на гласа ви да предава думите към публиката с яснота, смисъл и емоция е процес на дишане, отваряне на гърлото и проекция. Гласът е физическо действие и когато знаем кои части на тялото помагат за гласовото производство, става много по-лесно.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Заглавие на дейността*** | ***Описание*** |
| ***Истина или дълг*** | Всички седят в кръг на пода. Започващият играта може да зададе личен въпрос на друг човек в кръга. Интервюираният може да избира между истината или дълга. Ако избере истината, трябва да отговори честно на въпроса. Въпреки това, ако не иска да отговори на въпроса, защото той надхвърля собствената й/му вътрешна граница, може да избере дълг. При това питащият трябва да измисли малка задача, която интервюираният трябва да изпълни. Ако искането надхвърли вътрешния лимит на интервюирания играч, той може да каже „вето“ и да отхвърли искането. В този случай въпросното лице е преминало два пъти вътрешните граници на своя двойник и е „загубило“, тъй като целта на тази игра е да оцени другия човек възможно най-правилно. Последната стъпка във финалния кръг е да бъде проучена вътрешната перспектива. Играчите разменят в големи групи, или по двойки информация по следните въпроси: Кога (при какви обстоятелства) разкривам много? Кога разкривам малко? Кога казвам истината? Кога крия нещо? Защо? |
| ***Моето пътешествие до тук*** | - Поставете предмет или маркирайте с X центъра на пространството, където работите. Тази точка ще представлява тук и сега.  - Един по един всеки член на групата ще избере място в стаята, което представлява мястото, където са родени. Ако са родени много близо до знака например, те започват доста близо до него. Ако са родени в чужда държава или друга област, те ще бъдат по-далеч.  - Започвайки от мястото, което представлява тяхното родно място, един по един всеки член на групата ще отдели 5 минути (или повече, ако имате време), за да разкаже историята за това как са пристигнали в театралната работилница. Докато разказват историята, те се местят на различни места в стаята според това къде са отишли ​​през живота си. Докато говорят, насърчете ги да демонстрират своята история чрез действия. Пътуването на всеки човек най-накрая ще завърши при знака в средата на стаята, докато всички не пристигнат там.  - Много елементи от тези истории и действия могат да дадат на фасилитаторите богат изходен материал, от който да създават пиеси, танци, истории и песни, които да изпълняват по-късно. |
| ***Стол на дебата*** | - Поставете стол или предмет в центъра на пространството.  - Този стол е столът на дебата  - Участниците се разхождат из пространството в различни посоки.  - Фасилитаторът ще прави изявления, които са свързани с работата (в началото може да започне с няколко изявления, които са само за забавление, като начало)  - Във връзка с извиканото изявление, участниците ще се позиционират в някакво отношение спрямо стола.  - Ако смятат, че изявлението е абсолютно вярно на 100%, тогава те трябва да застанат толкова близо до стола, колкото им е възможно. Може дори да седнат на него. Ако вярват, че изявлението е вярно на 75%, трябва да се позиционират малко по-далче. Ако смятат, че изявлението няма никакъв смисъл, застават възможно най-далеч от стола.  - Фасилитаторът трябва да прикани групата да поразсъждава относно разположението на телата в пространството. Дори това само по себе си ще повиши осъзнатостта на групата за това как позиционирането в пространството може да интензифицира драматичното послание.  - Фасилитаторът след това може да покани хората да коментират защо са застанали на избраното място. Може да последва дебат.  - Важно е обаче никой да не бъде овикан и правилно да бъдат оценени разликите в мненията, както и правото на уважение към различните убеждения.  - Фасилитаторът моли групата отново да се раздвижи и подава друго изявление.  - Този процес продължава докато не се постигне добро ниво на дебатиране по различни въпроси.  - Фасилитаторът може да покани участниците да правят изявления, по които останалите да се позиционират според стола на дебата. |
| ***Кръг на историята*** | - Групата седи в кръг. Те ще създадат история заедно, като кажат по едно изречение.  - Един човек започва историята с изречение. Следващият продължава историята с изречение, после друг и т.н.  - Историята трябва да има смисъл.  - Насърчете групата да слуша внимателно какво е казано преди, кои са героите, къде се развива историята, кои обекти фигурират в историята. Насърчете групата да се придържа към параметрите на историята и да обедини всички елементи до края. |
