

Наръчник за учители



Проект
Разнообразие

Съдържание

I.	ПО ПОСОКА НА ДОБРОТО УПРАВЛЕНИЕ НА РАЗНООБРАЗИЕТО В КЛАСНАТА СТАЯ	3
I.1	Този наръчник.....	3
I.2	Проект РАЗНООБРАЗИЕ.....	3
I.3	Предизвикателствата в момента.....	4
I.4	Да отворим класната стая.....	5
II.	ДРАМА В ОБРАЗОВАНИЕТО	7
II.1	Въведение в теорията.....	7
II.2	Описание на метода.....	9
II.3	Три плана за урок.....	12
II.4	Още няколко способа.....	19
II.5	Ресурси.....	21
III.	ДИГИТАЛНО РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ	23
III.1	Въведение в теорията.....	23
III.2	Описание на метода.....	26
III.3	Три плана за урок.....	61
III.4	Още няколко способа.....	67
III.5	Ресурси.....	69
IV.	ПРИКАЗКИ	70
IV.1	Въведение в теорията.....	70
IV.2	Описание на метода.....	71
IV.3	Три плана за урок.....	73
IV.4	Още няколко способа.....	77
IV.5	Ресурси.....	81
V.	РЕФЕРЕНЦИИ	82

I ПО ПОСОКА НА ДОБРОТО УПРАВЛЕНИЕ НА РАЗНООБРАЗИЕТО В КЛАСНАТА СТАЯ

Автор: Консорциум РАЗНООБРАЗИЕ, ЕС

I.1 ТОЗИ НАРЪЧНИК

Този наръчник е написан за учители в началното и средното образование. Целта му е да ви помогне да подобрите управлението на разнообразието във вашата класна стая, въвеждайки три техники за разказване на истории:

Драма в образованието ангажира учащите в художествена измислица, която те сами създават, изследвайки проблемите, с които може би се сблъскват. Драмата създава пространство за участниците да разберат света, в който живеят.

Дигиталното разказване на истории използва мултимедийни елементи като снимки, видеоклипове, звуци, текстове и разказващи гласове.

Приказките се основават на устните традиции по света, като легенди, митове, басни, притчи, алегии, вълшебни приказки, призрачни истории и много други.

Нашият консорциум вярва, че и трите метода са отлични начини за управление и възприемане на разнообразието във вашата класна стая. Въз основа на нашия опит смятаме, че учениците наистина се радват да работят с методи, базирани на разказване на истории. С такива техники ще можете да прокарате целите си в преподаването и да обсъдите чувствителни въпроси по начин, по който учениците дори няма да разпознаят, че учат.

Всеки метод е представен по сходна структура:

- Въведение в теорията: теоретичните основания на метода.
- Описание на методологията: общо въведение в това ноу-хау.
- План за урок, който да опитате с вашия клас, с много обяснения. Примери за използване на метода в различен контекст и с различни възрастови групи
- Някои допълнителни способи: допълнителни техники и съвети, които можете да опитате.
- Референции: богат избор от линкове, книги и статии за сериозно любопитните.

Надяваме се, че този наръчник ще бъде практичен и полезен за вас и ще ви помогне да обогатите инструментариума си за управление на многообразието във вашата класна стая.

I.2 ПРОЕКТ РАЗНООБРАЗИЕ

Този наръчник е разработен в рамките на международния проект РАЗНООБРАЗИЕ („Насърчаване на демократичните ценности и многообразие в училищата чрез творческа драма и приказки“), който е съфинансиран в рамките на програмата „Еразъм +“ на Европейския съюз.

С увеличаването на броя имигранти в последно време класовете в цяла Европа стават все по-разнообразни. Това създава предизвикателства за учителите, които обикновено са свикнали да преподават на хомогенни класове и които имат малко обучение и / или подкрепа за справяне с разнообразието в класната стая.

Ключов аспект за изграждането на взаимоотношения в разнообразни класове е развитието на межкултурни компетентности и чувствителност. Проект РАЗНООБРАЗИЕ специално подбраве методи за разказване на истории, за да помогне на учителите и учащите да развият тези компетенции чрез взаимодействие и диалог.

Чрез разказването на истории учителите и учащите могат да разберат по-добре различните култури в класната стая, да увеличат съпричастността си и да почувстват, че езиките и културите на всички учащи

се оценяват. Това от своя страна ще допринесе за подобряване на социалното включване на децата от бежански / мигрантски / малцинствен произход, основната цел на проект РАЗНООБРАЗИЕ.

Наръчникът описва методите и предоставя инструменти и дейности, които могат да бъдат организирани в класната стая. Чувствайте се свободни да ги адаптирате към нуждите на вашия клас.

Проектът се изпълнява от транснационален консорциум, състоящ се от 7 партньори от 6 страни (Гърция, Испания, България, Румъния, Унгария и Италия). Координатор на проекта е гръцката организация Action Synergy. Организация, отговаряща за предаването на метода „Драма в образованието“ е InSite Drama от Унгария; организация, отговаряща за предаването на метода „Използване на приказки в образованието“ е Центърът за висше образование в театрознанието от Гърция и отговорна организация за трансфера на метода „Дигитално разказване на истории“ е Университетът в Жирона от Испания. В проекта участват и две неправителствени организации (Фондация „Здраве и социално развитие“ / HESED от България и GEYC от Румъния), както и средно училище (IIS Einaudi от Италия).

1.3 ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВАТА В МОМЕНТА

За да удостоверим подходящите насоки за учителите, беше извършен анализ на ситуацията, състоящ се от проучвания и фокус групи с учители, директори и заинтересовани страни в образованието във всяка от участващите държави, със специален акцент върху мултикултурните училища и бежанските / мигрантски / малцинствени (БММ) групи). Така ние се опитахме да идентифицираме предизвикателствата в тази област, използваните понастоящем стратегии, а също и да разберем доколко учителите вече познават методите Драма в образованието, Приказки и Дигитално разказване на истории.

Също така проучихме опита на учителите по време на затварянето в следствие на пандемията от Covid-19, включително как електронното обучение работи за деца с БММ произход и техните семейства.

1.3.1 ОБЩИ ДАННИ ЗА УЧАСТНИЦИТЕ

Общият брой участници, попълнили въпросници, е 253. Общият брой хора, участвали във фокус групи е 37. Числата по държави е както следва:

- България: въпросници (16) - фокус група (6)
- Гърция: въпросници (69) - фокус група (8)
- Унгария: въпросници (12) - фокус група (4)
- Италия: въпросници (53) - фокус група (6)
- Румъния: въпросници (59) - фокус група (9)
- Испания: въпросници (44) - фокус група (4)

1.3.2 НАХОДКИ ОТ АНАЛИЗА НА СИТУАЦИЯТА

Въпреки че контекстът на шестте участващи държави е различен (малцинства / роми срещу мигранти / бежанци), оказа се възможно да се направят някои общи заключения, приложими за всички.

Учителите смятат, че децата с БММ произход имат специални образователни потребности. Езикът за учителите е най-голямата пречка за общуване с деца и семейства, които според учителите имат много малко ресурси и знания, за да помогнат на децата си. Учителите определят най-важните качества за обучението на тези деца като съпричастност, познаване на други култури и търпение.

Важността на езика и уменията, от които учителят се нуждае, за да работи с БММ деца, са отразени в тези свидетелства от участващи в проучването учители:

“Една от основните нужди е езикът. Повечето БММ семейства нямат местния език за свой майчин език, така че често комуникацията е трудна. Когато БММ учениците започват училище, те започват от съвсем различна ситуация в сравнение с другите ученици: БММ имат много лоша културна база и слабо познаване на местния език. По време на целия образователен процес по-голямата част от учениците имат малка семейна подкрепа и малко образователен опит извън училище.”

“Той / тя [учителят] трябва да бъде много близък и съпричастен човек както на семейно, така и на детско ниво. Той / тя също трябва да е много запознат с културната реалност на семейства-

та. Той / тя трябва да може да отговаря на различни нужди в класната стая и да бъде гъвкав на организационно ниво."

Следователно общуването в сферата на драмата, приказките и дигиталното разказване на истории в образованието е това, което трябва да бъде особено насочено към развитие.

От трите метода, предложени от проект РАЗНООБРАЗИЕ, най-известният за учителите е употребата на истории и приказки в клас. Но те познават и образователната драма и много от тях твърдят, че използват дигитално разказване на истории.

Учителите се чувстват достатъчно подготвени, но осъзнават, че им липсват знания за мултикултурализма. Те посочват липсата на време, тъй като трябва да следват строга учебна програма и материали и ресурси, създадени, без да се разглеждат различните контексти и култури като специфични предизвикателства. Повече време, свобода на действие, възможности за обучение и работа в екип бяха дадени като приоритети за подобряване на представянето в клас. Учителите са участвали в някакви форми на обучение, но вярват, че трябва да има повече възможности и те трябва да бъдат по-практични (какво да се прави в класната стая), като препоръчват също така темите за приобщаващото образование и мултикултурализма да се изучават във факултетите по педагогика.

И накрая, учителите вярват, че социалните работници и културните медиатори са важни за комуникацията и сътрудничеството с БММ семейства, но само няколко училища имат такива позиции и в тези случаи това се дължи на други организации, предоставящи този ресурс.

1.4 ДА ОТВОРИМ КЛАСНАТА СТАЯ

По отношение на учителската практика е важно да се подготвим за факта, че самите ученици ще водят голяма част от своето обучение в класната стая по РАЗНООБРАЗИЕ. Чрез дейности по РАЗНООБРАЗИЕ на учениците се дава свободата да:

- изберат каква роля да поемат в урока,
- решат кога и какво да допринесат за дискусии и дейности,
- създават герои, сюжет, действия и история,
- предлагат и оценяват решения,
- създават графики, писмени продукти, декори, костюми,
- развиват собствени мнения и разбиране за света около тях,
- изберат как да ползват собственото си време.

Такава свобода може да надхвърли това, на което те или вие сте свикнали в момента в класната стая и затова трябва да се направят определени напасвания в очакванията и поведението. В този случай следните съображения могат да бъдат полезни.

Като учител, доколко настоящата ви практика позволява на обучаемите да се възползват от собствената си инициатива? Какви са ползите от това, че вашите учащи правят тези избори за себе си, отколкото вие да ги правите за тях?

Най-големият избор, който учащите трябва да направят, е в това как те се отнасят помежду си и с учителя. Когато учителят доминира в класната стая, поведението на учащите е предопределено. Когато класната стая се „отвори“, за да им позволи сами да водят обучението си, те също трябва да се научат как да следят и регулират собственото си поведение. Ако това е нещо, което не са свикнали да правят, те трябва да усвоят уменията, които им помагат да се възползват максимално от тази свобода. Те включват:

- умения за слушане и наблюдение,
- гъвкавост и адаптивност,
- комуникационни умения,
- умения за сътрудничество,
- толерантност към двусмислието и възгледите на другите.

Дейностите по РАЗНООБРАЗИЕ както изискват, така и осигуряват условия за развитие на тези умения. Учителят играе критична роля в това да е ясен относно важността на тези умения, да ги моделира и подчертава къде учениците ги показват.

Даването на свобода на учениците в класната стая не е същото като това да ги оставите да се „оправят сами“ - учителят има решаваща роля в организирането на обучението и даването на обратна връзка.

При организирането и воденето на уроци по РАЗНООБРАЗИЕ, следващият списък ще бъде от помощ при управлението на поведението и подпомагането на развитието на умения за независимо обучение. Те се позовават на уроците от предишни наши проекти.

- Основната работа на учителя е в планирането. Когато урокът е организиран добре и обучаемите знаят какво правят, те са тези, които ще свършат работата в класната стая.
- Бъдете ясни за целите на урока (какво ще научат и ще могат да направят), какво трябва да направят по време на урока и как ще го направят.
- Споделете плана за урока / отделните дейности с учащите и ги насърчете да се позоват на него, за да могат да продължат със собственото си темпо, където е подходящо.
- Формулирайте правилата на класната стая с обучаващите се (или ако вече правите това, продължете да ги разработвате и за уроците по РАЗНООБРАЗИЕ). Върнете се към правилата, ако учащите се отклонят от задачата. Постоянно изисквайте да се спазват правилата и да се съгласяват с всички промени като клас.
- Проверете какво разбират учащите чрез отворени въпроси. Когато учащите задават въпроси, където е подходящо, адресирайте ги до друг ученик или целия клас за дискусия.
- Когато нивото на шума се повиши, разберете, че това само по себе си не е показател за поведение извън задачата - сътрудничеството изисква разговор. Когато учащите са в дискусия, задавайте им въпроси за разговора им и използвайте въпроси, за да върнете вниманието им към дейността, ако не изпълняват задачите си.
- Сдържайте нервите си и бъдете последователни. Промяната на поведението отнема време, както и усвояването на умения за самостоятелна и съвместна работа. Бъдете последователни в подхода си и наблюдавайте промените в поведението с течение на времето. Говорете изрично с учащите за уроците, от какво се нуждаят от вас, от какво се нуждаят един от друг, както и от какво имате нужда вие от тях

II ДРАМА В ОБРАЗОВАНИЕТО

Автор: Adam Bethlenfalvy, InSite Drama, Унгария

Тъй като Драма в образованието е сложен спектър от методологии, ние разглеждаме този раздел като покана за този вълнуващ свят. Затова предоставяме линкове и допълнителни ресурси в края на текста. Надяваме се, че ще намерите онези компоненти на Драма в образованието, които са най-интересни за вас и ще намерите повече информация и примери за учебни планове в тези линкове.

II.1 ВЪВЕДЕНИЕ В ТЕОРИЯТА¹

II.1.1 КАКВО Е ДРАМА?

Западноевропейската драма има своите корени в Древна Гърция. Атина е в центъра, където гръцката драма става част от фестивала в чест на бога на виното, плодородието и религиозния екстаз Дионис. Посещавайки театъра като общност от хора, атиняните успяват да видят своето собствено място в обществото, когато техните ситуации са драматизирани. Това им позволява да разпитват, предизвикват, празнуват, обсъждат и изследват проблемите на своята общност свободно и в крайна сметка да научат нещо; да придобият нови знания и разбиране. Произходът на западноевропейския театър се определя от нуждата на обществото да научи за себе си и своето място в света. Драмата и театърът служат на хората. Но нека се съсредоточим конкретно върху драмата и образованието сега.

Драма в образованието (ДвО, наричана още творческа драма или процесна драма), се фокусира както върху формата, така и върху съдържанието на драмата. Участниците научават за проблеми и концепции, повдигнати в драмата и чрез драма. Важното е, че ДвО разчита на ангажирането на участниците в една художествена измислица, която те сами създават - която предлага образователна, а не терапевтична перспектива, по проблемите, които те могат да изпитват. Драмата създава пространство за участниците да разберат света, в който живеят.

Докато отправната точка на урок по драма може да е тема от учебната програма, акцентът е върху *изследването на човешките аспекти*, като предоставяме „друг“, който да ни помогне да разберем себе си. Това помага на младите хора да видят сложни връзки, разгръщането на събитията и въздействието, което социалните сили имат върху реалните хора.

Използвайки драма по този начин - разбиране, изследване и идентифициране с „другия“ - участниците могат да създадат смисъл. Те се научават да разбират и предизвикват културата, в която се намират и да обмислят алтернативи. Драмата в класната стая не само осигурява сцена за действие по различни начини, но е и подготовка да действаме различно в реалния свят.

В основата на изложените по-горе точки са понятията демокрация и демократично придаване на смисъл. И двете, наред с други, са силно представени констатации в изследването „Драмата подобрява ли сабонските компетенции“² (Cziboly, 2010), мащабен международен количествен изследователски проект, който изучава въздействието на драмата върху младите хора, като данните са събрани в 12 държави от приблизително 5000 деца и младежи. Това изследване установи, че въздействието на включването на образователна драма и театър в училищните програми е, че младите хора са по-склонни да бъдат „граждани ... [които] са съпричастни към културното многообразие и межкултурния диалог“ и че те:

1. са значително по-толерантни както към малцинствата, така и към чужденците,
2. са по-активни граждани,
3. показват по-голям интерес към гласуване на всяко ниво,
4. проявяват по-голям интерес към участие по обществени въпроси,
5. са по-съпричастни: имат грижа за другите,
6. са по-способни да променят перспективата си.

¹ Това резюме се основава на концептуалната и педагогическа рамка на проекта „Демокрация чрез драма“

² Пълните изследователски находки и ресурси за учители са налични на www.dramanetwork.eu

Така значението на драмата и причината да се използва е очевидно полезно за създаване на по-приемливи, съпричастни и по-демократични пространства за младите хора. В резултат на драматичния процес на участниците може да се даде възможност да изследват, учат, тестват и оспорват вече съществуващи знания и може да стигнат до своите „вътрешни разбирания“ (Heathcote, 1981).

Въпреки че създаването на представления все още присъства в училищата, образователните му цели се разширяват до създаване на общност; до създаване на пространство за участниците да разказват своите истории; да развиват своите комуникативни или езикови умения; или за по-добро разбиране на театралните форми и пиеси. Драмата в образованието обаче не е толкова широко разпространена при използването ѝ в различните държави. Съществува силна традиция да се използват някои елементи в различни методики за преподаване на езици, но използването на по-сложни форми не е толкова често.

II.1.2 УПРАВЛЕНИЕ НА РАЗНООБРАЗИЕТО В КЛАСНАТА СТАЯ С ДРАМА

Драмата в образованието може да бъде изключително полезен ресурс в работата с ученици, които са от маргинализирани общности. Тъй като драмата се основава на изследване на човешки ситуации, учениците, които може да не са силни в академично отношение, също имат шанса да заемат централна роля. Те могат да бъдат експерти по живота и защо хората правят това, което правят, дори и да не са най-добри в някои от учебните предмети.

Тъй като драмата е фокусирана върху проблемите и приканва хората да изразяват мнение, а не факти, тя предлага безопасно пространство за учениците да изразяват мнение и да общуват помежду си. Драмата е социална дейност на общност, която работи в групи и обсъжда и създава нещо заедно. Този социален опит може да помогне за интегрирането на хора с различни култури и произход.

Драмата изгражда съпричастност - позволява на учениците да разберат, че има много различни причини хората да се държат по определен начин и че една и съща ситуация може да се разглежда от много различни гледни точки. В най-добрите случаи драмата позволява на учениците да влязат в ситуацията на другите, като по този начин предлага усещане за разбиране.

Следователно, Драма в образованието е отлично средство да се работи както с БММ деца, така и особено с техните съученици, подобрявайки интеграцията на БММ децата в класа, училището и обществото.

II.1.3 ТРИ РАЗЛИЧНИ ПОДХОДА

Съществуват разнообразни подходи към драмата и те се реализират чрез различни методологии. Съвсем обичайно е тези различни подходи да се появяват в образователни институции на една и съща държава.

Драмата като изучаване на театър: Учебната програма за драматични и театрални изследвания в училищата в Обединеното кралство например се фокусира върху запознаване на студентите по драма със самата художествена форма, различни жанрове и техники на театъра, различни автори и теории, което обикновено се съчетава с фокус върху създаването на представление или размишляването върху него в писмена форма. Тези процеси често започват от специфични драматични текстове, но измислянето на представления или упражнения за писане също може да бъде отправна точка. И в Унгария, и в Обединеното кралство драмата често се слива с класове по унгарски или английски - в Обединеното кралство драмата се намира официално в рамките на английската (езикова) национална учебна програма, а не като отделен предмет - и така фокусът е върху това как работата на драматистите се комуникира ефективно чрез представление или учителите често работят с драма, за да генерират и обсъждат езиковото използване и значение, разчитайки силно на гласови и двигателни задачи.

Другите подходи са насочени към младите хора да изследват социални или индивидуални проблеми и ситуации, използвайки театър.

Драмата като приложение на драматичните конвенции / форми: Подходът на конвенциите е една от тези методологии, тъй като предлага драматични форми за ангажиране на ученици въз основа на различни театрални практики. Форми като *Горещ стол* или *Асоциации* са широко използвани, но десетки други форми се предлагат на учителите да структурират уроци по драма или да ги включват индивидуално в учебните дейности.

Драмата като процес на преживяване: Процесната драма, напоследък използвана като синоним на Драма в образованието, също използва форми, описани като „конвенции“ от Neelands, но акцентът в

този случай е много повече върху основните драматургични структури и процеса на „създаване“ на драма заедно, не за публика, а за самата група участници.

Дихотомията, която доминираше в дискурса за ролята на младите хора в драмата, беше съсредоточена върху концепциите за *преживяване и изпълнение*. Традиционно изпълнението остава във фокуса на учебната програма по драма и театър, която поставя акцент върху разработването на възможности за създаване, изпълнение и реагиране, като напоследък се насочва към „умения за изпълнение“, тъй като те са по-лесни за измерване и оценка. Процесните уроци по драма традиционно биха наблегнали на опита или на аспекта „преживяване“ на уроците по драма, при който учениците имат шанса да се ангажират с измислени ситуации от измислен контекст. Подходът на конвенциите ще постави акцент върху създаването на разбиране и отразяването на ситуацията. Gavin Bolton (1998) твърди, че Драма в образованието включва също представяне и представление, но главно цели участниците да осъзнаят себе си като „създатели“ на драмата едновременно с „преживяването“ на измислените ситуации, които приемат участие в създаването, поне в случая на жанра, определен като Процесна драма.

