

Veiklos pavadinimas	Aprašymas
Istorijų pasakojimo kortelės (visas užsiėmimas - iki 40 minučių)	<p>Labai geras būdas padėti vaikams sukurti savo istoriją - naudoti pasakojimo korteles, paremtas rekvizitų pasakojimo metodu, kai pagrindiniai istorijos elementai pasirenkami atsitiktine tvarka, ištraukiant po vieną kortelę iš kiekvienos kategorijos.</p> <p>1. Simboliai: vaikas, suaugęs, gyvūnas, idėja, dvasia, mašina, daiktas, augalas</p> <p>0. Aplinka: ūkis, kaimas, kitoks pasaulis, miestas, kalnai, miškas, Arktis, vandenynas, dykuma</p> <p>0. Laikai: senovės, šiuolaikiniai, ateities</p> <p>0. Problema: pagautas vagiant, pasakė melą, pamatė ar išgirdo paslaptį, kažką prarado, buvo sugautas, užklyptas, užkerėtas ar prakeiktas, eina į uždraustą vietą, rado uždraustą daiktą, turi priešą, yra neįvertintas, yra nepripažintas, kelia pavydą, kažką pamiršo, kažką sulaužė, kažko nemėgsta, kažko reikia, reikia pabėgti ar pasislėpti, reikia ką nors gelbėti, reikia ką nors išgelbėti, reikia įrodyti savo vertę.</p> <p>0. Vidiniai bruožai, sukeltantys pirmines bėdas: Yra godus, pavojingai smalsus, nesilaiko patarimų, tingus, pesimistiškas, akiai įsimylėjęs, įsiutęs ir siekia keršto, naivus ir patiklus, nerangus, netreniruotas, nepasitikintis savimi, kvailas</p> <p>0. Vidiniai bruožai, padedantys išspręsti problemą: Drąsus, Išradingas, Išradingas, Turintis vaizduotę, Malonus, Dosnus, Protingas, Lojalus, Stiprus, Optimistiškas</p> <p>0. Sprendimas: turi pagalbininką, magiškas, nemagiškas, yra išgelbėtas, yra transformuotas, atranda įgūdžių, atranda magiją, padeda sau, pasinaudoja sumanumu, naudojami vidinėmis savybėmis, kelionė, kurios imtasi siekiant gauti sprendimą</p> <p>8. Išvada: Grįžta į pradinę aplinką, tam tikra prasme naujas, yra apdovanotas, yra išmintingesnis, yra pasikeitęs, ateina su dovana ar lobiu</p> <p>0. Pabaiga: Gyvena gerai, perduoda sėkmę ar apdovanojimą kitiems, daro teigiamą poveikį pasauliui, siūlo išmintį.</p>