| ***Истории от предмети*** | Ще ви трябва торба с предмети, които ще разпалят въображението на групата. Тези предмети може да принадлежат към групата, може да са намерени или закупени в района, в който се намира общността, може също да има необичайни, непознати предмети, които събуждат други възможности.  - Групата играе „кръгът на историята“ по-горе, за да се подготви.  - Този път участниците не се ограничават само с едно изречение, а могат да предложат по няколко изречения.  - Участниците започват своята част от историята, като поставят ръка в чантата и без да гледат, изваждат предмет. Този предмет ще вдъхнови тяхното разказване. Те трябва да използват обекта по някакъв начин в историята.  - Следващият човек взема предмет, продължава историята, вгражда обекта си и така нататък ...  - Както и преди, историята на групите трябва да има смисъл. Участниците трябва да слушат внимателно какво се е случило преди това.  След като създадете спонтанни истории, предлагам да вземете традиционен мит или народна приказка от вашата общност и да го драматизирате. |
| ***Покажете и разкажете историята*** | Ще са ви необходими прости предмети за разказване на истории, като плат, пръчки, кутии или табуретки, достатъчно здрави, за да стоите върху тях или да строите с тях.  - Групата седи в кръг. Разказвачът стои прав.  - Разказвачът бавно започва да разказва историята. Във всяка точка от действието участниците скачат, влизат в кръга и създават неподвижно или движещо се изображение, което изразява съответния елемент от историята.  - Започнете с използване на традиционна народна приказка. След упражнението помолете групата да идентифицира проблемите, повдигнати в историята. Сега опитайте упражнението отново, но го разкажете от гледна точка на скрити герои или герои, на които традиционно не се дава глас в историята. |
| ***Подкрепено разказване на истории*** | Указания:  - Групата седи в кръг. В центъра, един от участниците разказва история – такава, която знаят или която импровизирано създават в момента.  - Публиката слуша.  - Във всеки момент разказвачът може да бъде заменен от някой от другите участници, който е сметнал, че разказвачът е загубил нишката на историята и има нужда от спасяване.  - Ако това се случи, разказвачът трябва да си седне и да бъде заменен от спасител. |
| ***Пилот / ко-пилот*** | Указания:  - Разказвачът разказва историята си, но не цялата група, а на един от членовете ѝ.  - След това ко-пилотът интерпретира историята като я разказва обратно на групата. Може да става дума за образ, за движение, за монолог или импровизация. Това, което се надяваме да уловим е същината на историята.  Ко-пилотът трябва да предаде усещането на историята и да конструира свят от образи около нея.  - След като ко-пилотът представи историята, пилотът може да я оцени и да каже „да, това представяне улавя същината“ или “не, не разпознавам историята”. Често, това което се установява е, че нещо е уловено и разпознато от друга гледна точка. Например ко-пилотът може да се е концентрирал върху гледната точка на различен участник в историята или върху по-малко явен драматичен момент, но такъв, който все пак е много емоционален. |
| ***Емоционалната карта*** | - Упражнението се прави по двойки. Има един разказвач и един слушател.  - Разказвачът хваща слушателя за ръка и се оттеглят в свое лично пространство.  - Разказвачът не планира предварително за какво ще говори, а просто дръпва въображаема завеса и започва да разказва какво вижда.  - От това, което се разкрива пред него, може да изскочи спомен от личния живот. Разказвачът прави описание, но като страничен наблюдател: „Това съм аз, седя на бюрото си ... ето там се намира учителят ...” Могат да се движат около образа, водейки партньора си за ръка.  - Партньорът запазва мълчание. Разказвачът трябва да опише възможно най-подробно това, което вижда, дори ако трябва да задълбае в съзнанието си, за да изрови още спомени.  - След това ролите се сменят и слушателят се превръща в разказвач.  - След като спомените са разказани, слушателят поставя разказвача да седне и прави изпълнение по историята на разказвача.  - След това ролите се разменят. Всеки участник може да получи два или три шанса да се представи, като в този случай се редуват изпълненията до края на упражнението.  - При даването на обратната връзка разказвачът може да коментира какво е разпознал. Какви аспекти на паметта са уловени? Видяха ли себе си в тази интерпретация? Или се чувстваха разочаровани, че важни аспекти са пренебрегнати? Възможно ли е да се поемат повече рискове? В този момент разказвачът говори като публика в пиесата, представяща техния собствен живот. Той има право да иска да получи повече от всичко - в края на краищата това е неговият материал. |