II.2 ОПИСАНИЕ НА МЕТОДА

II.2.1 ДРАМА - НЯКОИ ПРАКТИЧЕСКИ ПРИМЕРИ ЗА ТОВА КАК РАЗЛИЧНИТЕ ПОДХОДИ СЕ ПРОЯВЯВАТ В УЧИЛИЩАТА

Драмата присъства в различни форми в образованието. Създаването на представление може да бъде не само елемент на уроци по драма, но също така може да осигури рамка за изучаване на езици при създаване на представление на чужд език или мотивация за изучаване на история от Древна Гърция чрез репетиция на гръцка пиеса например.

Друг подход е просто използването на специфични форми, конвенции и интегрирането им в учебните уроци. *Ролевата игра* е може би най-широко използваната в езиковото обучение, но конвенции като *Горещ стол* или *Неподвижни образи* също често са включени в учебните планове по хуманитарни предмети.

Мантията на експерта е педагогическа рамка, основана на драма, разработена от Dorothy Heathcote, която предлага на учениците измислена рамка: те се държат, сякаш са служители на компания например и това „сякаш“ позволява много различни материали, базирани на учебната програма да бъдат включени в измислицата. Учениците броят, планират, пишат и изследват ресурс, както разказът на измислената компания изисква.

Процесната драма дава възможност на учениците да се ангажират с човешки проблеми, социални въпроси и морални / етични дилеми в образователната система или като отделен урок по драма, или като драматична структура, интегрирана в урок по някой предмет. Чрез ангажиране в разкази за „другите“ могат да бъдат изследвани различни човешки ситуации, предлагащи човешката гледна точка върху материала в учебната програма. Често самата учител/ка може да влезе в роля и да подобри ученето от измислена ситуация, например да моделира използването на езика или да създаде специфични предизвикателства, с които участниците в драмата трябва да се справят. Добър пример за разликата между подхода на процесната драма и ориентирания към изпълнение подход би бил използването на концепцията за роля срещу герой. Докато участниците могат да развият или изиграят различни „герои“ в урок, базиран на представление, в процесната драма участниците са улеснени в „роли“, където нагласата към измислената ситуация е от по-голямо значение. Този аспект на процесната драма е много по-полезен за исторически проучвания или ангажиране с географски проблеми.

II.2.2 ЦЕНТРАЛНИ КОМПОНЕНТИ НА ДРАМА В ОБРАЗОВАНИЕТО

С някои практически въпроси за разглеждане след всеки компонент

Ангажиране с проблеми: Dorothy Heathcote веднъж определи драмата като „човек в бъркотия“. За да бъде една пиеса интересна, трябва да има някакъв проблем, с който се занимават хората. Полезно е да има проблем, който се основава на човешко противоречие - няма просто решение или ясни „добри“ и „лоши“ роли - а противоречия, които се предлагат за изследване. Чрез пиесата публиката - или в нашия случай участниците - може да се ангажира безопасно с проблема, както се случва в измисления свят, а не в действителността. Проблемът, разбира се, присъства на две нива. Има мета-слой, основен централен проблем и това се проявява в сюжета, в ситуацияите по различни начини.

Изборът на подходящия проблем и ситуация за конкретна група е една от предизвикателните задачи на учителя. Важно е да се намери „ъгълът на връзка“ за участниците, кой аспект от дадена ситуация или история би бил ангажиращ за конкретна група?

Създаване на „другия/другото“: Драмата в образованието разчита на предлагане на учениците на някаква форма на *другия* - това може да бъде друг човек, ситуация или дори обект - нещо, което учениците могат да изследват и проучват чрез драматични форми. Централният проблем на драмата трябва да се изрази в този/това „друг/о“ – *то/й трябва да стане осезаем чрез конкретна ситуация*, която може да съдържа предмети, хора или образи, изразяващи проблема.

Каква е ситуацията, осезаемата форма, която изразява противоречията, човешките аспекти на определена история, с които искаме да се ангажираме? Какво „друго“ можем да предложим на учениците, от което те да се заинтересуват?

„Създаване“ на измислени ситуации: Важен компонент на драмата в образованието е, че участниците и фасилитаторът правят заедно измислената ситуация или история. Отговорността на фасилитатора е да предложи структурата и някои определящи елементи на колективната работа, но също така е негова /нейна е отговорността да предложи пространство на участниците, в което те да приемат историята като своя и да внесат важните за тях аспекти, въпроси. Полезно е да структурирате урока, така че участниците да могат да създават историята в различни форми: понякога обсъждайки какво трябва да се случи директно, но също и чрез създаване / игра на сцени или участие в импровизации, където те изграждат историята по-нататък от самата драматична форма.

Какво е полезно да се предложи като „дадености“ в историята и какво трябва да се остави на участниците да решат? Кога е полезно да се напредва с историята и кога е полезно да се изследва какво се крие зад нея?

Защита на учениците в роля: Участниците могат да се ангажират с измислени ситуации, като поемат роли в историята. Това може да засили експерименталния характер на драмата; участниците могат да стъпят в обувките на други хора и да разберат по-добре своята перспектива и позиция. Но учениците трябва да бъдат защитени в роли, така че опитът да не стане повърхностен и те наистина да могат да се ангажират със ситуацията на друг човек.

Фасилитаторът трябва да попита какви стъпки ще помогнат на участниците да се ангажират с ролята. Как може перспективата на определена роля да бъде въведена стъпка по стъпка, така че участниците да не бъдат тласкани към роля, с която не могат да се справят?

Ситуации в контекста: Основният компонент на всяка драма е ситуацията. В Драма в образованието изследваме човешките ситуации и се опитваме да разберем защо хората правят това, което правят. Ситуацията винаги се случва в дадено пространство, случва се между хората и съдържа някакъв проблем, който може да се прояви по много различни начини. Винаги има и по-широк социално-политически и културен контекст, в който се случват ситуацията и това също ще повлияе върху това как различните роли ще реагират на случващото се.

Въпреки че всички знаем, че ситуацията в драмата е създадена / измислена (дори и да е базирана на реална ситуация), всички ние трябва да преустановим недоверието и да мислим за това „сякаш“, че е реално.

Кои са важните елементи на ситуация, която фасилитаторът предлага и кои са тези, които участниците могат да изградят / създадат, за да я припознаят като собствена? Как културните, социално-политическите елементи на контекста могат да бъдат включени в ситуацията?

Забавяне на времето - правене и осмисляне: За да изследва човешките ситуации, драмата има за цел да забави времето, така че участниците да могат да осмислят какво се случва, как хората се държат, как действията оказват влияние върху различни участници в дадена ситуация. Драмата се основава на същата система от знаци като реалния живот, но „означаването“ е силно селективно, за да може аудиторията да го прочете. Чрез драмата участниците осъзнават четенето и също така създават знаци за други да четат.

Фасилитаторът трябва да помисли какви форми биха позволили на участниците да придадат смисъл и значение на случващото се.

II.2.3 ФАСИЛИТИРАНЕ

Драмата в образованието използва термина **фасилитатор**, който се отнася за ролята на учителя. Този термин изразява педагогическо отношение - това да се направи възможно или лесно за участниците да създават / участват / ангажират. Това отношение може да се раздели на някои централни елементи, свързани с начина, по който фасилитаторът възприема участниците в уроците. Участниците в уроците:

1. притежават специфичен опит и знания за това какво е да си човек. Тези знания трябва да се приемат сериозно и да се предложи платформа за споделяне.
2. трябва да се разглеждат като партньори в изследването и създаването на смисъл.
3. били са социализирани в определен набор от преживявания (у дома и в училище) от това, което се очаква от тях. Те трябва да изградят доверие към новите образователни форми, изследвани с тяхно участие.

Използването на езика е от основно значение за постигането на тези цели. Следващите раздели разглеждат малко по-подробно това.

Александър (2006) също така идентифицира пет основни типа разговори в класната стая, от които следните три са важни:

4. Инstrukция / изложение (учител – клас или учител - група или учител - индивид): предоставяне на информация или обяснения на учащите,
5. Дискусия (учител - клас или учител - група или учащ - учащ): споделяне на идеи и информация и решаване на проблеми,
6. Диалог (учител – клас, учител – група, учител – учащ или учащ – учащ): изграждане на общо разбиране чрез структурирани въпроси и целенасочена дискусия.

Тези видове разговори се представят силно във всяка среда за учене на драма и отчитането им при създаването на драматично изследване е ключово. В допълнение към това, разговорът е важен, тъй като действа като мост към писмения език, което е особено вярно, когато устните задачи изискват от учениците да изяснят смисъла на слушателите си, като те трябва да обмислят не само това, което искат да кажат, но и как да го кажат. В това се подразбира понятието за когнитивно развитие и важната роля на речта за постигане на целта. Тъй като разговорите и дискусията са интерактивни процеси, това означава, че както учащите, така и учителите играят важна роля в развитието както на устните умения, така и на когнитивното мислене.

Вторият стълб на диалогичната педагогика включва задаване на въпроси. Neelands (2004) твърди, че „Драмата е средство за питане. Тя се стреми да разтърси, разшири или промени нашето разбиране за това кои сме или в кои се превръщаме“. Методологически погледнато, драмата може да се използва като форма на питане, при която потенциалните реалности могат да бъдат обсъждани, изследвани и оспорвани. В крайна сметка, по този начин човек е принуден да обмисли кои сме, като гледа на „другия/те“ в определен контекст. Въпросите са инструментите за това и наистина са основна част от демокрацията.

Въпросите могат да бъдат използвани за изясняване, заключение, проучване, оспорване или за осигуряване на проверка на реалността и от само себе си се разбира, че различните въпроси стимулират различни отговори. Въпросите в драмата са предимно с две отличителни характеристики: отворени въпроси, такива, които отварят дискусия и не изискват предварително определен отговор; и затворени въпроси, които често съдържат „верен“ или „грешен“ отговор. Въпросите обаче са повече от това и въпросът, който задавате в драмата, често определя формата, посоката или потока на драматичното изследване.

Например, може да помолите учениците да/за:

7. изброят: Какво е необходимо на демокрацията? Какъв е смисълът? Какви са характеристиките на демокрацията?
8. конкретна информация: Къде съществува демокрацията? Кога е започнала демокрацията?
9. разкрият процеси и чувства: Как се отнасяте към свободата? Как можем да го покажем?
10. тестват възможности: Можем ли да загубим демокрацията? Можете ли да си представите алтернатива?
11. морална / етична преценка: Трябва ли да уважаваме гледната точка на всеки?
12. обяснение: Защо демокрацията е важна? Защо някои хора имат повече власт от други?

Важно е да имаме предвид видовете въпроси, които задаваме и тяхната цел. За да се засили това обаче, не става въпрос само за задаване на въпроси, но и за изслушване на отговора. Често обучаемите предлагат отговор въз основа на предишния си културен и / или социален опит. Жизненоважно е учителят по драма да чуе това.

II.3 ТРИ ПЛАНА ЗА УРОК

II.3.1 ИЗГУБЕН

Този урок по драма се основава на историята на Омировата Одисея, но вместо да изучаваме текста и да участваме в трансформирането му в представление, ние предлагаме пример за използване на историята като рамка за съвместно създаване и драматизиране на човешкия опит. Учителят може да избере да сподели конкретни истории от наситеното със събития 10-годишно пътуване до дома на Одисей, царят на Итака, но това не е необходимо за реализирането на този урок по драма. В центъра на тази структура е концепцията да си загубен и възможните инструменти, използвани за преодоляване на това чувство / ситуация. Вярваме, че това е основно човешко чувство, споделяно от деца / младежи, независимо от произхода или ситуацията, която те имат, и изследването му чрез фикцията на една история, която се изгражда заедно, ще позволи на учениците да създадат връзки за себе си или да споделят опит едни с други.

“Музо, запей ми за този герой многоопитен, който странствува дълго, откакто порути свещената Троя, много поселища хорски видя и позна обичаи. Много страдания той по морето пустинно понесе, своя живот да спаси, а другарите в къщи да върне.”³

Център / фокус на драма урока: <i>Да бъдеш изгубен и въздействието върху хората.</i> <i>Какви ресурси могат да се използват за намиране на изход?</i>	Да бъдеш изгубен - концепцията може да се изследва както на буквално ниво (в ситуация / място), така и на метафорично ниво (да се чувстваш изгубен / да си без цел в живота и т.н.). Това позволява на участниците да внесат разнообразен опит и да разгледат въпроси, които ги интересуват.
Възрастова група: предимно 9-12-годишни	Ние предоставяме рамка, която може да бъде адаптирана към различни възрастови групи - възможните начини за това са част от коментарите по-долу.
Време: 45-60 минути	Основният план на урока може да бъде завършен в този срок, но винаги е по-плодотворно да се отдели повече време за него. Урокът може лесно да бъде разширен в поредица от уроци.

³ Омир, „Одисея“. Превод от старогръцки: Николай Вранчев, 1942

ДЕЙНОСТИ	СМИСЪЛЪТ ЗАД ТЯХ
Разказ - учителят обяснява, че днешният урок ще бъде за създаването на нов епизод от много стара история. Историята разказва за герой от гръцката митология и пътуването му към дома, което става доста наситено със събития. Той странства из моретата в продължение на 10 години, преди да се прибере от Троя в Итака. „Ще измислим един епизод от това пътешествие, който да разказва как той се е изгубил и е намерил пътя си.“ Договаряне – Полезно е да се изясни какво изисква урокът от учениците. Например: „За да можем да работим заедно, ще трябва да се вслушваме в идеите на другия и да надграждаме върху тях“ „Няма да има правилни или грешни отговори, защото ще говорим за идеи. Колкото повече идеи споделяте помежду си, толкова по-интересна може да стане нашата история“ Може да е полезно да се върнете към съдържанието на историята, за да фокусирате отново групата. Можете да поставите централната тема на този урок пред вашите ученици, казвайки „ние ще разгледаме как дори най-силните и корави хора могат да бъдат изгубени понякога и какво може да им помогне да намерят отново посоката си“	Важно е да се изяснят както съдържанието, така и начинът на работа за учениците. Ще имате ясна представа колко или коя част от Одисеята може да повиши интереса на вашата група. Би ли бил интересен за тях дървеният кон на Троя? Или някои от хитрите трикове на Одисей – като как е измамил Полифем, едноокия гигант Циклоп? Опитвайте се да включите учениците си в историята и да предложите измислен контекст. Важно е учениците да разбират какво се очаква от тях и какви са техните ограничения / свободи в един урок. Наричаме това „договаряне“ в драмата. Полезно е да помислите как можете да покажете чрез вашия език / тон, а също и чрез езика на тялото си, че се променяте от обичайната си роля на „учител“ към партньорство с учениците, с което ги „фасилитирате/улеснявате“ в изграждането и мислене за история колективно.
Показване на статуя - фасилитаторът задава контекста, като обяснява, че „след 9 години приключения и предизвикателства, след нощ на ужасни бури и коработушение в моретата, Одисей отново се озовава сам на брега на непознат остров. Ще ви покажа как изглежда онази сутрин, когато осъзнава ситуацията си “. След това фасилитаторът застава като статуя на Одисей. Помолете участниците да ‘прочетат’ статуята и отворете дискусия за това, което виждат в статуята. Можете да помогнете на обсъждането, като зададете отворени въпроси за това, което статуята изразява според тях или какъв въпрос повдига (ако вашите въпроси започват с Как, Къде или Защо вероятно сте на правилната територия). Не забравяйте, че в момента говорите за статуята, а не толкова за човека - ще го направите след следващата стъпка.	Полезно е да направите въвеждане в началото на урока, защото то предоставя модел на ангажираност и също така освобождава участниците - добре е да се измъкнете от обичайния начин на работа в класната стая. Също така предоставяте точка за фокусиране - нещо, в което да се вторачите - за учениците, а също и нещо конкретно, за което да говорите и след това да го модифицирате в следващата стъпка. Създаването на статуята е творческа задача за фасилитатора, предлагаме да я обмислите и да я „репетирирате“ предварително - не забравяйте, всичко, което правите (посоката, в която гледате, начина, по който ръцете ви са стиснати или разхлабени, ако седите или стоите) ще бъде прочетено като смисъл от участниците!

Промяна на статуята на Одисей - фасилитаторът може да заяви, че не е много доволен от тази статуя и би искал да помоли участниците да помогнат за подобряването ѝ. Как би могла тя да изрази по-добре концепцията „да бъдеш изгубен“? Опитайте се да превърнете дискусията в практическо проучване. Помолете участниците да покажат своите идеи, за да влязат в „ролята“ на Одисей. Не е толкова важно да се съгласите на най-добрите решения, но наистина е полезно да се опитате да говорите както за това какво означава „да бъдеш изгубен“, така и за това как езикът на тялото, позицията и мимиката показват различни чувства и мисли.	Тази част от дейността е наистина полезна за промяна на зададената динамика в класната стая - „учителят“ се нуждае от помощ, а „учениците“ „знаят по-добре“. Това може да бъде доста овластяващо за учениците и това ще бъде наистина полезно за останалата част от урока. Не се притеснявайте, няма да загубите авторитета си - но този жест ще ви направи по-истински и човечни. Също така е важно да приемате сериозно предложенията и мислите на участниците, да се учите чрез изпробване на нещата.
Проследяване на мисълта - изследване на мисли и чувства. До този момент сте работили върху статуя, но сега ще гледате човека, представен чрез статуята. Помолете участниците да работят по двойки или тройки и те да помислят за мислите, които биха могли да минават през съзнанието на Одисей в този момент. Поискайте от участниците да запишат тези мисли от първо лице (напр. „Какво пак съм сгрешил?“) Споделяне: След няколко минути можете да помолите участниците да се върнат и да споделят работата си. В зависимост от групата това може да стане като просто прочетете написаното от тях или можете да поставите статуята отново и да ги помолите да прочетат така, сякаш тези мисли просто пресичат съзнанието на Одисей. Помолете ги да ви дадат малко време, за да съживите статуята и да реагирате по някакъв начин на мисълта.	Структурата постепенно се придвижва към влизане в ситуацията и по-активни задачи за участниците. Реагирането от ролята на мислите, написани от участниците, предполага че тяхната работа е с някаква цел и отново сваля вниманието от тях. Най-добре е да поддържате реакциите си минимални и невербални (или ако говорите, можете просто да повторите прочетеното от участниците), вашата функция тук е да ги направите по-ясни, а не да ги съдите.
Групова работа - Създаване на обрисовка (можете да прочетете подробно за разликите между неподвижен образ, обрисовка и статуя по-долу) на онова, което Одисей желае най-много в този момент. След кратка дискусия, отразяваща отново ситуацията и историята на Одисей, можете да попитате участниците какво може да си пожелае този човек. Може да е полезно да споделите няколко идеи (не забравяйте, това е измислица, това е митичен свят и желанията не са реалност!) След това разделете участниците на групи и ги помолете да изберат едно желание и да създадат негова обрисовка – нещо като картина – която да показва желанието, което е вътре в Одисей. След като дадете на групата ясна времева рамка за създаване на тези образи и проверите как протича работата (можете да проверите дали някоя група се нуждае от вашата подкрепа при вземането на решения), можете да помолите групите да споделят своите обрисовки.	Досега разглеждате сегашното му положение, но в тази задача вие се насочвате към изследване на желанията му. Намирането на най-добрия начин за споделяне на работата между групите винаги е предизвикателство за фасилитатора. Уверете се, че има малко рефлексия - за предпочитане от останалите участници - за всеки образ, но също така и работата да не забълбука в дълги дискусии.

Разказване на историята - Фасилитаторът развива историята допълнително като обяснява, че „докато Одисей седи на морския бряг, той започва да чува далечни гласове от гъстата гора зад него. Той поглежда гората, но не вижда хора, затова се приближава. Гласовете стават все по-силни и по-силни. Сякаш той може да чуе от вътрешността на гората нещата, които най-много желае“	Структурата на урок по драма се основава на даденостите, които фасилитаторът предоставя и частите, които са оставени отворени за участниците да запълнят със съдържание. Тази част придвижва историята по-нататък, за да създаде повече възможности на участниците да мислят още.
Възможна допълнителна задача - създаване на звуков пейзаж от желаниа. В зависимост от времето, което имате на ръка и интереса на групата, можете да създадете звуков пейзаж на желаниа - звуците, които Одисей чува от гората. В този случай фасилитаторът ще трябва да работи като диригент и групите могат да работят за трансформиране на своите наброски в думи и изречения.	Тази задача предлага възможност за ангажиране с друго измерение на театралните артформи. Някои групи може да са по-отворени за този тип звукова работа, докато други може да са по-малко заинтересовани. Структурата работи и без тази задача, така че я прилагайте само ако смятате, че тя допринася повече за групата.
Общо-групова дискусия: това е частта, когато групата създава историята. Това, което фасилитаторът поставя, за да структурира дискусията са три „дадености“ - че Одисей среща някаква форма на „враг“, преодолява го и намира пътя си обратно по пътя към Итака. Полезно е, ако се опитате да се съгласите с групата за тези неща едно по едно. В някои случаи може да получите твърде много идеи и може да е трудно за групата да се съгласи. В този случай може да е най-добрата идея да разделите групата според трите / четирите идеи, които намират за най-интересни и според тях да създадат различни варианти за край на историята.	Тази част разглежда разказа, съдържанието. Историите работят на метафорично ниво, така че не се притеснявайте, ако групата започне да предлага „диви“ идеи, те лесно могат да бъдат част от творчески процес.
Групова работа - създаване на неподвижен образ. В случай, че сте се договорили с групата за края на историята, трите групи могат да работят по три елемента от историята. Едните може да изобразят врага, другите – начина за борба, а третите - начина, по който Одисей намира своя път назад. В случай, че групите работят по три различни версии, те ще създадат по три образа за всяка версия. В този случай ще им трябва повече време.	Тази част разглежда формата на това как се изобразява договореното по-горе съдържание. В идеалния случай групите ще обърнат повече внимание на това КАК те показват разказа. Задачата на фасилитаторите е да им напомнят за този аспект от тяхната задача.
Споделяне на моментите: В зависимост от това по коя версия е тръгнала да работи групата, фасилитаторът или трябва да свърже трите образа в една история или да настрои „аудиторията“ (останалите участници) да види три различни версии. Полезно е да предложите нещо конкретно, което да наблюдават участниците в този процес. Напр. Кои са най-силните елементи в образа? Кой образ / част от образ ви изненада най-много? Участниците не трябва да оценяват взаимно работата си, а да им се помогне да наблюдават внимателно.	Тази част свързва работата, извършена в различните групи. Това осигурява усещане за общност, както и за нещо постигнато. Участниците са едновременно „Изпълнители“ и „Аудитория“ на собствената си работа.