<p>Gianni Rodari <i>metodai (gali būti įgyvendinami per skirtingus iš eilės arba ne iš eilės vykstančius seansus)</i></p>	<p><u>FANTASTINĖ HIPOTEZĖ:</u></p> <p>Rodari siūlo užduoti klausimą "O kas būtų, jei...?" ir palikti vaizduotei laisvę kurti beprotiškiausius scenarijus.</p> <p>Su panašia idėja žaidė ir didieji rašytojai. Geras pavyzdys galėtų būti Franzo Kafkos "Metamorfozė": kas nutiktų, jei žmogus pabustų paprastą dieną ir suprastų, jog virto bjauriu tarakonu?</p> <p>Norint suformuluoti hipotezę, tereikia pasirinkti žinomą situaciją ir įvesti atsitiktinį elementą.</p> <p>Pavyzdžiui, kas nutiktų, jei mūsų mokykloje nusileistų ateivis? Arba jei Reggio Emilia miestas galėtų skraidyti? O jei į jūsų duris pasibelstų krokodilas ir paprašytų baziliko? Leiskite vaikų vaizduotei plėstis!</p> <p>Jie turi nuostabių galimybių prilygti neprilygstamiems!</p>
	<p><u>KŪRYBINĖ KLAIDA:</u></p> <p>Kiekvienoje klaidoje slypi istorijos galimybė. Lapponija ("Laplandija") virsta sultingu Lamponijos kaimu (lampone = avietė), Gardos Lago ("ežeras") tampa Gardos L'ago ("adatas"). Daugelis vaikų daromų klaidų yra savarankiški kūriniai, inspiruoti fonetinių ar semantinių asociacijų, kurias jie turi įsisavinti nepažįstamoje tikrovėje. Taip "pasticchina" ("mažoji piliulė") tampa "mastichina" ("šiek tiek kramtyti"). Pavyzdžiui, rašant "casa" (namai) su dviem "s", atsiranda galimybė sugalvoti istoriją apie žmogų, kuris gyvena "cassa" (dėžutėje). Iš vieno žodžio galime gauti daugybę klaidų, kurios yra daugybė istorijų. Iš klaidų galime kurti. Be to, juokas iš klaidų yra pirmasis būdas jų atsikratyti. Klaidos išnaudojimas, savanoriškai ar nesavanoriškai, yra įdomus ir subtilus dabar žinomo fantastinio binomo atvejis. "Klaidingo" elemento reikšmę galima nustatyti tik iš pirmojo reikšmės: taip "Quore" (Cuore = širdis) yra serganti "širdis", kuriai reikia vitamino C dozės.</p> <p><u>SENI ŽAIDIMAI:</u></p> <p>Fantastinės temos paieškos taip pat gali vykti per žaidimus, kuriuos praktikavo jau siurrealistai, pavyzdžiui, iškirpti laikraščių antraštes ir jas sumaišyti, kad gautume žinių apie absurdiškus, sensacingus ar tiesiog linksmus įvykius. Šios kompozicijos gali tiesiog linksminti arba suteikti galimybę sukurti istoriją.</p> <p>Arba: galite parašyti sąrašą klausimų, kurie jau konfigūruoja įvykius iš eilės, pavyzdžiui, Kas tai buvo? Kur jis buvo? Ką jis darė? Ką jis pasakė? Ką apie tai pasakė kiti? Kuo tai baigėsi? ir t. t. Tada duodate sąrašą pirmajam iš grupės, kuris atsako į pirmąjį klausimą, sulanksto lapą taip, kad niekas nematytų, į ką atsakė, ir duoda lapą antrajam, kuris atsako į antrąjį klausimą, ir t. t. Tada atsakymai skaitomi vienas po kito, tarsi tai būtų pasakojimas. Tą pačią procedūrą galima taikyti ir kelių rankų piešiniui sukurti. Vienas vaikas gali nupiešti ką nors, kas yra akies formos. Kitas vaikas tęsia piešinį. Jis ten nematė akies. Jis matė vištą, todėl pridėjo kojas. Trečiasis šį vaizdą suvokiamaip vazoną ir nupiešia gėlę. Taigi čia turime tikrai keistą, neaiškų objektą. Nuošio momento, tęsti istorijos su šiuo herojumi kūrimą. Vėlgi - judėjimas nuo</p>

nesąmonių prie prasmės. Kaip kartoja Rodari, "vaizduotės stimulus šiame žaidime taip pat kyla iš intuicijos apie naują ryšį tarp dviejų atsitiktinai susilietusių elementų".

AKMUO TVENKINYJE

Šiame pratime Rodaris žodį lygina su akmeniu, įmestu į tvenkinį. Panašiai kaip žodis, "atsitiktinai šovęs į galvą" sukelia bangas. Jis sukelia begalinę grandinių reakcijų seriją, apimančią patirtį, atmintį, fantaziją ir pasąmonę, nes protas ne pasyviai padeda reprezentacijai, o kartu kuria ją kuria.

Pavyzdžiui: žodis "stone" (l i e t . a k m u o) nurodo visus žodžius, kurie prasideda "st", žodžiai, kurie prasideda "st", arba tie, kurie turi galūnę "-one", pavyzdžiui, „throne“ (liet. sostas) or „drone“ (liet. dronas), arba žodžiai, kurie turi panašią reikšmę su šiuo žodžiu, pavyzdžiui, „rockor“ (liet. akmuo), „pebble“ (liet. akmenukas) ir pan. Tai parodo, kaip "bet kuris atsitiktinai pasirinktas žodis gali veikti kaip magiškas žodis, padedantis iškasti po laiko dulkėmis glūdinčius atminties laukus".

Be to, iš kiekvieno žodžio galime sudaryti akronimus, kurie sudaro prasmingą sakinį.

S even
 T oys
 O f
 N igeria
 E scape
 S chool

Tai galėtų būti įdomios istorijos pradžia.

POPULIARIOS FĖJOS KAIP ŽALIAVA:

Pasakos buvo daugelio fantastinių procedūrų žaliava: prisiminkime Perrault, Calvino, komercinį Disnėjaus panaudojimą. "Grimmai, Andersenai ir Collodi buvo vieni iš didžiųjų vaikų literatūros išlaisvintojų nuo pamokančių užduočių, kurias jai priskyrė jos ištakos (susijusios su populiariosios mokyklos gimimu)". Andersenai ištraukė pasakų personažus iš "belaikio" limbo ir perkėlė juos į dabartį. Collodi pagrindiniais veikėjais padarė vaikus. Jie buvo novatoriai, galbūt patys to nežinodami ir, žinoma, neturėdami tokių plačių žinių apie pasakų paveldą, kokias turime šiandien. Rodari tuo pasikliauja ir pradeda iliustruoti keletą fantastinių žaidimų, skirtų klasikinėms pasakoms "gydyti".