| ***Непосредствени истории*** | - Групата се разделя на разказвачи, изпълнители и публика.  - Всеки от разказвачите се редува, за да артикулира история. Измислят историите на момента.  - При даден сигнал функцията за разказване се предава на друг разказвач.  - Междувременно изпълнителите отиват в средата на сцената и разиграват историята, както е разказана.  - Те сядат и стават според изискванията на историята. |
| ***Мостът*** | - Важно е да имате правилния брой играчи за това упражнение; четири, осем или шестнадесет.  - Предварително е зададена тема за упражнението.  - Всеки играч отива отделно в своето място в стаята. Те решават кои са, къде са и какво правят – във връзка с темата. Например, ако темата е „работа“, действието на техните герои трябва да се свързва по някакъв начин, да изпълнява някакви работни задачи или да избягва работа.  - След това участниците „репетират“ кратък момент на действие.  - След това всеки играч се сдвоява с друг и всеки показва на другия какво е създал.  След това обсъждат как сценките им могат да бъдат съединени чрез преход. Те трябва да ги свържат в една и съща кратка пиеса. Преходът може да дойде между моментите, но може да е заложен и преди или след двете сценки.  Всяка оригинална сценка трябва да се запази „такава, каквато е планирана“ - да не се модифицира. (Ако вторият играч е пилот на самолет, който търси черната си кутия след катастрофа, тогава този момент трябва да се свърже с този на безработната жена, която брои фактури.)  - Когато всяка двойка съедини фигурите си, те се обединяват с друга двойка и процесът се повтаря.  - И накрая, група от четирима или осем може да се „покаже“ на друга група от четирима или осем.  - Вариант 2: Няма тема, но всеки отбор от четирима получава инструкции за героите. Например, един герой е загубил нещо, един е намерил нещо, един търси нещо и един е на път да загуби нещо. |
| ***Колективно разказване на истории*** | Един участник започва да разказва история, друг продължава, след това трети, докато всички се включат.  В същото време втора група представя същата история, но невербално.  Въображението не познава граници. В по-нататъшния ход на съвместната театрална работа акцентът все повече се поставя върху съдържанието. Един участник разказва нещо, което му се е случило, останалите описват инцидента невербално или с текст. Едва когато приключат с това описание, се обсъждат разликите с преживяната ситуация, така че участникът, чиято е историята може да сравни поведението си в описаната реална ситуация с това, което актьорите са представили. |

## Група 5: Дейности за оценка (след всяка сесия, както и в края на целия курс)

*Цел на тази група дейности: За измерване/улавяне на прогреса, който децата правят в посока постигане на целите на уъркшопите, както и за проверка дали преживяването е позитивно (както по отношение на всяка отделна сесия, така и на цялостната програма).*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Дейност*** | ***Описание*** |
| **Оценка в края на всяка сесия** | Възможни въпроси:  Как се чувствахте?  Какво научихте?  Какво ви хареса най-много/най-малко?  Фасилитаторът може да задава въпросите в рамките на отворена дискусия или да използва такива инструменти като Kahoot, cloze, quizzes и др.  Можете ли да обясните какво е стереотип? |
| **Средносрочна или дългосрочна оценка на програмата** | Свалете въпросник тук. |

1. Petty. L (2014) *How to Promote Equality & Diversity in the Classroom.* [Accessed: 21st August 2020][Online] Available: <https://hub.highspeedtraining.co.uk/classroom-equality-diversity/> [↑](#footnote-ref-1)
2. Madisonhagar6 (2014) *A September Ice Breaker: An Activity to Help Establish a Non-judgmental Classroom.*[Accessed: 21 August 2020] [Online] Available: <https://theequalitycirrculum.wordpress.com/2014/12/10/20/>  [↑](#footnote-ref-2)