Картографиране на мисли - размисъл върху историята Участниците тук размишляват върху историята, в създаването на която са участвали активно. Тази дискусия трябва да бъде съсредоточена около въпроса „кои бяха елементите (вътрешни и външни), които помогнаха на Одисей да преодолее загубването си?“ В случай, че дискусията се развие в насоки, които интересуват повече участниците, това не е проблем. Може да бъде полезно, ако отбелязвате мислите на участниците (само една важна дума от всеки) върху хартия или черна дъска.	Полезно е да създадете пространство за размисъл върху току-що създадената история. Участниците може да искат да помислят и върху процеса, което е много полезно. Водещият може да има и размисли, а в партньорство е честно, ако той / тя ги постави също (например: струваше ми се, че съгласието по историята беше наистина трудно за нас, как се чувствахте по тази част?) Уверете се, че вашите разсъждения не се чуват като учител, който нарежда на учениците!
Задача за рефлексия - преместване на статуята Върнете се при статуята на изгубения Одисей, която създадохте и след това участниците развиваха. Напомнете на групата за тази статуя и ги попитайте „ако можете да я поставите някъде в града, страната или дори по света, за да я видят хората, къде бихте я поставили?“ Водещият може да изследва отговорите, като по-нататък пита защо участниците предлагат конкретно място, какво статуята ще напомня на хората, които я виждат.	Целта на тази задача е да установи връзки между измислицата в драмата и реалния свят, в който живеят участниците. Това може да се случи само чрез задаване на въпроса и вероятно ще бъде наистина интересно за фасилитатора да види какви са мислите на участниците.

II.3.2 КНИГАТА

Вариант на този урок по драма се изпълнява с маргинализирани ромски ученици и се надгражда върху опита на други подобни сценарии.

Цели:

- предлага креативно безопасно пространство, където учениците могат да проучват различни ситуации.
- преминава се към „правене“ и режим на размисъл и изследване.
- предлагат се възможности за разглеждане на един инцидент от различни гледни точки.
- позволява на учениците да влязат в „обувките“ на другите, да изградят съпричастност чрез усещане за разбиране.
- изследва социалните сили на работа в училищни ситуации. Да размишляваме върху това как се използва и злоупотребява с езика.

В центъра:

- Речник, който е жестоко нарязан с нож.
- Връзката между агресията и езика; правене и говорене

Последователност на действията

Поставяне на проблема чрез обект: Речникът, който е нарязан с нож, се разгъва и показва на групата от фасилитатора. Участниците са помолени да споделят първите думи, които им хрумнат, когато разгледат книгата. Думите са отбелязани върху кафява опаковъчна хартия.

Целта на тази задача е да предизвика дискусия и да отбележи първите асоциации, направени от групата. Важно е, че няма правилни или грешни отговори.

Нареждане на ситуацията: Фасилитаторът обяснява, че тази книга е на масата на директора в неговия / нейния кабинет. Столът на директора също е поставен зад масата, а друг стол е поставен на известно разстояние от масата. Входът в стаята е зад втория стол.

Целта тук е да започнем да подпомагаме участниците, когато се намират в ситуация „сякаш“, в измислицата на драмата. Също така е важно да се отбележи значението на смисъла на пространството (не е случайно колко далеч е столът от масата и че е с гръб към вратата). Водещият може да създаде значимост, като забави времето и постави акцент върху детайлите в начина, по който прави нещата.

Споделяне на момент в кабинета на директора: Фасилитаторът казва, че ще сподели един момент на действие, който се случва тук в кабинета на директора. За целта тя / той ще влезе в ролята на ученик, който е бил извикан в кабинета. За да маркира ролята, фасилитаторът слага качулка, след което сядат на втория стол, който е на известно разстояние от масата.

„Ученикът“ (Учителят в ролята) седи известно време с наведена глава. След това поглежда нагоре. Огледва се и след това се изправя. Поглежда към книгата. Въздиша. Пристъпва малко по-близо до книгата. След като хвърля поглед към вратата, той докосва книгата с един пръст. След това започва да я разлиства. Усмива се. След това забива един от пръстите си в един от разрезите в книгата. Остава пръста си там. Когато изважда пръста си, той се порязва на една страница (всъщност не, разбира се). Той смуче порязания си пръст.

Фасилитаторът спира до тук и сваля качулката, излизайки от ролята на ученика.

Целта на тази задача е да предложи проблем, който се представя чрез конкретни действия, които участниците могат да интерпретират и да осмислят себе си. Освен това предлага ситуация, която е разпознаваема за всички ученици.

Анализ на ситуацията: След като сподели горепосочения момент, фасилитаторът пита групата какво са видели. В зависимост от това, което казват учениците, могат да се задават допълнителни въпроси. Фасилитаторът се опитва да накара участниците да осмислят видяното, а не просто да обобщават действията. Добре е да се ползват отворени въпроси.

Целта на тази задача е да започне процес на осмисляне, който по-късно ще бъде доразвит в разказ.

Импровизация с директора: Фасилитаторът обяснява, че би искал да види какво се случва в продължението на ситуацията, когато директорът влезе в кабинета. Но за да помогнете на човека, който играе Директора, би било полезно да изясните какъв девиз е поставил Директорът зад бюрото си. Това е написано на хартия и залепено на стената.

Фасилитаторът се нуждае от партньор, за да може да създаде ситуацията. Той /тя пита участниците, кой иска да изпробва тази ситуация в ролята на директор. Добре е да успокоите групата, че човекът, който играе Директора, може да спре всеки момент и да поиска помощ / идеи от останалата част от групата.

Фасилитаторът - в ролята на ученика - не трябва да казва нищо по време на импровизацията. Трябва да има леки реакции на това, което прави директорът, разбира се, но без ученикът да говори. Участникът, играещ директора, може да говори разбира се и не трябва да му се казва предварително, че ученикът няма да говори.

Импровизацията е последвана от кратка дискусия за това защо ученикът мълчи и какво се опитва да направи директорът и защо.

Целта на тази задача е да създаде ситуация, която разкрива проблема, представен чрез книгата. Мълчанието на ученика може да създаде продуктивно напрежение, което принуждава директора да изпробва различни неща. Участникът трябва да получи свободата да изследва възможностите в тази ситуация.

Изграждане на историята - чрез създаване на неподвижни образи: Участниците са поканени да доразвият историята чрез създаване на моменти, случили се преди инцидента в кабинета. Те са помолени да създадат неподвижни образи (като снимки на действителни моменти), които показват как са се случили следните събития:

- Учениците намират нарязаната книга - наоколо няма учители, а само ученици (те могат да решат и къде в училището да я намерят).
- Учениците предават нарязаната книга на учител.
- Когато книгата, която се внася в стаята на учителите, в този образ има само учители.

Образите се създават и след това в зависимост от времето и възможностите на групата, те могат първо да бъдат споделени и след това да бъдат доразвити или следващата стъпка може да дойде без колективно споделяне на неподвижните образи.

Разработване на кратка сцена от образите: неподвижните образи, създадени от групите, се развиват допълнително в кратки сцени, не по-дълги от 20-30 секунди. Образите могат да бъдат начална точка или край на ситуацията, или в средата - това е оставено на групата. Сцените са реалистични моменти, показващи нагласи и отговори.

Целта на горните задачи е да предложи на групата свободата да реагира на представения проблем чрез безопасността на ролите. Те имат възможност да изследват различни отговори на събитието и да създават ситуации, които според тях са вълнуващи.

Общо-групова импровизация: След кратка дискусия за сцените, фасилитаторът предлага да се изследва как продължава историята след ситуацията в кабинета на директора. Директорът свиква екипна среща, за да обсъди ситуацията с всички учители. Участниците са поканени да поемат ролята на учителите в училището. Фасилитаторът този път ще играе ролята на Директор. Импровизацията започва от неподвижен образ, в който учителите са на срещата - това им предлага известно време да влязат в ролята. Директорът (учителят в ролята) започва и води по време на срещата.

Целта на тази задача е да предложи пространство за различни нагласи и разбиране на ситуациите, които да бъдат изразени устно. Отношението на директора зависи силно от групата, той / тя може да се наложи да бъде провокативен / а, за да предизвика различни мнения, но може да има и по-мек тон.

Рефлексия - чрез обекта: След импровизацията фасилитаторът предлага начин на размисъл, който оставя хората в историята и връща книгата в центъра. Тя / той моли участниците да помислят какво би казала книгата за случилото се с нея. Участниците са помолени да запишат това на лепящи листчета, сякаш книгата го казва и да го поставят върху или около книгата.

Целта на тази задача е да предложи пространство за поглеждане на събитията от друг ъгъл и размисъл върху него.

II.3.3 ГОВОРЕЩИ ПРЕДМЕТИ

Ние използваме предмети през цялото време в ежедневието си, но също така придаваме голяма емоционална стойност на предмети, които имат някакво значение в живота ни. Децата особено използват предмети като преходни инструменти, за да изразят своите нужди, страхове или желания. С това са наясно и са го използвали не само социалните науки или психолозите, но и различни форми на изкуството, включително театърът.

Следващата структура позволява на децата да използват предмети, за да се свързват помежду си и да играят чрез анимиране на обектите, като им помогнат при мисленето за решаване на проблеми.

Основна целева възрастова група: ранни години (5 - 7 годишни).

Цели:

- Използване на предмети, за да могат членовете на групата да споделят истории и да се свържат помежду си.
- Свързване на света на училището и дома чрез преходен обект.
- Създаване на възможност членовете на групата да вземат у дома добър опит от съвместната работа.

Описание на урока:

Членовете на групата са поканени да донесат предмет от дома, който им е скъп по някаква причина. Те са помолени да представят своите предмети, но това трябва да се прави, като се говори за тях, сякаш са живи хора. Задаване на въпроси като: коя е любимата дейност на предмета? къде наистина би искал да отиде? и т.н. може да помогне, ако децата говорят за своите предмети, като ги олицетворяват.

Водещият пита: Ако тези предмети можеха да говорят, какъв би бил гласът им? Как биха говорили? За какво биха се радвали да говорят? И какво биха казали за собствениците си? Стъпка по стъпка на участниците се помага да говорят чрез предметите си. Всичко това се прави по игрови начин, с голяма гъвкавост към децата, както е нормално за тази възрастова група.

Децата са помолени да мислят за трудна ситуация, в която някой може да изпадне, но ситуация, при разрешаването на която предметът би могъл да помогне. Тези ситуации не е необходимо да бъдат реалистични; те могат да граничат с приказките като истории. Децата се насърчават да споделят и развиват своите идеи.

След като децата споделят различни ситуации и истории, фасилитаторът може да предложи да изпълни една история, в която да комбинира различни елементи, предлагани от децата.⁴ Тази постановка е смесица от разказване на истории от фасилитатора („едно време, когато голяма група деца пътуваха в автобус ...“) и влизане в историята, за да се изиграе казаното. Централният елемент на историята трябва да бъде този на предмета, спасяващ собственика си. Разказването на истории може да бъде спряно в този момент и децата могат да предложат идеи за това как техните предмети могат да спасят деня. Разбира се, може да се осъществи и самото спасяване и така да се реализира щастлив край.

Историята завършва с последен момент, в който групата се пита какъв съвет е дал предметът на собственика си след инцидента. Всичко това се споделя и предметите могат да се оставят настрана, за да се приберат вкъщи.

II.4 ОЩЕ НЯКОЛКО СПОСОБА

II.4.1 ИГРИ И ДЕЙНОСТИ В ДРАМАТА

Една от най-популярните и лесно приспособими форми на драматично обучение са игрите и заниманията, които идват от различни източници, включително народни игри, театрални обучителни задачи, но също така спортни и други образователни области. Те могат да се използват ефективно за много специфични цели - като „разчупване на леда“ или подпомагане на концентрацията. Те могат да бъдат изключително полезни за привличане на внимание, сътрудничество или оказване на влияние върху динамиката на групата. Но също така е полезно да се отбележи, че в повечето от тези игри липсва най-важният аспект на драмата - създаването на „другия/другото“, създаване на разбиране по отношение на човешките ситуации.

Пример 1: Седни, лежи, стой прав⁵

Участници: малки групи

Продължителност: 5 - 10 минути

Умения: характер, концентрация, импровизация, спонтанност, екипна работа

Как се играе?

Участниците са по тройки и във всеки един момент един от тях трябва да стои прав, другият да седи и третият да лежи.

Можете да дадете сценарий напр. хирургична операция и след това те трябва да импровизират в сцена, следвайки физическите ограничения.

⁴ Възможно е също така фасилитаторът да избере история, която ангажира всички ученици, или такава, която звучи наистина трудна, така че би било полезно цялата група да работи върху нея и всички помощни предмети могат да бъдат използвани за разрешаване на ситуацията.

⁵ Източник: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/item/improvisation/sit-lie-stand>

Ако някой от учениците смени позицията си, трябва между тях да има някой седнал, изправен и легнал. Насърчете участниците да отделят време за тяхната сцена, за да избегнат бъркане на позициите от бързане.

Варианти

Можете да промените ограниченията от физически до вербални, напр. крещене, шепот или смях.

Пример 2: Стъпките на баба⁶

Участници: голяма група, от 5-годишни до възрастни

Продължителност: 10-15 минути

Умения: мимики и движение, концентрация, групова динамика

Как се играе?

Един човек играе баба - той / тя е изправен/а пред стена. Останалите в групата стартират от другия край на стаята, след това се опитват да се прокраднат до баба и да я почукат по рамото. Всеки момент обаче баба може да се обърне изведнъж. Ако види някой да се движи, тя го сочи и този човек трябва да се върне в началото. Никой не може да се движи, докато тя ги наблюдава.

Който успее да я почука по рамото, става баба (мъж или жена) и играта започва отново. Това е добра дейност за култивиране на концентрация и търпение - да не говорим за многото хитрини!

Варианти

- След играта обсъдете с групата кои стратегии са били най-успешни.
- За да го направите по-предизвикателно, сложете на пода шапки, перуки, шалове, обувки, чанти или други предмети от „костюма на баба“. Направете си правило, че трябва да сложите шапка или елемент от облеклото, преди да почукате бабата по рамото.

II.4.2 КОНВЕНЦИИ И СТРАТЕГИИ В ДРАМАТА

Театърът и драмата кодират смисъл в елементи на една ситуация и ги правят достъпни за тези, които гледат. Много от тези форми могат да се използват в образованието с цел да се схванат и изследват моменти от човешкия опит. В този раздел ние предлагаме някои доста основни форми на драма, които правят точно това - замразяват един момент от живота и следователно го правят достъпен, за да можем да се ангажираме с тези, които са в тези моменти. Ние предлагаме привидно подобни дейности, които се различават по малки елементи - но всъщност тези елементи правят големи разлики, когато знаците се използват за осмисляне и четене на смисъл, както това се прави в драмата и театъра.

Има много възможности за **работа с обекти** в уроците по драма, но също така и много игри могат да бъдат изградени около тях. Това е така, защото обектите носят различни набори от стойности със себе си. Така напр. една пръчка може да има определена цена (фискална стойност); но ако това е единствената пръчка, до която някой може да достигне и да натисне много висок превключвател, тогава това и придава различна стойност (използваема стойност); в случай, че това е тояга, с която някой е играл като дете заедно с дядо си, тогава тя отново ще има различна стойност (сентиментална стойност).

Неподвижен образ / Рамка на замръзване - тази конвенция в драмата се отнася до „замръзване“ на момент от живота. Все едно когато едно видео е спряно в значим момент. Важно е моментът, споделен чрез тази форма, да носи някакъв смисъл. Може да се използва за изобразяване на измислени моменти (например от история) или ситуации от реалния живот. Неговата сила е, че това е бърза стъпка от речта към ситуацията - например, ако децата слушат история и след това бъдат помолени да направят неподвижен образ на най-важния момент от историята, тогава те веднага ще започнат да работят върху нея като ситуация от история. Това може да позволи на учителя / фасилитатора да види какви са интересите на децата, но също така да повдигне въпроси, да обсъди и развие ситуацията, която е подчертана от групата. Тази форма се използва широко поради своята простота и може да бъде разработена в различни посоки.

⁶ Източник: <https://dramaresource.com/grandmas-footsteps/>

Обрисовка - тази конвенция е подобна по форма на неподвижния образ с важната разлика, че докато неподвижният образ е като замръзнал момент от живота, обрисовката е като картина, създадена за публика. Това означава, че при създаването на обрисовката групата трябва да осъзнава, че не само показва значим момент, но използва визуални инструменти, за да постави мисленето си за него и в самата обрисовка. Това означава, че те също така кодират мисленето си за момента в изображението.

Статуя - тази конвенция в драмата отново е подобна на обрисовката, но в този случай фокусът е върху един герой и ситуацията на тази фигура, а върху ситуацията като цяло. Статуята позволява на участниците да разгледат подробностите за ситуацията на този човек в процеса на изработването ѝ. Статуята може да бъде създадена при работа в малки групи или в големи групи, които работят заедно, тъй като е наистина полезно за тези, които я наблюдават, да споделят какво се получава от намеренията на създателите.

Разнообразни форми могат да се използват за развитие на гореспоменатите дейности в процеси на колективно изследване на смисъла. Предложеният по-горе урок по драма дава един пример, но със сигурност учителите ще се интересуват от изграждането на свои собствени процеси от тези форми.

II.5 РЕСУРСИ

II.5.1 ИЗБРАНИ ОНЛАЙН РЕСУРСИ

1. Открити ресурси за демокрация чрез драма: <https://demodram.com/role-democracy-drama/open-education-resources/>
2. Видео ресурси за демокрация чрез драма: https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly
3. Видео ресурси по проект Facing the Gap: https://www.youtube.com/watch?v=6kBu4rcP6WY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly
4. Образователен ресурс и Резултати от изследването на DICE: <http://www.dramanetwork.eu/>
5. Уебсайт на Драма подход Мантията на експерта: <https://www.mantleoftheexpert.com/>
6. Драма уроци от InSite's в Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly
7. Добър ресурс за игри: <https://dramaresource.com/drama-games/>
8. Друг добър ресурс за игри: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/>
9. Колекция от импро игри: <http://www.learnimprov.com>
10. Ресурси по драма: <http://www.creativedrama.com>
11. Ресурси по драма: <http://www.thedramateacher.com>

II.5.2 ИЗБРАНИ КНИГИ

1. Един пример за изучаване на театралния подход: Alan Perks and Jacqueline Porteous (2009) *AS Drama and Theatre Studies: The Essential Introduction for Edexcel*. Routledge, London.
2. *Jonathan Neelands's and Tony Good's Structuring Drama Work* (1990, Cambridge University Press, Cambridge) може да се счита за основна книга на подхода на конвенциите.
3. Пример за може би най-широко използваните книги за техники, използвани в преподаването на езици: Maley, A., and Duff, A. (2005) *Drama Techniques*. Third Edition. Cambridge University Press, Cambridge

Допълнителни препоръчителни уводни четива:

4. Boal, Augusto (1985): *Theatre of the Oppressed*, New York: Theatre Communications Group
5. Boal, Augusto (2002): *Games for Actors and Non-Actors*, London: Routledge
6. Bolton, Gavin (1984): *Drama as Education. An argument for placing drama at the centre of the curriculum*, London: Longman
7. Bolton, Gavin (1992): *New Perspectives on Classroom Drama*, Herts: Simon & Schuster Education
8. Bolton, Gavin (1998): *Acting in Classroom Drama. A Critical Analysis*, Birmingham: UBC/Trentham Books
9. Howell, Pamela and Heap, Brian S. (2001): *Planning Process Drama*, London: David Fulton
10. Davis, David ed. (2010): *Gavin Bolton. The Essential Writings*, Stoke on Trent: Trentham Books
11. Davis, David (2014): *Imagining the Real*, Stoke on Trent: Trentham Books
12. Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1995): *Drama for Learning. Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*, Portsmouth, NH: Heinemann

13. Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1999): *So you want to use role-play? A new approach in how to plan*, Stoke on Trent: Trentham Books
14. Johnstone, Keith (1979): *Impro. Improvisation and the theatre*, New York: Theatre Arts Books
15. Johnstone, Keith (1999): *Impro for storytellers*, New York: Theatre Arts Books
16. Morgan, Norah and Saxton, Juliana (1987): *Teaching Drama. A mind of many wonders*, London: Hutchinson
17. Neelands, Jonathan (1984): *Making Sense of Drama*, London: Heinemann
18. Nicholson, Helen (2009): *Theatre and Education*, London: Palgrave – Macmillan
19. O'Neill, Cecily (1995): *Drama Worlds. A framework for process drama*, Portsmouth: NH Heinemann
20. O'Neill, Cecily ed. (2015): *Dorothy Heathcote on Education and Drama: Essential writings*, London: Routledge
21. Prendergast, Monica and Saxton, Juliana eds. (2009): *Applied Theatre. International Case Studies and Challenges for Practice*, Bristol: Intellect Books
22. Prentki, Tim and Preston, Sheila eds. (2008): *The Applied Theatre Reader*, London: Routledge
23. Schonmann, Shifra ed. (2010): *Key Concepts in Theatre/Drama Education*, Rotterdam: Sense Publishers

III ДИГИТАЛНО РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ

Автори: Eduard Muntaner-Perich, Mariona Niell, Mariona Masgrau и Jordi Freixenet, Университет Жирона, Испания

III.1 ВЪВЕДЕНИЕ В ТЕОРИЯТА

Дигиталното разказване на истории е сравнително нов термин, който се отнася до истории, които включват мултимедийни елементи като снимки, видеоклипове, звуци, текстове, а също и разказвателни гласове и това е намерило своето място в класната стая в редица контексти.