NETEISINGAI SUPRASTI ISTORIJAS.

Šiame žaidime pasakojama žinoma istorija, tačiau kai kuriose jos dalyse sąmoningai suklystama (vietoj Raudonkepuraitės - Geltonoji Kiaulytė). Kad žaidimas būtų sėkmingas, turite jį žaisti tinkamu metu. Vaikai yra konservatyvūs



kalbant apie istorijas: jie visada nori klausytis tų pačių istorijų, nori jas atpažinti. Klausydami pokyčių jie gali susierzinti, nes nežino, kaip reaguoti (naujas veikėjas geras ar blogas?). Kai istorija jiems bus išsekusi, tada jie bus pasirengę ją paleisti ir priims pokyčius. Naujovė tampa maloni, nes skatina juos mesti iššūkį vienas kitam, atrasti, kad jie gali šokti į tuštumą. Šis žaidimas gali būti terapinis, nes padeda vaikams atsikratyti tam tikrų fiksacijų: jis apgina ir išjuokia dalykus, kurie anksčiau buvo baisūs, nustato ribą tarp tikrų ir įsivaizduojamų dalykų. Rodari taip pat atkreipia dėmesį, kad šios klaidos turėtų būti daromos jį apibūdinančiuose ir struktūruojančiuose taškuose, o ne keičiant vieną reikšmingą mazgą kitu.

PASAKOS ATVIRKŠČIAI

"Istorijose, kuriose daromos klaidos, kaip žaidimo forma, sudaro iš anksto apgalvotas ir organišką pasakos temos apvertimas". Įsivaizduokite, kad Raudonkepuraitė tampa bloga, o vilkas - geras arba kad Tomas Nykštukas nori palikti savo tėvus ir t. t... Apvertimas gali būti taikomas vienam ar keliems pasakos elementams. Istorijos, kilusios iš istorinių faktų apvertimo, yra ypač juokingos.

KAS NUTIKO PO TO, KAI

Kadangi pažįstame veikėjus ir tai, kas jiems nutiko, galime žaisti ir sugalvoti, kas nutiks pasibaigus istorijai. Fantastinę dvikovą sudaro du pasakos elementai, kurie analizuojami intuityviu lygmeniu ir vėliau adaptuojami. Tai lengvai įvyksta, kai vaikai domisi, kas atsitiko su tam tikru juos ypač sudominusiu elementu ("privilegiuota tema"), pavyzdžiui, "Kas atsitiko katinui su batais?". Vaizduotė tęsiasi per "inerciją" ir tampa savarankišku svajojimu, kurį vėliau reikia racionalizuoti į istoriją.

PASAKŲ SALOTOS

Sumaišykite skirtingas pasakas, "pasirinkite naują kelią, kuris tam tikru būdu bus dviejų jėgų, veikiančių tame pačiame taške, įstrižainė". Tada Pinokis tampa aštuntuoju Snieguolės nykštuku, o dviejų energijų susidūrimas priverčia pasakas perkomponuoti į naują rezultatą. Fantastinį dvinarį šiuo atveju sudarodu vardai: du tikrieji pasakų vardai.

KŪRYBINĖ ANALIZĖ:

Daugelyje istorijų yra antraeilių veikėjų, apie kuriuos nieko nežinome. Šie personažai gali būti laikomi naujų istorijų pagrindu, pabandyti įsivaizduoti, kokios yra jų istorijos: iš kur jis (ji) kilęs (-usi)? Koks buvo jų vaidmuo istorijoje ir pan.