Дигиталните истории често се представят в завладяващи и емоционално ангажиращи формати и могат да бъдат интерактивни. Терминът „дигитално разказване на истории“ може да обхваща и редица дигитални разкази (уеб-базирани истории, интерактивни истории, хипертекстове и разказвателни компютърни игри).

Най-важните характеристики на дигиталната история са, че тя вече не отговаря на традиционните практики за разказване на истории, тъй като е способна да комбинира неподвижни изображения, движещи се изображения, звук и текст, както и да е нелинейна и да съдържа интерактивни функции. Изразителните възможности на технологията предлагат широка основа, от която да се интегрира.

III.1.1 ДИГИТАЛНО РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ И ОБРАЗОВАНИЕ

Дигиталното разказване на истории е мощен инструмент за учене. Учителите могат да използват дигитално разказване на истории, за да представят проекти, теми или каквато и да е област на съдържание и да позволят на учениците да създават свои собствени дигитални истории и да ги споделят. Учителите могат да създават дигитални истории, за да подпомогнат дискусиите в клас като предварително подготвен набор за нова тема или да помогнат на учениците да придобият по-добро разбиране на абстрактните понятия. Тези истории могат да станат неразделна част от всеки урок в много предметни области. Когато учениците създават свои собствени дигитални истории, те поемат собствеността върху материала, който представят, анализират и синтезират информация и изразяват собствените си мисли и идеи. Всичко това подкрепя мисленето на по-високо ниво.

Когато учениците участват в многократните стъпки по проектиране, създаване и представяне на собствени дигитални истории, те развиват набор от умения, в т.ч.

1. изследователски умения при документиране на историята,
2. умения за писане при разработване на сценарий
3. организационни умения чрез управление на обхвата на проекта в рамките на ограничение във времето.

Те научават за технологиите чрез използването на различни инструменти, като цифрови фотоапарати и мултимедийен софтуер, среди за кодиране и презентационни умения чрез представяне на историята пред публика. Учениците също така получават умения за водене на интервю, междуличностни умения, умения за решаване на проблеми и за оценка чрез попълване на дигиталната им история и научаване да получават и дават конструктивна критика. Към дигиталното разказване на истории може да се подходи като съвместна работа между екипи, така че децата също развиват умения за работа в екип.

Въз основа на принципите на **конструктивизма** и **играта** дигиталното разказване на истории:

- увеличава ентусиазма за четене и препрочитане, защото това ни позволява да намираме истории
- подобрява способността да слушаме и да се изразяваме публично
- позволява на учащите да проектират и изразяват емоции, чувства и мисли
- може да се използва на всяка възраст, от предучилищна до колежа
- развиват съпричастност.

III.1.2 ТЕОРЕТИЧНИ ОСНОВИ

Дигиталното разказване на истории не е нова идея. Joe Lambert и Dana Atchley помогнаха да се създаде движението за дигитално разказване на истории в края на 80-те години като съоснователи на Центъра за дигитално разказване на истории (CDS), организация с нестопанска цел, общностна организация за изкуства в Бъркли, Калифорния. От началото на 90-те години на миналия век CDS предоставя обучение и помощ на хора, които се интересуват от създаването и споделянето на техните лични разкази. CDS е известен и с разработването и разпространението на седемте елемента на дигиталното разказване на истории (Таблица 1).

Таблица 1

Седемте елемента на дигиталното разказване на истории

Седемте елемента на дигиталното разказване на истории на Центъра за дигитално разказване на истории	
1. Гледна точка	Каква е основната идея на историята и каква е перспективата на автора?
2. Драматически въпрос	Ключов въпрос, който задържа вниманието на зрителя и ще му бъде даден отговор в края на историята
3. Емоционално съдържание	Сериозни въпроси, които оживяват по личен и мощен начин и свързват историята с публиката
4. Дарбата на гласа	Начин за персонализиране на историята, за да може публиката да разбере контекста
5. Силата на музиката	Музика или други звуци, които поддържат и разкрояват сюжетната линия
6. Пестеливост	Използване на точно толкова съдържание, колкото да се разкаже историята без да се претовари зрителят
7. Темпо	Ритъмът на историята и колко бавно или бързо тя напредва

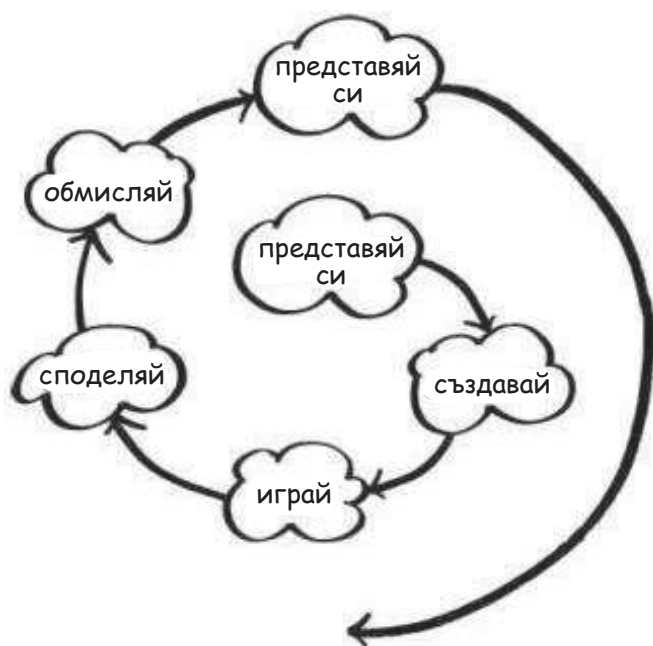
Както казва Bernard Robin, в ранните дни на дигиталното разказване на истории, Lambert е бил впечатлен от това колко лесно обикновените хора са успели да „уловят историята си по наистина мощен начин за относително кратък период от време за сравнително малко пари“. Във времето до днес може да се види, че инструментите, необходими за дигитално разказване на истории - компютри, цифрови камери, смартфони, стават все по-достъпни и на добра цена. Също така, поредица от мощни, но евтини софтуерни програми позволяват дори на начинаещите компютърни потребители да станат производители и редактори на дигитални медии в мащаб, който едва ли е бил в представите на Atchley и Lambert, когато за първи път започват своята работа. Понастоящем наблюдаваме драстичен ръст в образователното използване на дигитално разказване на истории, тъй като достъпните технологии се сближават със съвременния дневен ред на днешната класна стая, както е показано на Фигура 1



Фигура 1. Среца на дигиталното разказване на истории с образованието (Robin, 2008).

Дигиталното разказване на истории също се свързва перфектно с **конструктивизма**, теорията на обучението, предложена от **Seymour Papert**, където децата използват технологията като средство за изразяване и конструират знания в съзнанието си, докато изграждат нещо чрез технология (робот, дигитална история и т.н.) .

Следвайки модела, предложен от Papert, **Mitch Resnick** предлага **спирала на креативното мислене** (Фигура 2), която също се вписва перфектно в принципите на дигиталното разказване на истории, когато позволяваме на децата да създават своите истории по игрови начин.



Фигура 2. Спирала на креативното мислене (Resnick, 2007).

III.2 ОПИСАНИЕ НА МЕТОДА

За да опишем метода, ще се съсредоточим върху специфичен инструмент: **Scratch**.



Scratch е език за програмиране и онлайн общност, която улеснява създаването на ваши собствени интерактивни истории, игри и анимации - и споделяне на вашите творения онлайн. Докато младите хора създават и споделят Scratch проекти, те се научават да мислят креативно, да разсъждават систематично и да работят съвместно, като същевременно учат важни математически и изчислителни идеи. Младите хора по света са споделили над 40 милиона проекта на уебсайта Scratch, като десетки хиляди нови проекти се споделят всеки ден.

Scratch е проектиран и разработен в медийна лаборатория **MIT Media Lab**, от изследователска група, наречена Lifelong Kindergarten. Инструментът е проектиран за деца (въпреки че се използва и от много възрастни) и има дълбока педагогическа обосновка, свързана с **конструктивизма**.

Предимствата на Scratch като инструмент са, че:

1. е онлайн и безплатен, не е нужно да инсталирате специален софтуер, за да започнете да създавате
2. е мултиплатформен и работи на компютри, както на таблети и мобилни телефони
3. е на разположение много езици
4. позволява интуитивно обучение чрез откриване и изследване
5. може да се използва за създаване на дигитални истории, игри, художествени проекти, симулации и др
6. позволява споделянето и смесването на творения чрез Интернет
7. дава достъп до огромна общност
8. лесен за започване на създаване на проекти, като същевременно позволява на напреднали потребители да създават сложни проекти и предлага широк спектър от дейности и фокуси за обучение
9. позволява смесването на различни медии, дигитални и също традиционни
10. има разширения за игра с музика, предаване на глас на герои (запис или преобразуване на текст в реч) и свързване на историята на екрана с външния свят (сензори, роботи и др.).

III.2.1 ЦЕЛИ НА МЕТОДА

Scratch може да се използва както в началното, така и в средното образование, а има и версия, наречена Scratch Jr, която е идеална за обучение в ранна детска възраст или за деца, които все още не могат да четат.

Тъй като е преведен на множество езици, той може да се използва в училища в различни страни и е особено полезен в мултикултурни училища, където различни екипи могат да програмират своите истории на различни езици в една и съща класна стая.

Въпреки че основната целева група на инструмента са децата, също учителите и семействата могат да бъдат съ-участници и бенефициенти.

III.2.2 ПРИЛОЖЕНИЕ В УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Scratch е проектиран не само като инструмент за обучение по програмиране, но и като среда за програмиране, която може да се използва по интердисциплинарен начин. Няма значение дали сме в клас по език, математика, художествен предмет или наука, Scratch ни позволява да създаваме истории, игри, художествени проекти, симулации и дълъг списък от проекти, при които дисциплините са смесени и взаимосвързани.

Когато използваме Scratch за дигитално разказване на истории, децата учат език (писане на сценария на историята и диалози), изучават изкуство (докато рисуват сюжета, герои и фонове), технологии (защото трябва да програмират анимацията и движенията), глобално гражданство (защото взаимодействат с деца от други страни) и др. Освен това те развиват умения, свързани с творческо мислене, критично мислене, работа в екип, любопитство, съпричастност и др.

III.2.3 РЕСУРСИ И ТЕХНОЛОГИЧНИ ИЗИСКВАНИЯ

Всичко, от което се нуждаем, за да използваме Scratch, е компютър (или таблет или мобилен телефон) и интернет връзка. В случай че нямаме интернет връзка, вместо да използваме онлайн версията, можем да използваме версия за изтегляне.

За да правите дигитално разказване на истории със Scratch, освен компютри и интернет връзка е препоръчително (макар и да не се изисква) да имате традиционни материали като моливи, маркери, хартия, картон, ножици и др. По този начин можем да създадем изделия и рисунки, които по-късно могат да бъдат снимани (или сканирани) и вмъкнати в Scratch като герои и / или фонове.

III.2.4 СЪЗДАВАНЕ НА ГЕРОИ (СПРАЙТ / SPRITES) И ФОНОВЕ (BACKDROPS)

По-нататък ще опишем различни начини за създаване на герои (спрайтове) и фонове в Scratch, от директно използване на цифровия редактор Scratch, до импортиране на рисунки, направени с моливи, маркери, картони и четки. Също така ще открием как да създаваме костюми, които ще ни позволят „да вдъхнем живот“ на героите. Scratch Editor има два режима на работа: векторно и растерно изображение. За да създадем герои с редактора, ще използваме векторния режим, който е по-гъвкав и ни позволява да създаваме рисунки по опростен начин. Ще използваме растерния режим, когато импортираме изображения и искаме да ги модифицираме. Растерният режим е режимът, в който рисувате пиксели, затова много пъти спрайтовете, създадени с този режим, имат пикселизиран вид.

От Scratch галерия / Scratch редактор

Когато отворите Scratch с нов проект, по подразбиране се появява спрайт: Котката Scratch (това е името му). За да създадете нов спрайт, имате различни опции.



Кликнете тук, за да създадете нов спрайт и после:

Това е опцията за избор на спрайт от галерията

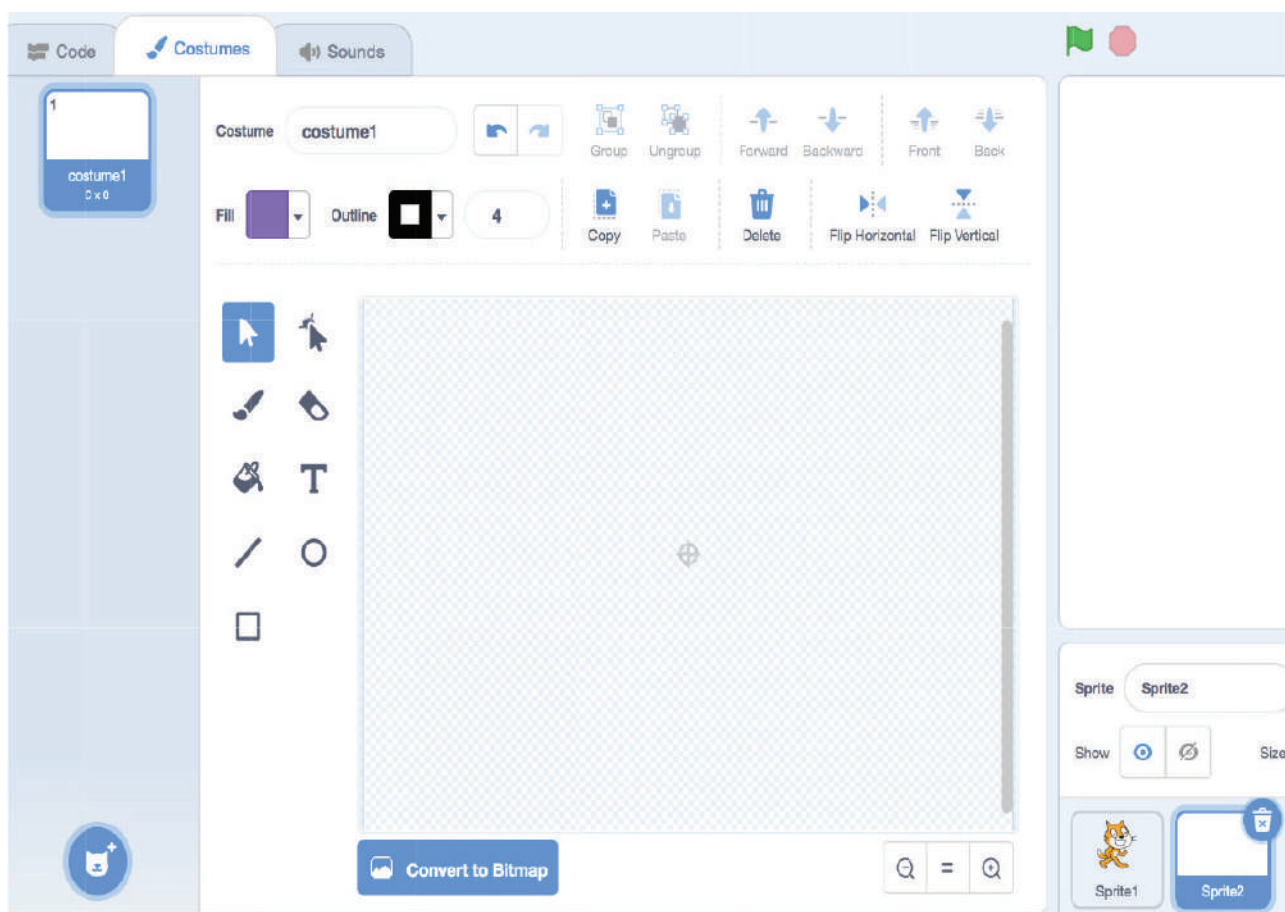
Това е опцията за създаване на спрайт от дигиталния редактор

Това е опцията за импортиране на спрайт, който сте създали на хартия

Най-простото е да изберете един спрайт от галерията. Когато кликнете върху тази опция, се появява меню с различни възможности: в горната част има етикети, които да ви помогнат да изберете спрайт. Например, ако щракнете върху „животни“, ще се появят само всички спрайтове, които са животни.



Но ако искаме да създадем свой собствен герой, Scratch също го прави много лесно. Нека започнем с опцията за рисуване на героя директно с графичния редактор Scratch. За тази опция щракнете върху иконата на четката (опция за боя) и лявата част на екрана ще се превърне в графичен редактор.

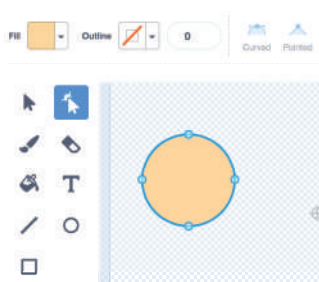


Нека започнем, като рисуваме лицето на Полифем. Ще го направим стъпка по стъпка. Ще работим с кръгове и ще ги деформираме, за да рисуваме окото, лицето и косата. Избираме кръг и създаваме такъв.

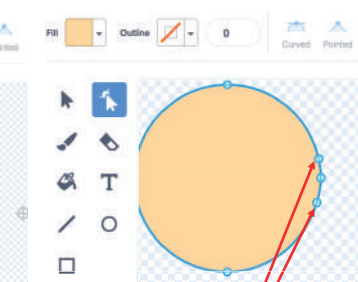
можете да смените цвета за запълване и контура с тези две икони



Кликнете на кръгчето и рисувайте в полето за рисуване



Кликнете на бутона за преоформяне

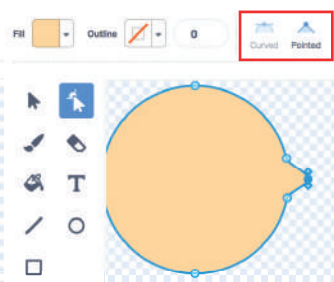


Сложете две нови точки (просто чрез щракване) до тази в дясно



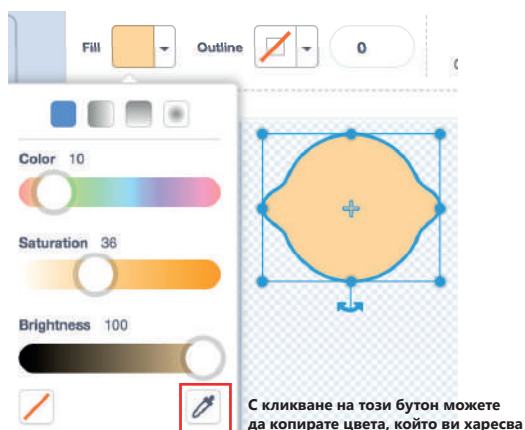
Кликнете на зуум за повече точност

когато разтягаме точките, можем да решим в крайна сметка те да са извити или заострени

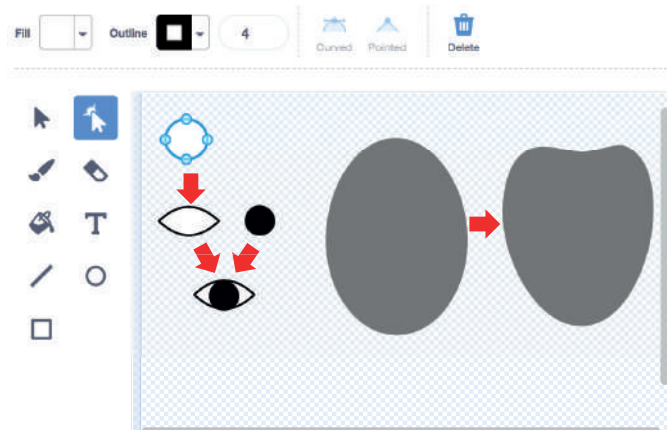


Кликнете на средната точка и разтегнете

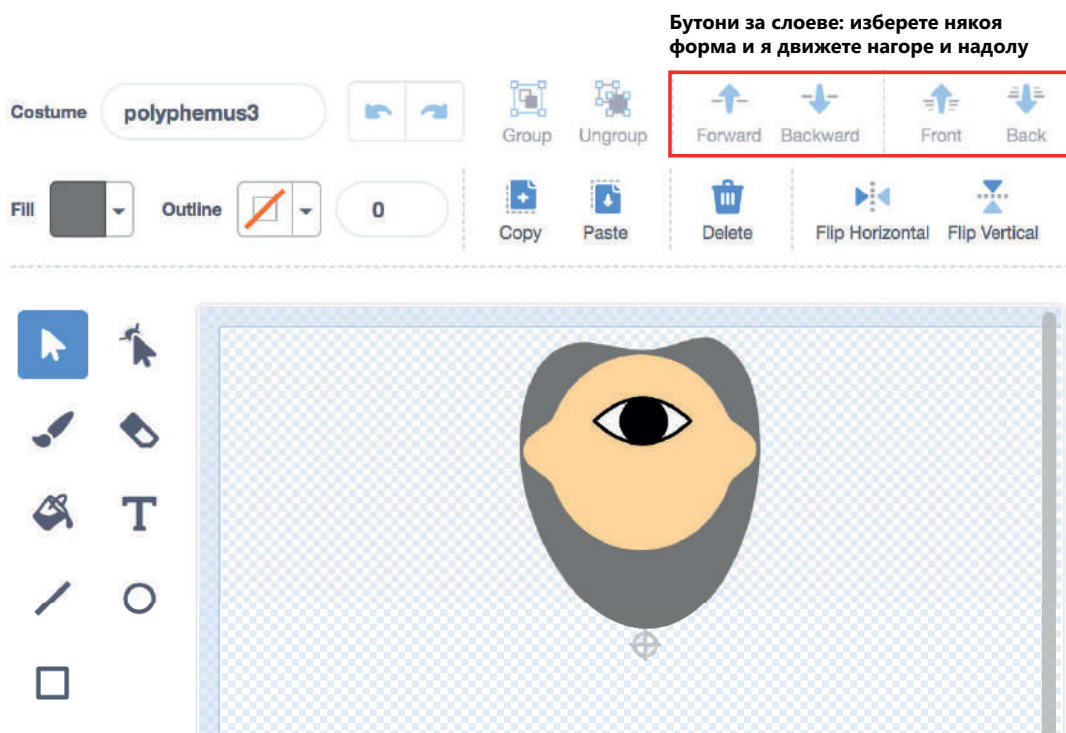
Повтаряме същия процес за другата страна. Можем да изберем цвета, който ни харесва най-много, като избираме формата и кликваме върху цвета за запълване: играйте с лентите за цвят, наситеност и яркост. Следвайки подобен процес, ние създадохме окото и косата.



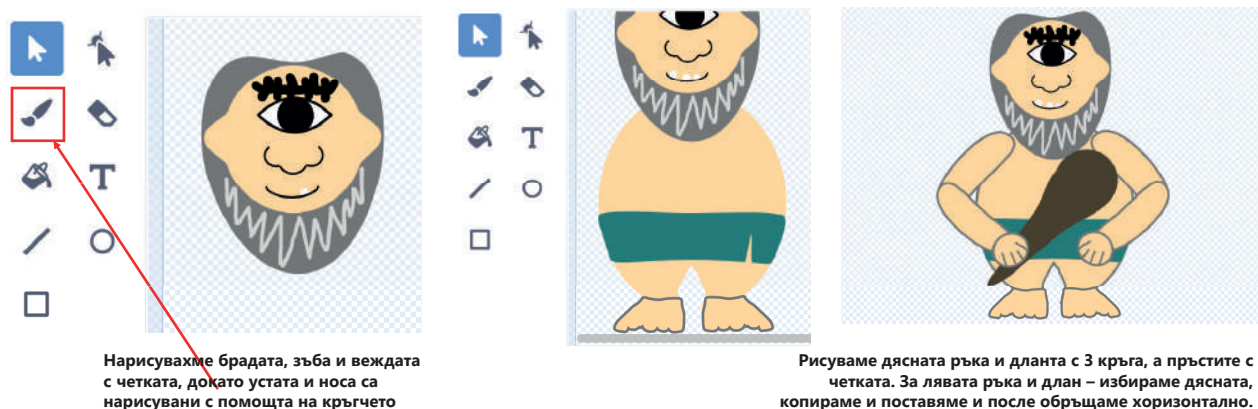
С кликане на този бутон можете да копирате цвета, който ви харесва



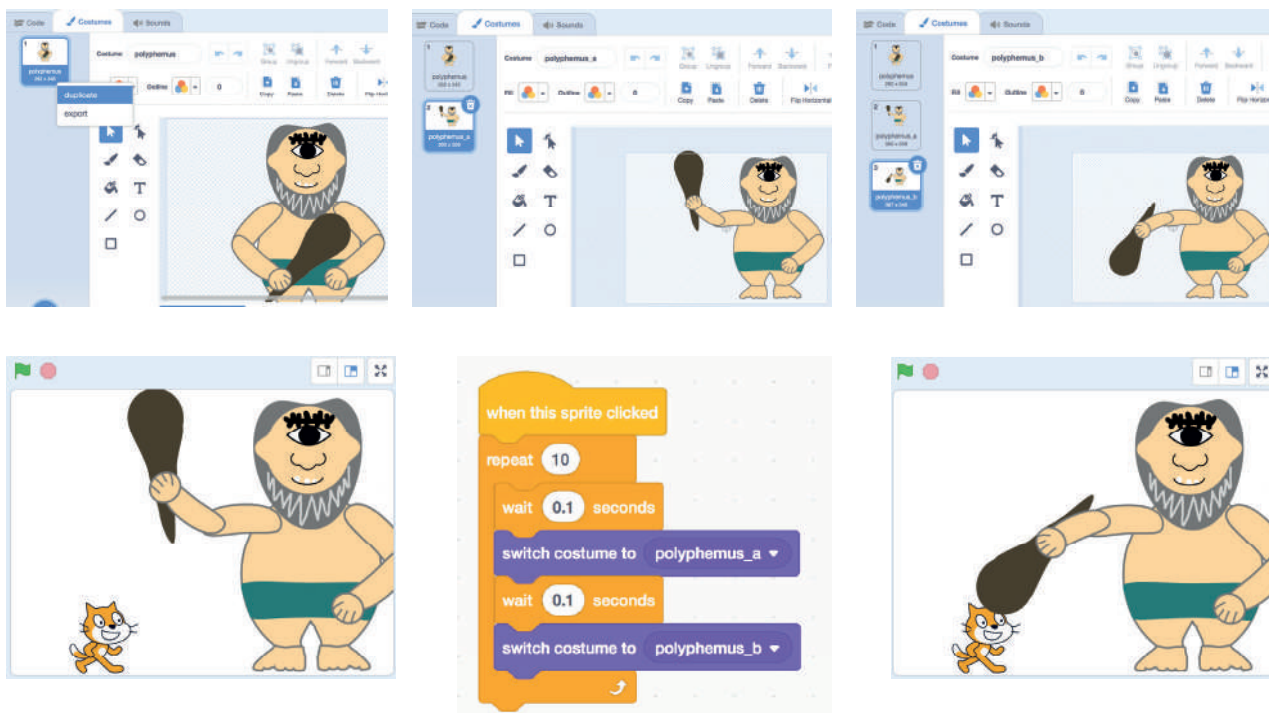
Избирайки различните форми, можем да ги преместваме и да ги поставяме, където пожелаем. С бутоните за слоеве можем да поставим всяка от формите пред или зад останалите. Също така можем да използваме бутоните за копиране и поставяне и обръщане, за да завъртим и преобразуваме формите. Също така можем да изберем няколко форми и да ги групираме с бутона за група и оттук нататък това ще бъде група. Например окото се състои от две форми, които можем да групираме заедно, за да го направим по-цялостно.



След като имаме част от главата, продължаваме стъпка по стъпка с останалата част от героя.



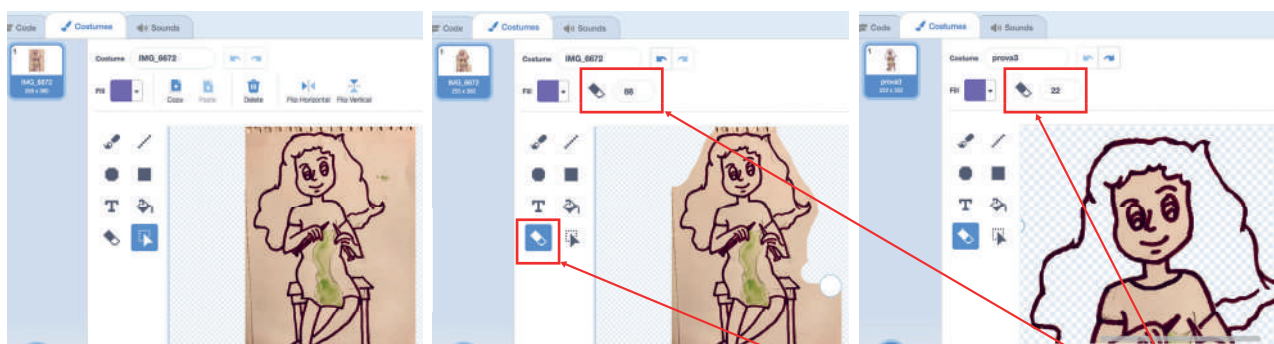
Сега ще дадем живот на един герой и за да го направим ще въведем понятието „костюм“. Лесно е да отидете на готовата рисунка и с десния бутон щракнете Копиране, за да се появи нова рисунка, идентична с предишната. Оттук можем да модифицираме дублираната рисунка. В нашия проект лесно създадохме два нови костюма за Полифем. Сега в кодовата част можем лесно да сменим костюма на този спрайт и да му придадем живот.



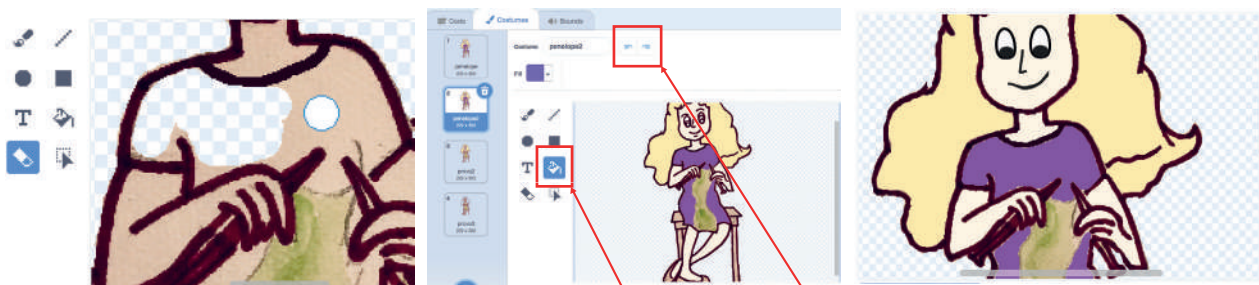
Полифем

От собствени творения (рисунка, проект и т.н.)

Това, което ще разкажем в този раздел, много ни харесва и това е методът, който препоръчваме за създаване на герои, тъй като е педагогически мощен и разбираме, че това може да бъде много обогатяващо преживяване, да се смесват различни средства за създаване на спрайтове и сценарии. В този раздел ще ви разкажем как да включите герои, които сме създали на хартия или с маркери, четки или с картони. След като картинката е създадена, трябва да я снимаме и след това с опцията „Качване на спрайт“ да я включим като нов спрайт в проекта Scratch. Нека разгледаме един пример.

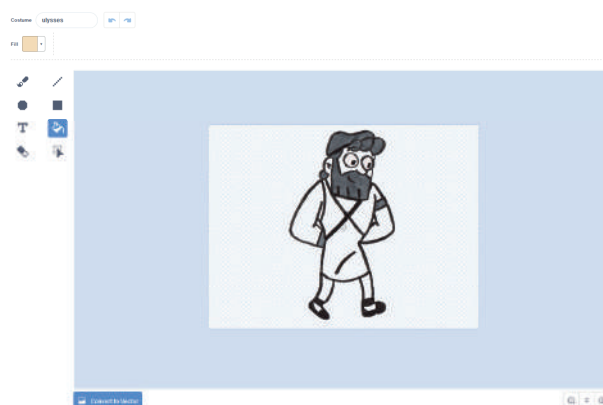


Първо виждаме резултата от качването на картинката. После, използваме инструмента Гума и изтриваме фона, но и някои вътрешни части на картинката. Този процес изисква техника, умения и много търпение. Добре е да увеличим мащаба и да променим размера на гумата, за да можем постепенно да усъвършенстваме резултата.



Дупките, които оставяме във вътрешните части могат да бъдат запълнени с цвета, който искаме. За да направим това използваме инструмента Запълване. Не се притеснявайте, ако направите грешка, има бутони Стъпка назад и Стъпка напред. В този пример решихме да изтрием лицето на Пенелопа и да нарисуваме със Scratch две нови очи, нос и уста.

Нека видим и друг пример с Одисей:



Създаваме картинката с хартия и маркери, качваме изображението в Scratch, изтриваме фона и вътрешните части и оцветяваме с инструмента за запълване.

Също така можем да създадем различни костюми за тези герои. Единият начин е чрез използване на две картини с един и същ герой: тоест чрез правене на две рисунки с известна вариация между тях. Друг начин е дигиталната обработка на оригиналната рисунка. Това ще рече: изрежете, поставете, нарисуйте, изберете и преместете, сменете устата, преместете ръката, кръстосайте краката и т.н. Нека учениците открият, измислят и изпробват различни костюми.

Процедурата за рисуване на сцена е идентична с тази на героите. Можем да изберем фон от галерия, да го създадем сами с графичния редактор Scratch или да импортираме снимката, която искаме като фон. На следващото изображение фонът, създаден с четки, показва море и луна по здрач. Единственото нещо, което сме направили, е да разширим изображението: с инструмента за избор избираме областта и след това я разширяваме, за да обхване цялата сцена.



Както виждаме на първото изображение, нашият проект може да има различен фон и по-късно ще видим как да променим от една сцена към друга.

III.2.5 ДВИЖЕНИЕ НА ГЕРОИТЕ

След като създадем героите на историята (в Scratch ги наричаме „спрайтове“), можем да ги накараме да се движат по сцената. Scratch ни позволява да преместваме спрайтовете във всички посоки, можем също така да ги накараме да се завъртат, да пълзят и т.н.

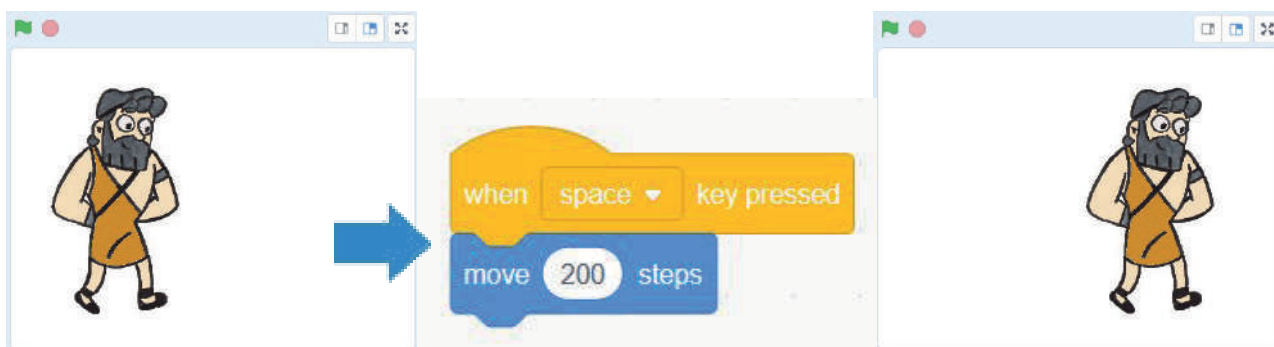
Преместване и завъртане

Двете най-основни инструкции за движение са „преместване“ и „завъртане“. Те са в менюто за движение (синьо меню).

Инструкцията „премести се с X стъпки“ кара героя да се движи X стъпки в посоката, към която сочи спрайтът. „Стъпките“ са мерната единица за разстояние в Scratch. Вместо да говорим за милиметри или пиксели, в Scratch говорим за „стъпки“.

Типът движение, което тази инструкция предизвиква, е мигновено. Спрайтът изчезва от точката, в която се намира и се появява отново X стъпки напред. Следователно тази инструкция не кара героя да се плъзга, а е бърз ход.

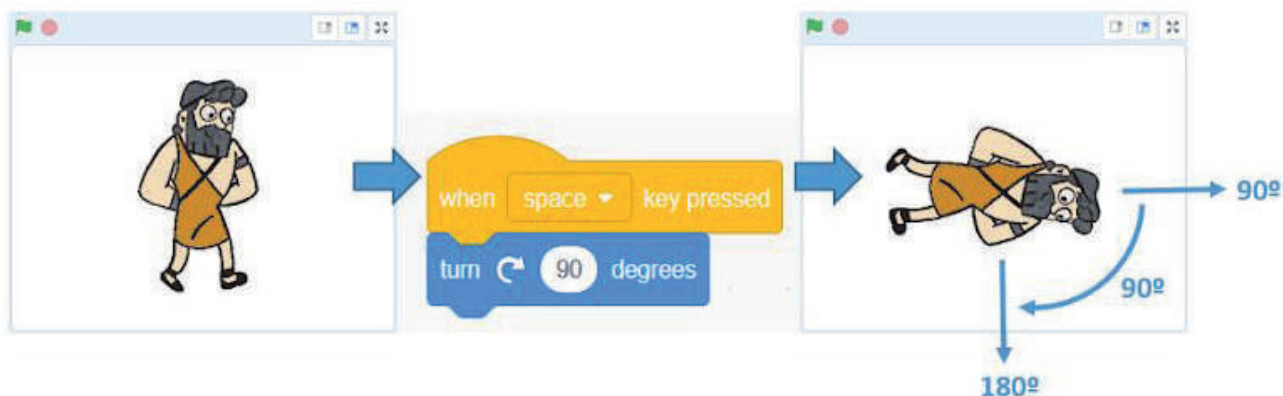
В следващия пример виждаме ефекта от преместването на Одисей 200 стъпки напред.



Използваме инструкцията „завърти се с X градуса“, за да завъртим спрайта си. Има два начина да направите това. Има инструкция „завърти се надясно“ (по часовниковата стрелка) и инструкция за завъртане наляво (обратно на часовниковата стрелка). Стойността, която даваме за X, трябва да бъде число между 0 и 360.

Съществува и инструкция „обърни се в посока X“, която ни позволява да насочим спрайта си към определена посока. Не бъркайте тези инструкции: „завъртане“ кара героя да се завърти в градусите, които искаме, докато „обърни се“ кара героя да сочи към посоката, която сме решили.

В следващия пример Одисей е обърнат надясно (тоест сочи на 90°). Ако го завъртим на 90° по посока на часовниковата стрелка, той ще гледа надолу (тоест сочи на 180°).

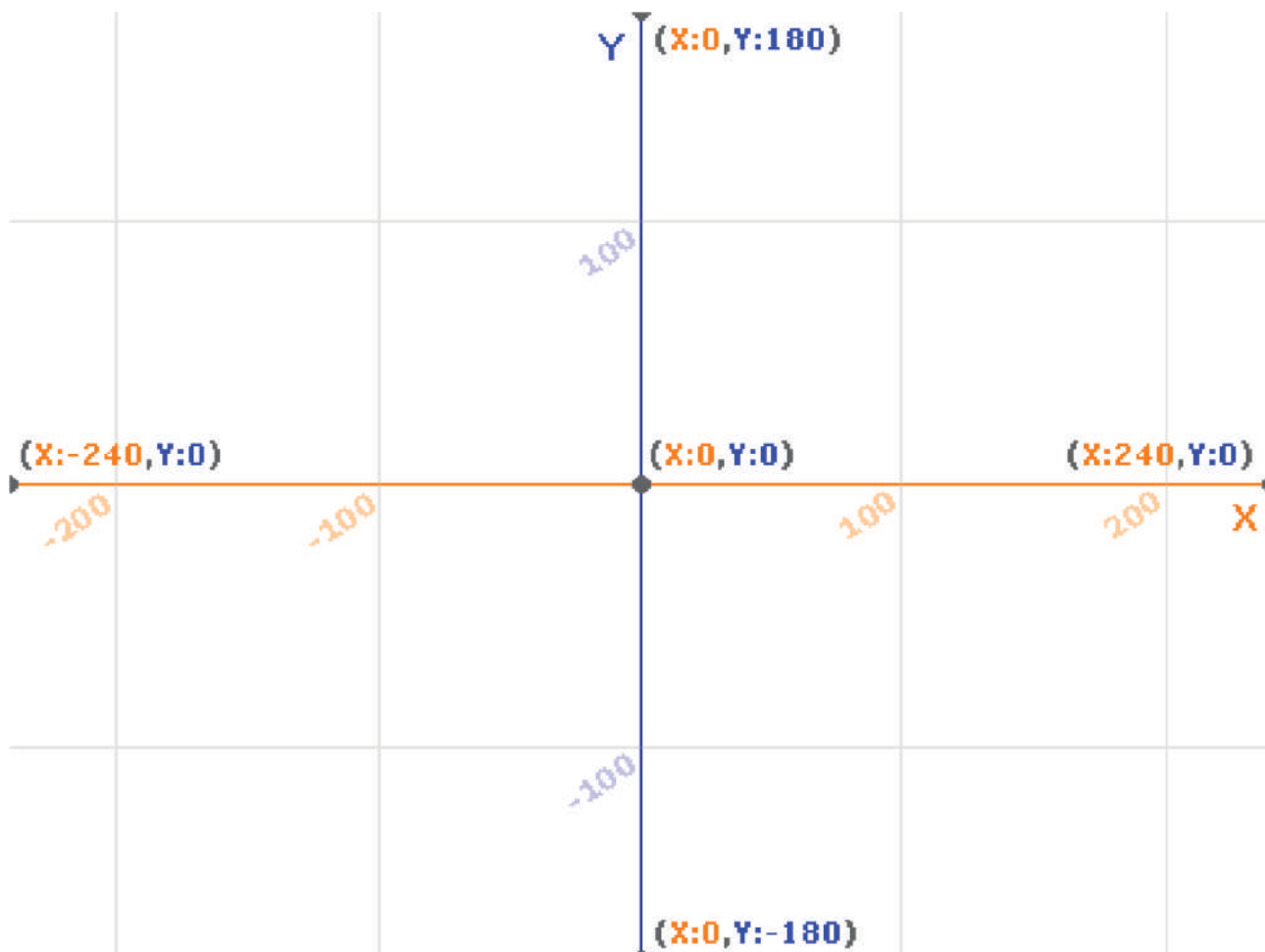


Координатна система

Координатната система на Scratch използва 2 координати, „позиция X“ и „позиция Y“, за да определи местоположението на спрайта на сцената. Стойността „позиция X“ определя хоризонталното местоположение на спрайта, а стойността „позиция Y“ определя вертикалното местоположение или височината. Сцената е правоъгълник с размери 480x360, така че: позиция X може да варира от 240 до -240, където 240 е най-дясното място, на което може да бъде спрайтът, а -240 е най-лявото, а позиция Y може да варира от 180 до -180, като 180 е най-високото място, на което може да бъде спрайтът и -180 е най-ниското, на което може да бъде.