<p>Kūrimas ir rašymas be žodžių (teikia ECAN)</p> <p>1/2 sesijos</p>	<p>Šiame užsiėmime daugiausia dėmesio skiriama dviejų menininkų darbams ir jų metodikoms, kurias jie taiko kurdami savo darbus. Vaikai atlieka meno kritikų vaidmenį. Bus nagrinėjami šie menininkai ir darbai: Davido Hockey peizažai ir jo spalvų naudojimas jausmams išreikšti bei J. Lowry darbai ir jo figūros bei aplinkinio pasaulio panaudojimas.</p> <p>Šios veiklos tikslas - kad vaikai:</p> <ul style="list-style-type: none"> - suprastų, kad menas ir iliustracija yra išraiškos ir kūrybos priemonė, kaip ir rašytinis žodis. Tai gali būti instinktyvus būdas išreikšti savo mintis. - išsklaidytų baime, kad raštingumas yra labai bauginantis dalykas. - analizuotų, kaip menininkai naudojami juos supančiu pasauliu kuriant bei bandant jį suprasti. - suprastų, kad ne viskas turi būti tiesiogiai suprantama ir tikroviška, todėl čia pasireiškia kūrybiškumas. - išmokyti menininkų kūrybos analizės metodų. <p>Jie suprastų, kad iškarpu albumų naudojimas yra įprasta praktikuojančio specialisto praktika: kokie svarbūs jie yra kuriant idėjas, kaupiant užrašus, brėžinius ir vaizdus plečiant savo darbų ir idėjų raidą.</p>
<p>Papildomos istorijų kūrimo užduotys (pateiktos Accesophia)</p> <p>10-15 po kelias minutes</p>	<p>Naujų žodžių kūrimas: Naujų žodžių kūrimas: žodžių žemėlapių / istorijų kūrimas apie kontekstą, kuriame vartojami nežinomi (retai arba plačiai vartojami žodžiai). Nonsense kūrimas (arba naujų išgalvotų "prasmių" ieškojimas) skatins vaizduotę ir tikrai suteiks gerą juoką. Ambicingesnė alternatyva būtų sukurti visiškai naują kalbą.</p> <p>Keliaukite per knygas: Romanuose aprašomos nuostabios, kartais stebuklingos erdvės. Kai kurios iš jų tikros, kitos išgalvotos. Abiem atvejais mokiniai gali tyrinėti šias vietas atlikę tam tikrus tyrimus arba pasitelkę savo vaizduotę. Jie netgi gali sukurti kelionių vadovą - vėlgi tikrą ar išgalvotą.</p> <p>Raktažodis: kiekvienai komandai paruoškite po aštuonias korteles; kiekvienoje jų yra žodis: draugystė, laisvė, dialogas, teisingumas, tiesa, draugystė, drąsa, idealas ir t. t. Kortelės sudedamos į voką. Seminaro vadovas suformuoja komandas ir išdalina darbo medžiagą. Paaiškinkite, kaip atlikti užduotį: žmonės iš voko išima vieną iš kortelių ir kiekvienas dalyvis pakomentuoja jai priskiriamą reikšmę. Tada komanda pasirenka vieną iš žodžių ir parengia aliuzinę frazę / trumpą pasakojimą. Kiekviena komanda pristato: pasako savo narių pavadinimus ir frazę / trumpą istoriją.</p> <p>Balsuokite už įdomumą: Sukurkite istoriją ir balsuokite už jos pabaigą, pradžią ar net veikėjus.</p> <p>Kamuolys sakiniui užbaigti: Susodinkite dalyvius ratu ir pasakykite, kad dabar jie atskleis savo suimprovizuotą kalbėjimo talentą. Rato nariai mėtys kamuolį vienas kitam, tuo pat metu sakydami paprastą aprašomąją frazę (<i>ramus ežeras, maža mergaitė, graži miesto panorama, siaubingas pilkasis lokys, minkštasis kamuolys ir t. t.</i>). Kadangi nėra taisyklių, nėra ir neteisingų frazių! Grupė meta kamuolį ir besikeisdami kalba, kol kiekvienas įgaus</p>



pasitikėjimo savo gebėjimu pasakyti frazę ir mesti kamuolį. Kai manysite, kad laikas, palaukite, kol kamuolys bus mestas į jus, ir padarykite pauzę. Pasveikinkite visus su žodiniu virtuozizmu ir pasakykite, kad jie stebėtinai greitai perėjo į pažengusiųjų lygį. Dabar jie žais dar kartą, šį kartą tik su viena taisykle: jų sakiniai turi būti susiję su prieš tai buvusiu sakiniu. Tai reiškia, kad asmuo pasakys frazę ir mes kamuolį, o jį pagavęs asmuo užbaigs formuluotę. Pabandykite atlikti kelis perdavimus. Meskite kamuolį ir pasakykite: "Jį pagavęs asmuo turėtų pasakyti kažką panašaus į: "kuris organizuoja karnavalą". Tada šis asmuo kamuolį nunes kitam asmeniui, sakydamas galbūt: "Jūs norite pardavinėti popkornus...". O tas, kuris jį pagauna, galėtų pridėti ... "ir cukraus vatą". Asmuo apsisuka irmeta kamuolį kitam, sakydamas: "maža mergaitė ...". Tas asmuo ją pagauna ir sako: "Jai reikia akinių." Ir taip toliau. Taip darykite tol, kol visi arba bent jau beveik visi gerai jausis galintys kalbėti ekspromtu.