По правило координатите се записват като двойка (X, Y): например центърът на екрана е (0, 0).

На изображението по-долу можем да видим тази координатна система.



За да поставим героя на определена (X, Y) позиция, има основно две инструкции:

- Отиди до (X, Y): това поставя героя в позицията (X, Y), която решаваме. Движението е незабавно.
- Пропълзи за Т секунди до (X, Y): това кара героя да се плъзга от настоящата си точка до (X, Y) точка на дестинация. Движението отнема секундите, които посочваме в Т.

Инструкцията „пропълзи“ е много полезна при създаването на анимирани истории, защото ни позволява да движим героите с плавни и прецизни движения и да контролираме скоростта.

Показване и скриване

Блокът „Покажи се“ е в меню „Външност“ (лилаво меню). Ако спрайтът е скрит, той ще покаже спрайта - ако спрайтът вече е показан, нищо няма да се промени. Този блок е един от най-простите и често използвани блокове.

Блокът „Скрий се“ прави обратното. Ако спрайтът е показан, той ще скрие спрайта - ако спрайтът вече е скрит, нищо не се случва.

Тези две инструкции са много полезни за създаване на истории. В някои сцени имаме нужда от някои герои, но в някои не. С „Покажи се“ и „Скрий се“ можем да ги накараме да се появяват и изчезват, когато пожелаем.

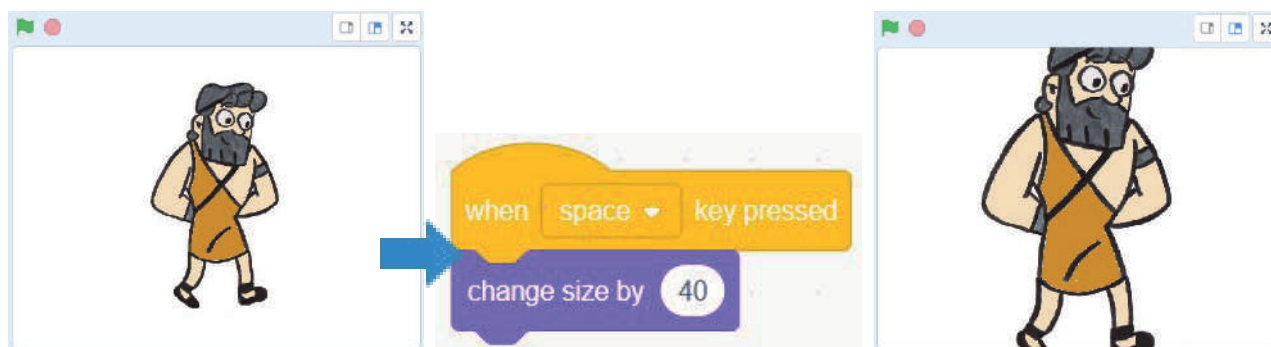
Промяна на размера на героя

Размерът е стойност, дадена на всички спрайтове. По подразбиране е 100% (спрайтът е в нормалния си размер), но може да бъде променен с блоковете за размер.

Блокът „Промени размера с X“ е в меню „Външност“. Блокът променя размера на спрайта с посоченото число. Размерът на спрайт по подразбиране е 100; стойностите на размера под този процент са за свитите спрайтове, а стойностите на размера над него са за прекалено големи спрайтове.

Има и блок „Направи размера X“. Той задава размера на спрайта а определеното число.

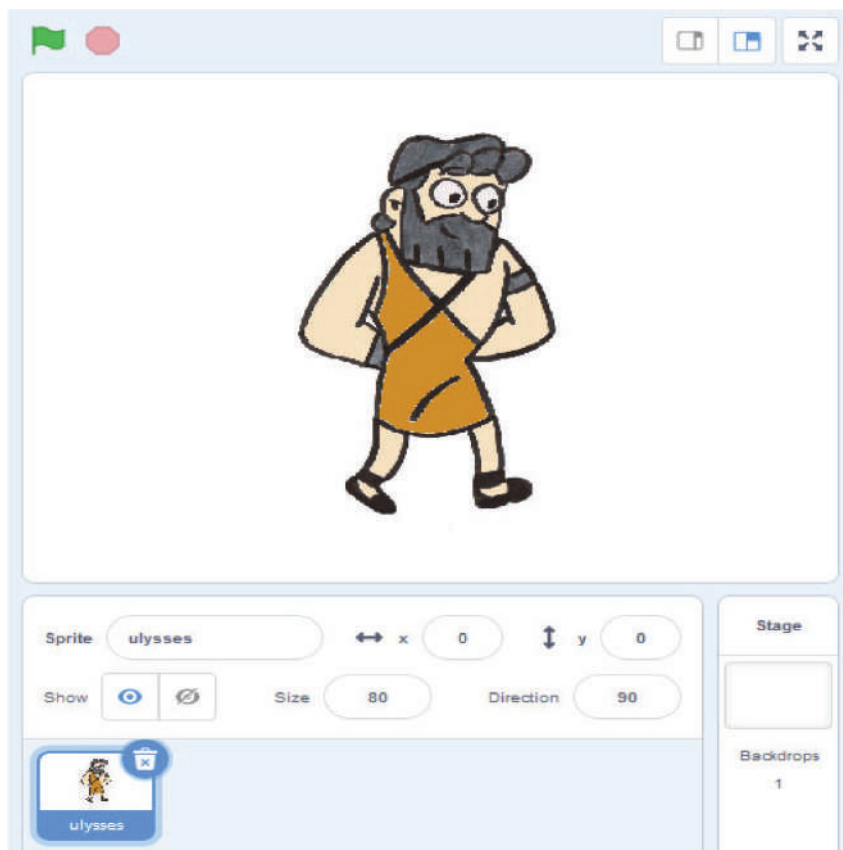
В следващия пример Одисей има размер 80 и като използваме инструкцията „Промени размера“ увеличаваме размера му с 40 точки, правейки размера на спрайта 120.



Определяне на характеристиките на героя

Обяснихме как да преместваме спрайта, да се показва и изчезва и да го преоразмеряваме. Всичко това посредством инструкции (блокове), които използваме в нашата програма, когато създаваме анимирана история.

Също така можем да определим размера, позицията, посоката и дали се вижда или не, като използваме панела под сцената. Това обикновено се използва за настройване на параметрите на спрайта, веднъж създадени. Но тогава, за да променим характеристиките му по време на историята, трябва да го направим така, както обяснихме, чрез програмните блокове.



III.2.6 СЪЗДАВАНЕ НА ДИАЛОГ МЕЖДУ ДВАМА ГЕРОИ

За да създадем диалог между героите, трябва да създадем повече от един спрайт и те трябва да бъдат видими (показани) и поставени на подходящите им позиции.

Всеки от спрайтовете трябва да бъде програмиран, тоест трябва да създадете последователността от фрази, които те ще казват и да определите кога точно ще ги казват.

Обикновено, за да програмираме диалог, ще следваме структура като тази:

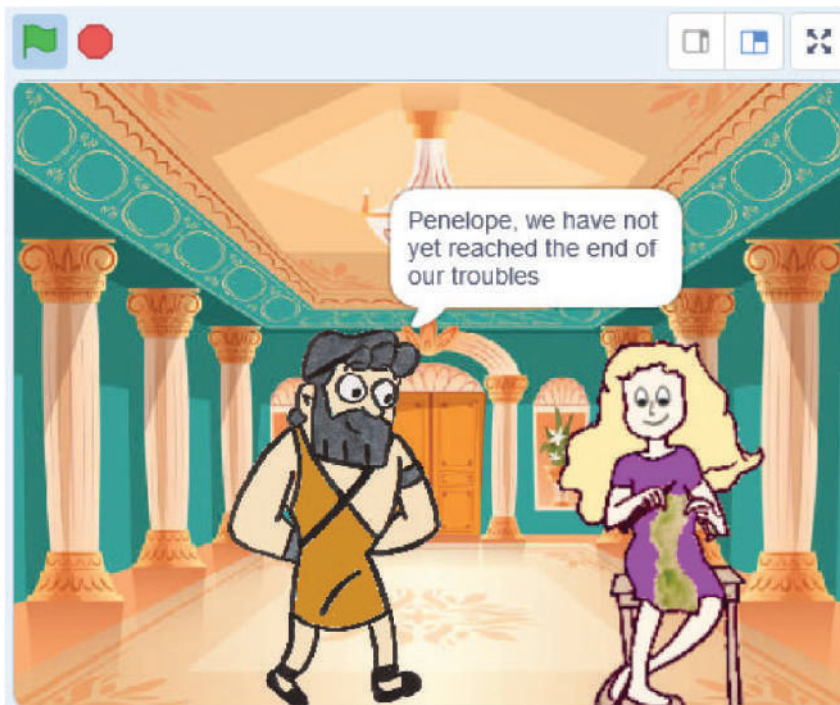
- Поставяме героите на техните позиции („отиди до“).
- Ние ги караме да се появяват („покажи се“).
- Караме ги да говорят и да правят паузи, следвайки подготвените от нас текстове („кажи“ и „изчакай“).

Синхронизиране на текстов диалог

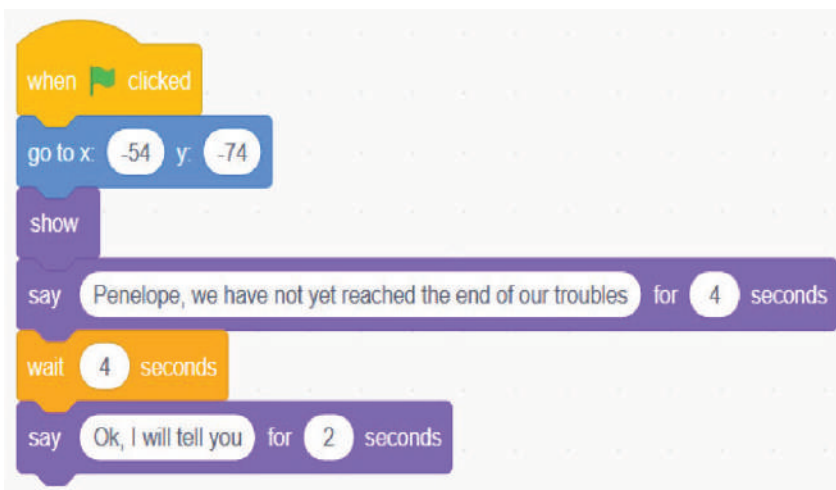
Всички спрайтове, участващи в диалога, ще действат едновременно (техните програми ще се изпълняват паралелно). За да ги накарат да работят паралелно, всички герои трябва да започват с един и същ блок за събития (оранжево меню), като блока със зелено знаме.

За да бъде правилно синхронизиран диалогът и за да сме сигурни, че изреченията на единия и другия не се припокриват, трябва да използваме правилно инструкцията „изчакай“. Ако имаме двама героя и единият от тях започва да говори с инструкцията „Кажки Здравей за 3 секунди“, другият трябва да изчака с инструкцията „изчакай 3 секунди“. И така нататък. Блокът „кажи“ е в менюто „Външност“, а блокът „изчакай“ е в меню „Контрол“ (оранжево).

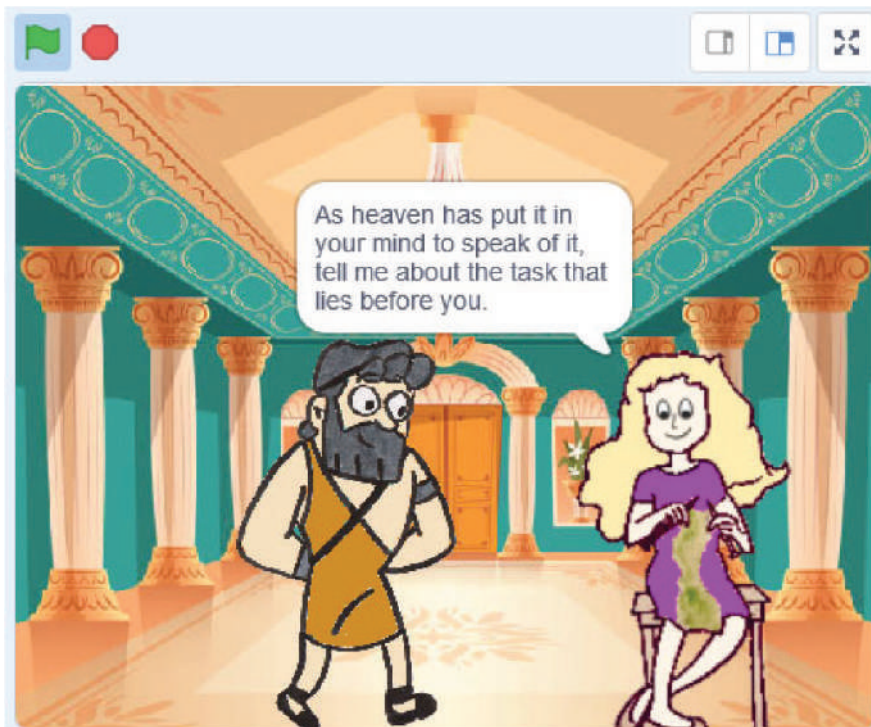
В следващия пример виждаме малък диалог между Одисей и Пенелопа и как да го програмираме.



Одисей:



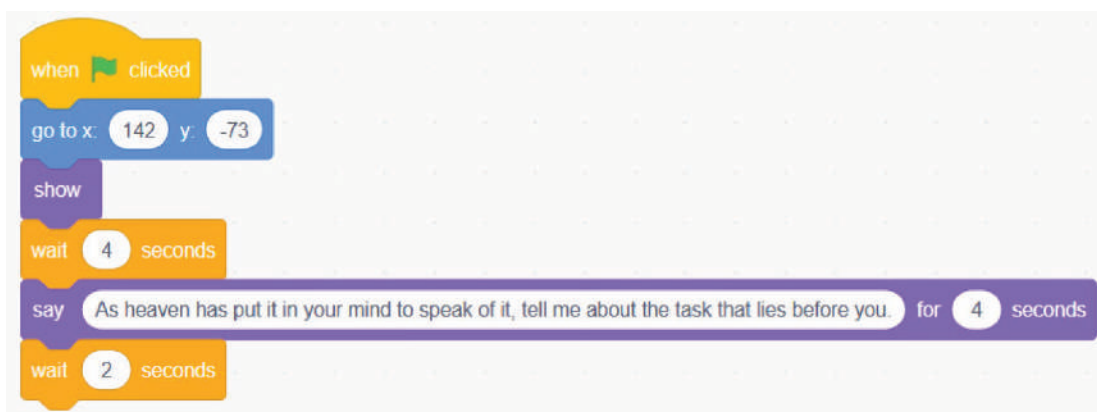
Пенелопа:



Одисей:



Пенелопа:



Добавяне на текст за произнасяне

Scratch има разширение Текст за Произнасяне. Той има три блока („Кажи“, „Направи звука на“, „Промени езика на“) и позволява проекти, които го използват да изваждат синтезирана реч. Услугата се предоставя от Amazon Web Services.

Първо трябва да натиснем бутона „Добавяне на разширение“ (син бутон в долния ляв ъгъл). След това изберете „Текст за Произнасяне“. След това ще имаме ново меню с блокове.

Има пет гласа, които могат да бъдат избрани с блока „Направи звука на“:

Алт / Нормален: стандартен женски глас.

Тенор / Висок: стандартен мъжки глас.

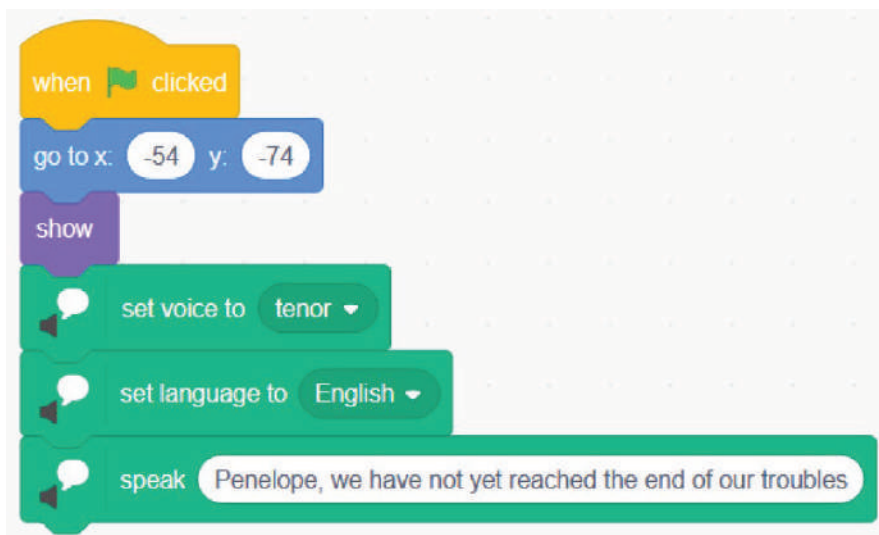
Скърцане: висок женски глас.

Великан: дълбок мъжки глас.

Коте: просто многократно казва „мяу“.

Поддържани езици: арабски, китайски (мандарин), датски, холандски, френски, немски, хинди, исландски, италиански, японски, корейски, норвежки, полски, португалски (бразилски), португалски (европейски), румънски, руски, испански (европейски), Испански (латиноамерикански), шведски, турски и уелски.

В следващия пример Одисей казва на Пенелопа същото изречение, както в предишния пример, но сега използва Текст за произнасяне.

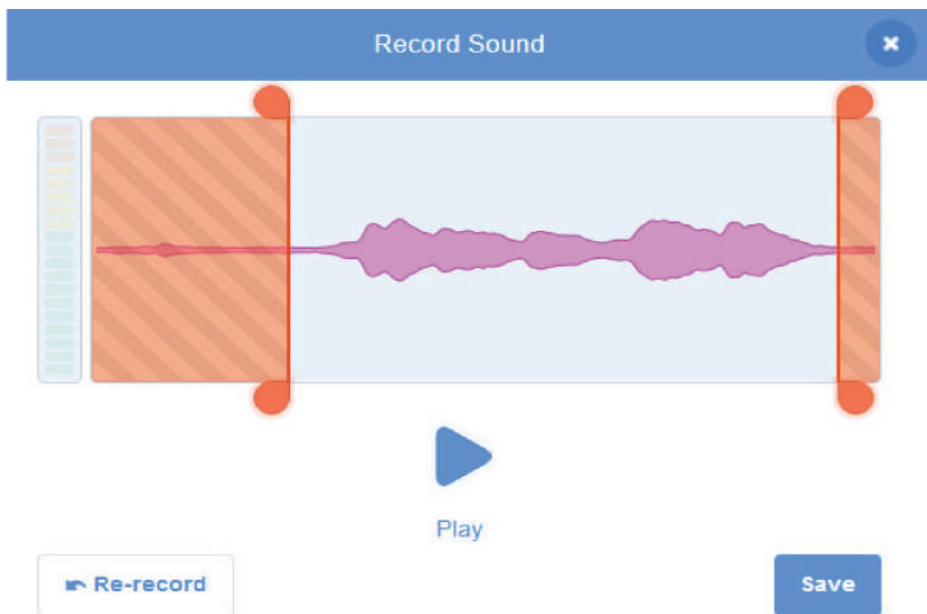


Запис на собствените ни гласове

Звуковият редактор в Scratch позволява на потребителя да редактира и ремиксира звуци. Можем да импортираме и експортираме звуци и музика и да ги редактираме. Има и библиотека с предварително определени звуци.

За да го направим, трябва да отидем в раздела „Звуци“, след това „Избор на звук / запис“ и ще можем да използваме нашия микрофон (Scratch ще поиска разрешение да го използва), за да записваме звуци или да издаваме собствени гласове.

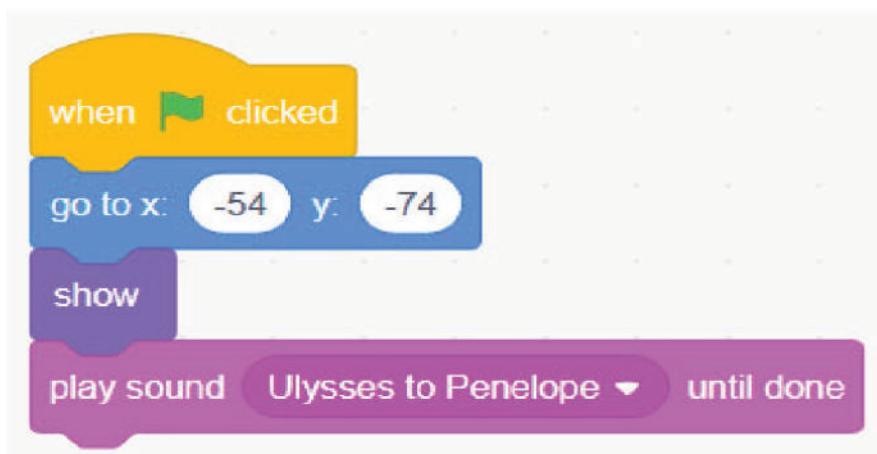
Ето как изглежда записаният звук:



След това можем да редактираме звука:



И накрая, можем да го използваме в нашите програми:



III.2.7 СЪЗДАВАНЕ НА ИСТОРИЯ (ПОРЕДИЦА ОТ СЦЕНИ)

С това, което обяснихме досега, вече е възможно да започнем да създаваме анимирани истории със Scratch. В раздел 6 ще видим различна динамика, за да мислим и да си представяме съвместно историята, нейните герои, сценарии и т.н. Сега ще се съсредоточим върху това как създаваме няколко сцени и как прескачаме от едната към другата.

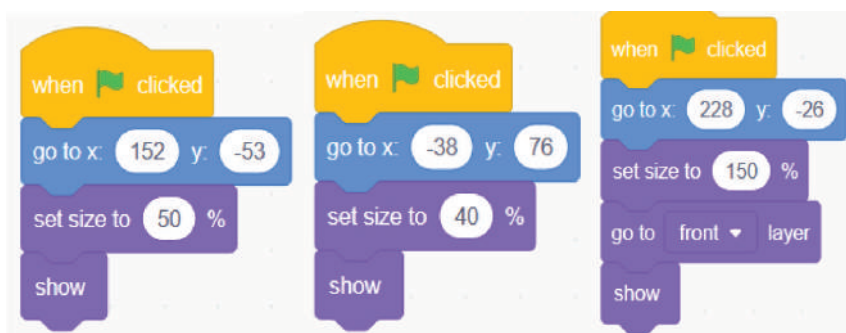
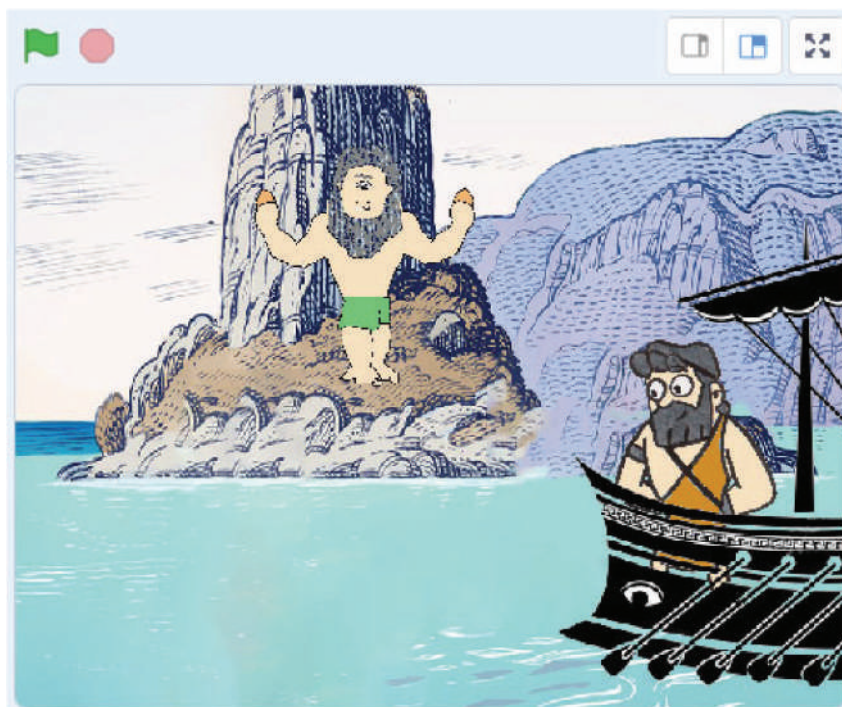
Създаване на сцена

Обикновено в една сцена има герои, които се появяват в начална позиция, те започват да се движат и говорят помежду си, отиват до някои крайни позиции и изчезват. На този етап вече знаем как да правим всички тези действия. Нека да видим с пример как изграждаме сцена.

Започваме да добавяме всички необходими спрайтове и фонове за сцената. В този случай добавяме спрайтове (Одисей, Полифем и корабът) и един фон (островът).



Поставяме ги в начални позиции, избираме размер и ги караме да се появят:



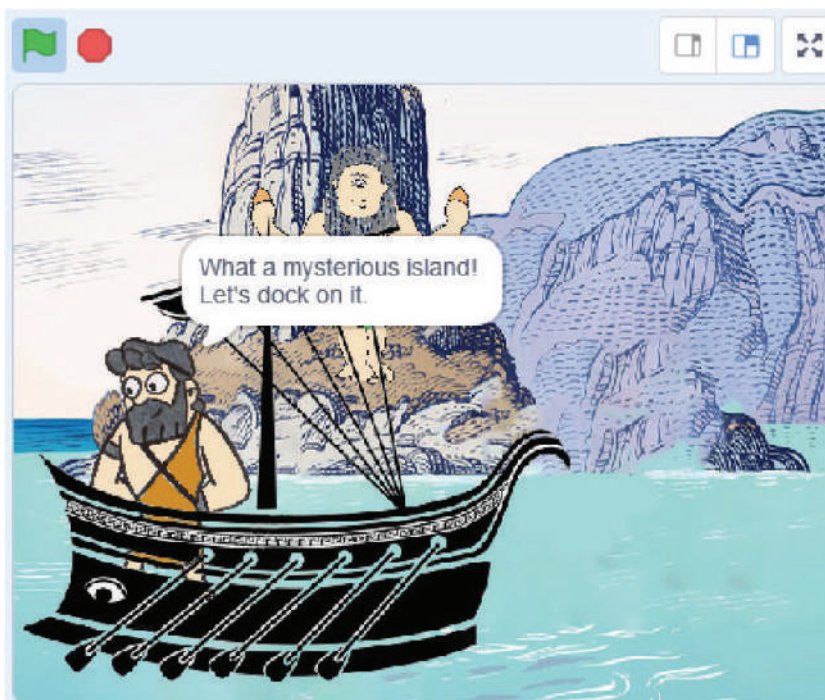
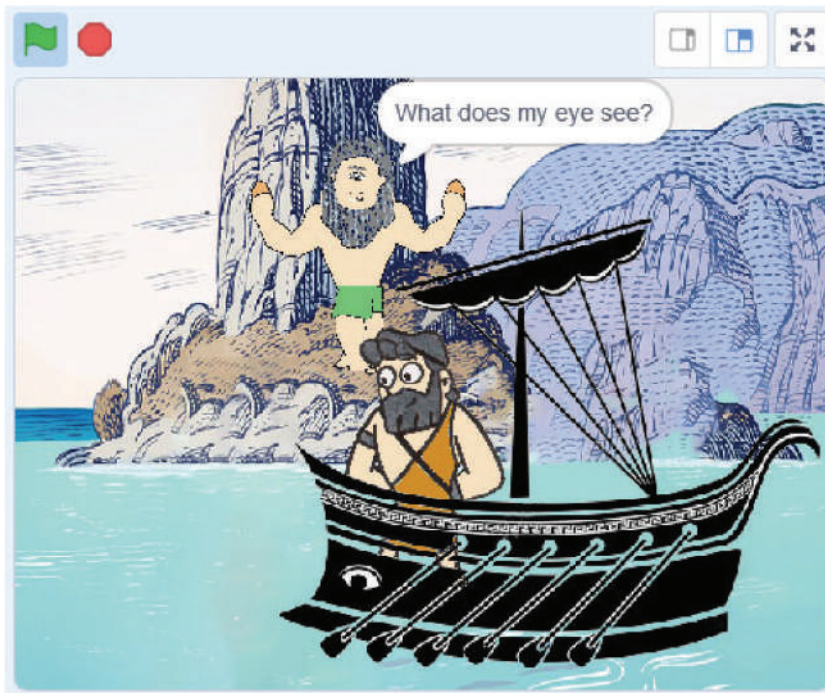
Одисей

Полифем

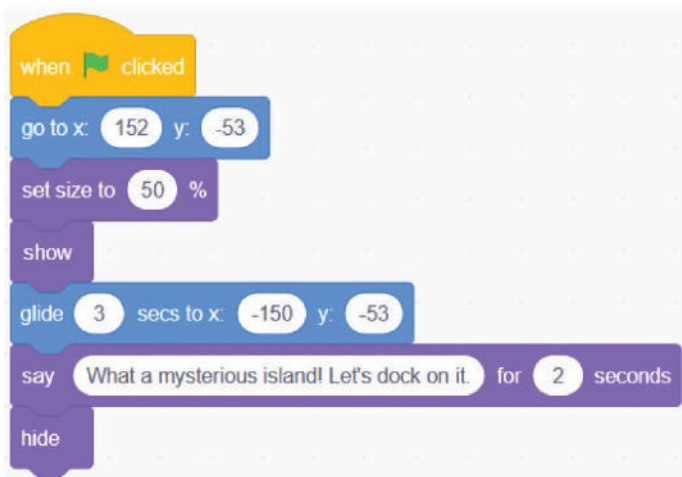
кораб

Забележете, че за да изглежда така, сякаш Одисей е вътре в кораба, ние използвахме блока „отиди от-пред“, за да изпратим кораба до първия слой и по този начин да създадем желания ефект.

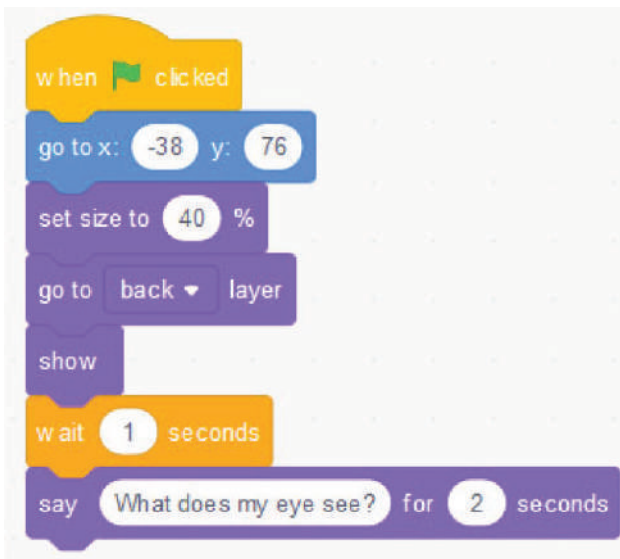
След това ги караме да се движат, да говорят и да извършват всички необходими действия за сцената:



Одисей:



Полифем:



кораб:



Преход към следващата сцена

За да преминете към следващата сцена, всичко трябва да бъде много добре синхронизирано. Има няколко начина да направите това и двата най-често срещани са следните:

- **Синхронизиране по време:** същото, което направихме за синхронизиране на диалога. Всеки герой трябва да контролира изминалото време и да знае точно кога да направи промяната.
- **Синхронизиране със съобщения:** героите могат да си изпращат съобщения един към друг. Може да има един, който е „водачът“ и който изпраща съобщение всеки път, когато сцената трябва да бъде променена.

Ще обясним втория начин, като използваме пример.

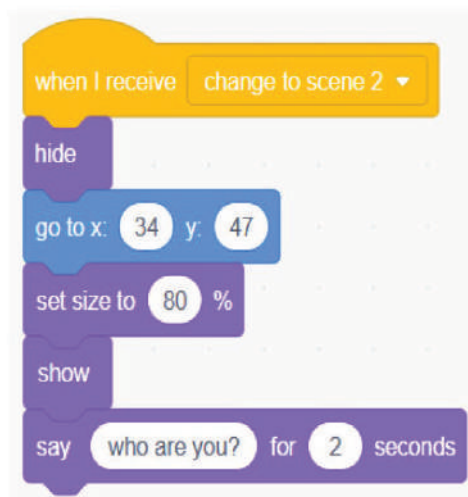
В нашия пример Одисей е лидерът и в края на неговата програма използваме блока „разпространи“ (меню Събития), за да изпратим съобщение до останалите спрайтове и на фона. В този случай съобщението е „преминаване към сцена 2“.



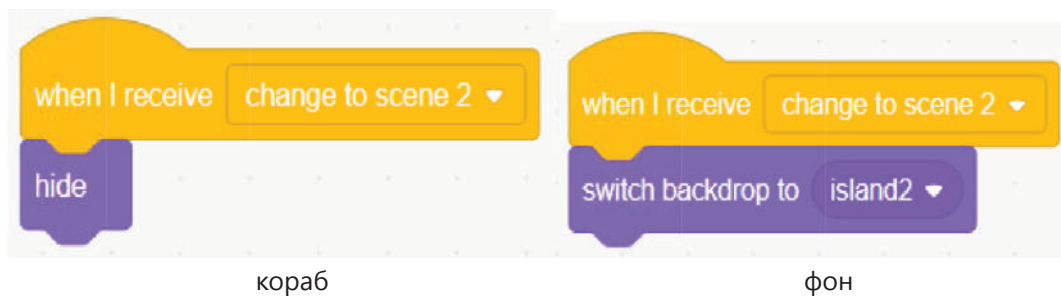
Сега всички спрайтове и фонът могат да използват блока „когато получа (промяна на сцена 2)“, за да контролират какво се случва в новата сцена. Това са скриптовете за нашите 3 спрайта и фона:



Одисей



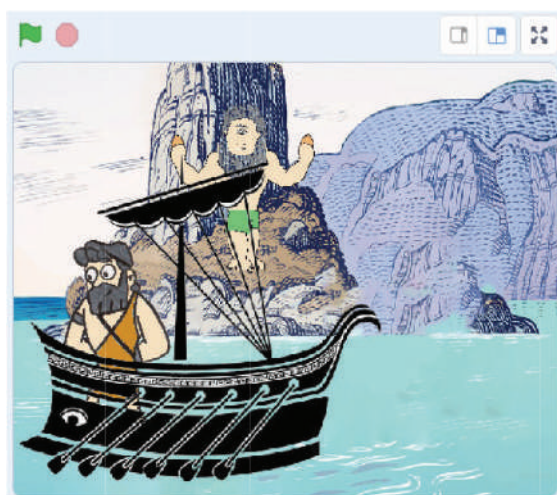
Полифем



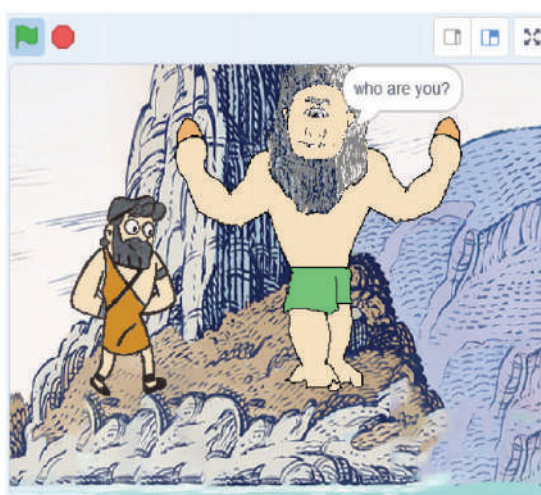
кораб

фон

Както виждаме, когато стартираме нова сцена, ние трябва да решим за всеки герой дали той ще бъде видим или не, коя първоначална позиция ще заема, неговия размер и след това ще го програмираме да се движи и / или да говори. Ние също обърнахме Одисей на 180°, за да е с лице срещу циклопа. Забележете, че единственото нещо, което корабът прави, е да се скрие, защото вече не ни е нужен.



сцена 1



сцена 2

Добавяне на фонова музика и звукови ефекти

В Scratch можем да използваме библиотеката със звуци, можем да създаваме звуци и музика с разширението Music или да импортираме музикални файлове (mp3).

По-долу можем да видим как да импортираме песен и да я използваме като фонен звук за нашата история.



стъпка 1

стъпка 2



стъпка 3

В примера използвахме блока „пусни звук“ от Меню „Звук“ (розово) в скриптовете, които контролират сцената, но той може да бъде поставен и във всеки от спрайт скриптовете.

III.2.8 ВЪЗМОЖНИ ПРОБЛЕМИ

Има някои много общо срещани въпроси, които възникват често, когато се учим как да създаваме истории със Scratch. В този раздел отговаряме на някои от най-повтарящите се.

Начин на въртене

Често ни трябва героят ни да се обърне и да погледне в другата посока. Ако използваме инструкцията „завърти се“, може да стане така, че спрайтът да се обърне с главата надолу и това да не е ефектът, който сме искали.

Можем да променим начина на въртене като използваме блок, наречен „Избери начин на въртене“ (меню „Движение“).

В следващия пример ще видим разликата между завъртането с помощта на „начин на въртене наляво-надясно“ и „начин на въртене във всички посоки“



Къде е спрайтът?

Понякога нашата история си върви гладко, но когато я стартираме отново, героите не се появяват. Това е така, защото когато историята приключи, ние сме ги оставили скрити (с блок „скрий се“) и следователно, когато историята започва отново, трябва да не забравяме да ги покажем (с блок „покажи се“).

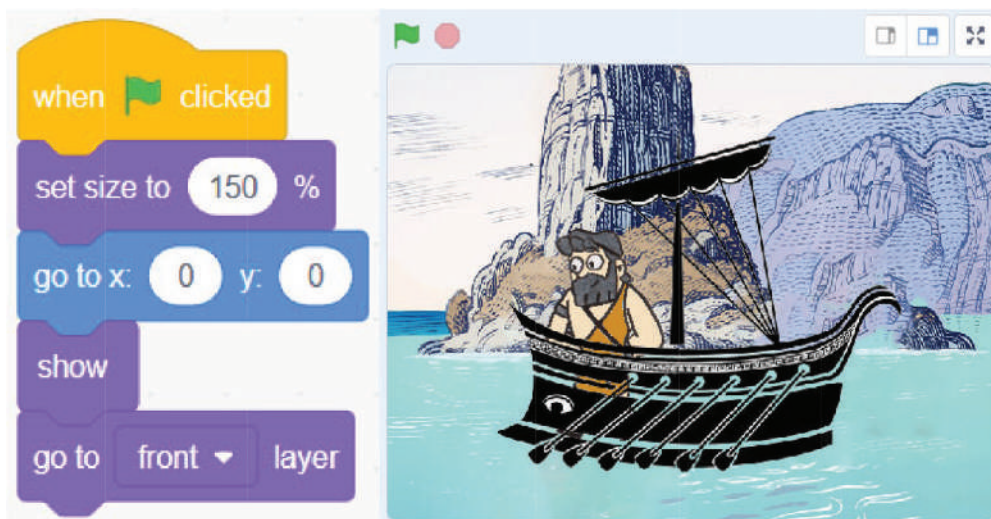
Всъщност този коментар е полезен за начало на историята и за начало на всяка сцена. Винаги трябва да поставяме нашите герои в първоначалните им позиции и след това да ги показваме.

Слоеве

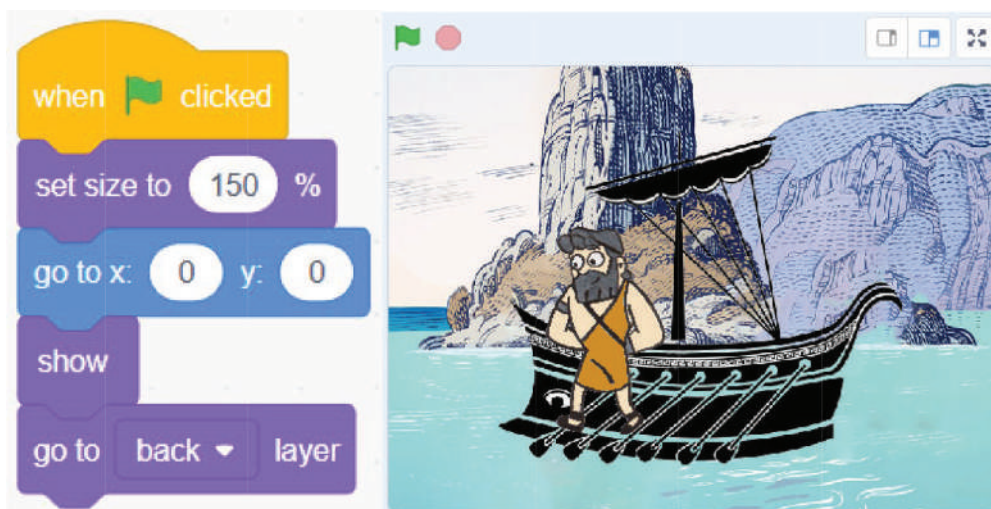
В Scratch спрайтовете са организирани на слоеве. Така че, когато се пресичат, винаги има един, който е пред другия.

Понякога в историите трябва да поставим един герой пред друг. За целта използваме инструкцията „Отпред / Отзад“.

В следващия пример виждаме разликата между наличието на кораба в предния слой или в задния слой. Ние искаме да е отпред, тъй като по така се създава ефектът, че Одисей е вътре.



Слагаме кораба в слоя отпред.



Слагаме кораба в слоя отзад.

III.2.9 ДА НАПРАВИМ СЪВМЕСТНА ИСТОРИЯ

Как всички ние избираме основна история / тема?

В процеса на създаване на история, учителят трябва да отдели известно време на всяка от фазите планиране, композиция и преразглеждане.

РАЗКАЗВАНЕ НА ИСТОРИИ: ТВОРЧЕСКИ ПРОЦЕС



При планирането се генерират, подбират и организират идеи и историята се ражда. Композицията е фазата, в която планирането приема риторична или дигитална форма, чрез ръчно писане или програмиране. Преразглеждането е последният процес, при който творението се ревизира, за да се гарантира, че крайният продукт отразява първоначалната идея и че разказните механизми работят (без проблеми с правдоподобността, недоработени герои и т.н.).

Този раздел се фокусира върху планирането: етапът, на който трябва да се осъществи творческият процес, изобретяването на историята. Тази фаза не може да бъде намалена или пропусната: необходими са време и ресурси, за да се оформят идеите; което ще позволи на учениците да се съсредоточат върху изискванията и ресурсите на дигиталното разказване на истории през следващите етапи. При планирането учителят трябва да предостави ресурси и стратегии на разположение на учениците, така че идеите да текат. И тези стратегии трябва да бъдат разнообразявани през годината във всяка извършвана дейност. Ето няколко предложения:

1. Документиране на себе си: Добра история може да се появи от реалността. Понякога просто трябва да четем вестника или да слушаме новини, за да намерим чудесни сюжети. Например Раздел Събития може да се използва за създаване на кратки истории, където шансът или лошият късмет имат голямо значение; книгите по история могат да бъдат в основата на информативно разказване на истории; дълбочинните интервюта могат да ни помогнат да изградим кратки биографии ...

2. Документиране на себе си за преживяване и съчувствие: Има много трогателни новини (които би трябвало да ни засегнат, но понякога и не), които могат да се превърнат в литературен сюжет, ако го обясним с подходящи ресурси, различни от журналистика, или ако променим перспективата. Например заглавие като „Задържани са 11 човека на лодка, пристигнали вчера на брега на Ибиса“ може да се превърне в история или сцена, ако дадем имена и лица на тези единадесет души (или поне на трима от тях), като помислим какво ги е накарало да се качат на борда, представим си дали са се познавали или не преди да започнат пътуването и какви отношения са установили, докато са плавали между вълните и страха.

3. Създаване на версии: Преработване или адаптиране на класически истории, митове, приказки, от нови гледни точки, други гледни точки...

4. Създаване: Разработване на история заедно с други ученици, споделяне на идеи и различни гледни точки; накарайте идеите да растат чрез взаимодействие и диалог между участниците, използвайки техниката на мозъчна атака

Целта на учителя трябва да бъде да гарантира, че учениците могат да превърнат добрите идеи в добри истории: за това е необходимо да им се помогне да смесят приноса на всички, да се зашият всички нишки. Учениците също трябва да имат предвид, че повечето истории имат въведение, конфликт и решение. Учениците могат да решат да не следват тази повествователна схема и да изберат други опции: да направят сцена, портрет ... където конфликт или решение може да не са необходими. Но учителите трябва да се уверят, че учениците правят избора точно и в крайна сметка те не създават непълни или неразбираеми истории



Ако например учениците създадат голям брой герои, учителят трябва да ги попита каква роля ще играят в историята; необходимо е да ги интегрират с аргумента да им се даде мисия, ако някой от тях няма собствен профил, учителят трябва да предложи той / тя да бъде пропуснат или трансформиран. Ако някои от конфликтите, предложени при въвеждането, останат отворени при решението и не се споменат отново, учителят трябва да напомни на учениците, че трябва да има сблъсък.

Създаване

Създаването чрез мозъчна атака е приемлив вариант, тъй като разговорът насърчава креативността: една идея носи нова идея в повторен процес. Но понякога е необходима искра, която да насочи фантазията и творчеството на учениците към нови сценарии, нови конфликти или нови герои, за да им помогне да бъдат оригинални, иновативни. В тези случаи „Граматика на фантазията“ от Джани Родари може да бъде много полезна. Тази творба, преведена на почти всички европейски езици, днес е класика в дидактиката на творчеството: тя предлага около четиридесет техники, обяснени подробно и с примери, за да стимулират фантазията, така че децата и юношите да могат да генерират нови провокиращи истории. Родари често прибегва до странности, които се състоят в прекъсване на логически асоциативни мисли и генериране на нови връзки, поставяйки ученика в необичайни ситуации. Това се постига чрез създаване на необичайни двойки, изместване на обекти или герои от обичайното им поле на действие, изкривяване на основните елементи от нашето ежедневие и т.н. Ето няколко примера за техниките на Родари:

Фантастичен бином: ако помолим децата да създадат история, използвайки думите *котка* и *куче*, двете животни ще себият и сценарият вероятно няма да ни изненада? Ами ако вместо това протагонистите трябва да изградят история, използвайки думите *котка* и *тостер*? Или *куче* и *бръснач*? Учениците ще бъдат принудени да установят нови връзки. Родари предлага да изберем на случаен принцип две думи, които обикновено не се комбинират и да ги вземем като отправна точка. Това със сигурност ще предизвика провокиращ дебат.

Ами ако ...? Фантастичната хипотеза: ако променим една-единствена характеристика на нашето ежедневие, всичко се разклаща и започва да се случва цяла поредица от неща: това може да е началото на велики истории. Ами ако целият ни град стане монохромен (например червен)? Ами ако никъде няма повече врати? С малък претекст като тези, учителите могат да насърчат творчеството на децата и да ги окуражат да изследват нови пътеки.

Оттук нататък ще бъде много важно взаимодействието (мозъчната атака) между учениците, за да се разрасне и развие историята: по този начин първите идеи се разработват, растат, обогатяват се и се нюансират с приноса на всички.

Как да създадем модерна версия на класическа история?

Друг източник на добри истории са класическите приказки и митове: можем да се възползваме от техните мощни герои и разкази и да ги пренапишем, използвайки различни стратегии. Родари развива различни варианти в цитираната книга. Назоваваме някои по-долу ...

Заменете стар мит или герой: позиционирайте го / я, например, през 21 век в нашето общество. Можем да адаптираме или да преработим класически истории от гледна точка на пола или да ги напишем от межкултурна перспектива. Как биха реагирали женските персонажи в днешно време? Каква би била гледната точка на историята, ако тя беше разказана от лошите герои, губещите, зверовете?

Продължете историята: направете втора част. Какво би се случило след това? Нека се възползваме от силните и добре дефинирани герои, за да си представим нови приключения.

Променете фокуса: Изберете вторичен герой и го накарайте да стане главен герой. Дайте глас на героите, които имат по-малко.

За да се направят тези трансформации, е необходимо дълбоко разбиране на класическите приказки или митове, да се разбере основната им същност, за да им се придаде нова форма. Това изисква диалогична сесия за четене, в която учениците ще споделят своите идеи за избрания текст (мит или приказка) и ще ги обсъждат, за да се задълбочат в него; оттук нататък класическите истории могат да бъдат обвити по нови начини и да запазят своята същност.

Ето два примера за превръщането на някои пасажи от Одисеята в нови истории:

> Полифем, едноокото чудовище, което хваща Одисей и хората му и от когото само той успява да избяга, е наистина страховито, този герой възплачва страха, тъй като е странен, висок, силен и жесток. Как би изглеждал градският Полифем през 21 век? Какви атрибути трябва да му дадем, за да изглежда страховит и тревожен?

> Пенелопа чака двадесет години Одисей, без да има новини от него: тя е покорна и вярна жена. Това поведение е най-доброто доказателство за любовта. Мислите ли, че днес би било така? Какво би направила Пенелопа в наши дни, за да покаже любовта си към Одисей?

III.2.10 ОРГАНИЗИРАНЕ. РАЗЛИЧНИ ВЪЗМОЖНОСТИ ЗА СЪТРУДНИЧЕСТВО

За създаване на съвместна история със Scratch може да се подходи по много начини. Следват три от най-често срещаните.

Всеки екип прави своя собствена история

Първата възможност е да разделите класа на екипи и да предложите на всеки екип да създаде своя собствена история. Ако подходим по този начин, сътрудничеството е само в екипа, а не между екипите.

Ползата е, че в крайна сметка ще имаме много различни истории, основният недостатък е, че няма съвместно създаване между екипите.

Екипи по двойки

При този подход класът също е разделен на екипи и всеки екип е в двойка с друг. Историята се решава между всички и всяка двойка екипи си я поделя наполовина.

Така има сътрудничество вътре в екипа и съвместно създаване между партньорските екипи.

Този начин на работа насърчава използването на някои много интересни опции в Scratch, като Споделяне, Прекомбиниране и използване на Раницата (вж. Раздел III.2.10.5).

С този подход можем да сдвоим екипи от различни класове или дори от различни училища и държави.

Всеки екип в класа прави по една сцена от историята

Този последен подход също е много интересен. Класът е разделен на екипи и историята се решава заедно. След това историята е разделена на части (сцени), по една за всеки екип.

По този начин има сътрудничество в екипа и съвместно създаване между екипите.

Както в предишния подход, този начин на работа насърчава използването на Споделяне, Прекомбиниране и използване на Раницата.

За да визуализирате цялата история, има различни опции. Един от най-забавните и зрелищни е да се подредят компютрите на всички отбори, да се синхронизират сцените (така че всеки да започне, когато другият завърши) и да се насладите на шоуто с целия клас.

Ако имат съвместно създадени фонове, които продължават от един екран на друг и героите са добре синхронизирани, можете да получите ефекта все едно героите прескачат от един компютър на друг.

Интересни Scratch функции за сътрудничество: Споделяне, Прекомбиниране (ремикс) и Раница

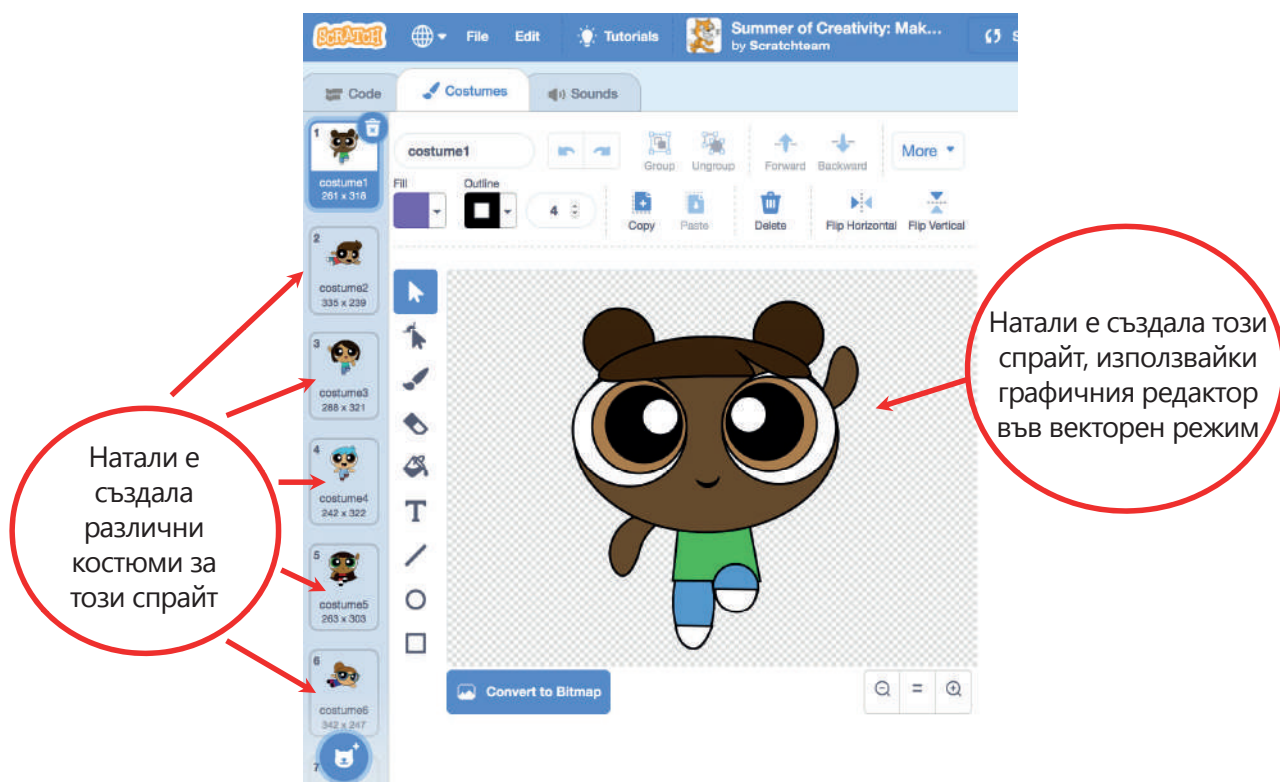
По-долу ще се опитаме да обясним някои от начините за споделяне и работа заедно при съвместното създаване на един и същ проект със Scratch. Едно от нещата, за които настояваме, е работата в екип. Но работата в екип не означава, че едно от децата има контрол над клавиатурата и компютъра, а другите две деца „просто гледат“. Работата в екип означава планиране и организиране на задачи, като всеки от екипа работи върху едно нещо, като едното дете в екипа помага и преглежда какво е направило другото (и обратно), бавно изграждане, споделяне, показване един на друг на това, което е направено, обмисляне и подобряване на работа заедно. За всичко това е важно да разполагате с инструменти, така че например две момичета да работят по един и същ проект, да могат да създават и да работят съвместно правилно. Това може да стане по няколко начина. Например споделяне на едно и също потребителско име и парола. Единственото нещо, за което трябва да внимаваме при тази опция, е че от два компютъра те не могат да работят едновременно по един и същ проект (ако това се случи, ние запазваме само работата на последния, който натиска бутон „запазване“). Също така можем да запазим проекта на преносим диск и да го копираме на другия компютър, или да го изпратим по имейл, или ...

Методът „Раница“

Представете си, че сме двама или трима души, работещи по един и същ проект. В този случай Натали и Мариона са от един и същ екип и работят заедно по проекта #Odyssey. Една от задачите, които всеки трябва да направи, е да нарисова герой. По-долу ви разказваме как Мариона може да включи в своя проект героя, нарисован от Натали.

Например, представете си, че Натали от нейния акаунт на Scratch (ние използваме този акаунт за този урок: @scratchteam) работи по проект, създавайки герой, който има различни костюми⁷.

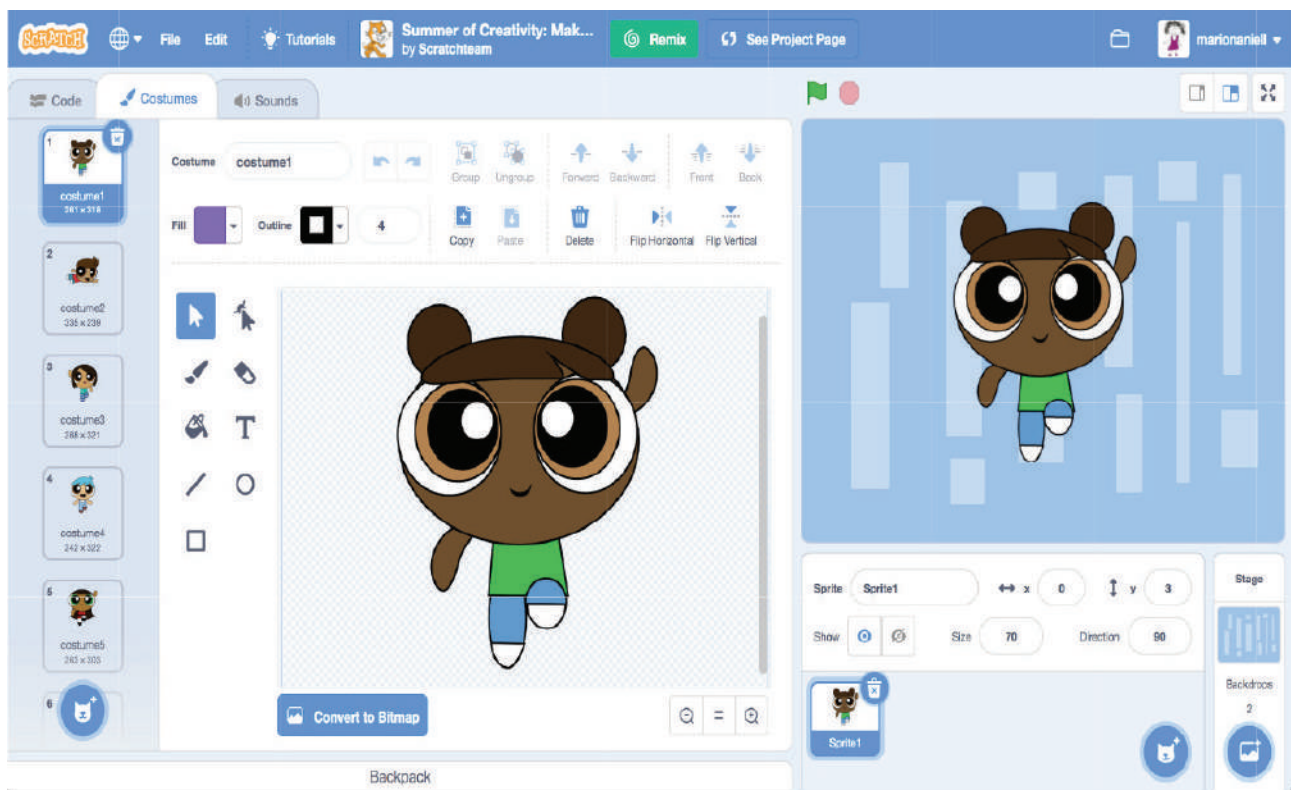
⁷ Проектът може да видите тук: <https://scratch.mit.edu/projects/323395688/editor/>



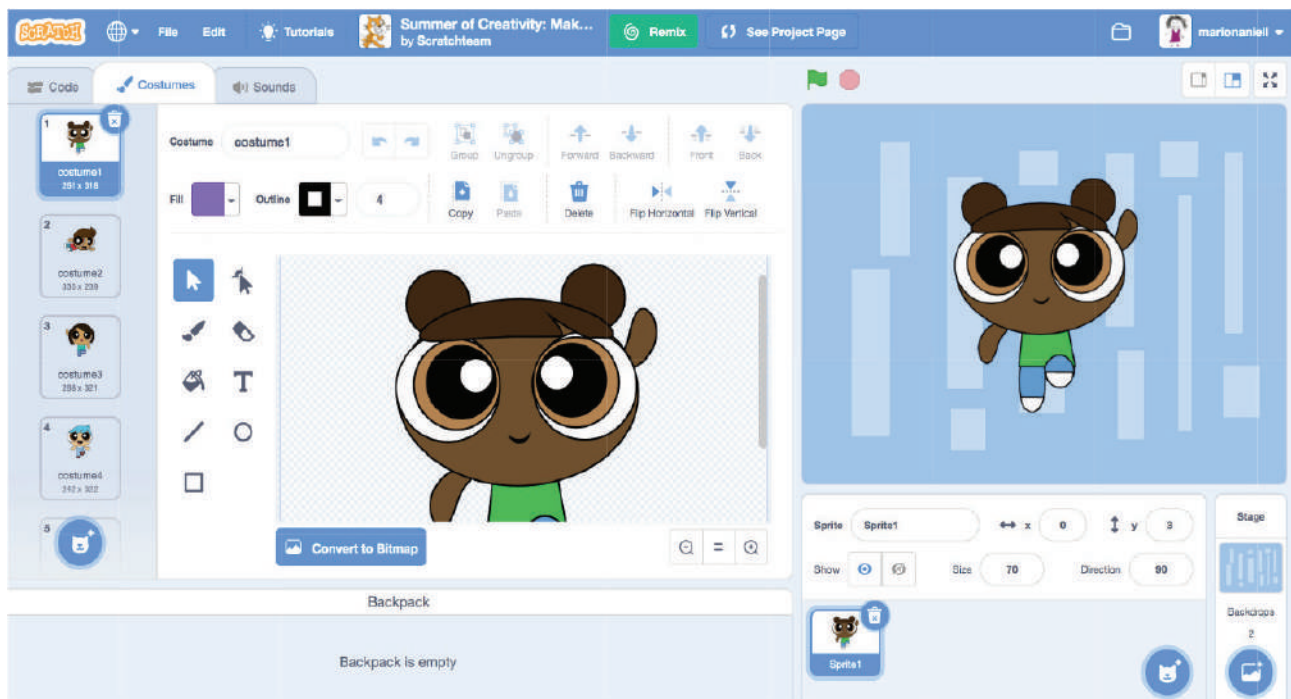
Мариона от нейния Scratch акаунт @marionaniell може да посети проекта на Натали и може да „копира“ каквото ѝ харесва за нейните проекти (всъщност можете да посетите и копирате всеки спрайт от всеки проект). За да го занесе в проекта си Мариона може да използва раницата си. Това, което можете да направите, е да плъзнете спрайта, който харесвате, в раницата си (всеки потребител има собствена раница). Но къде е вашата раница? Раницата се появява, когато задържим мишката в долната част на прозореца и щракнем върху нея.

ВНИМАНИЕ: раницата се появява само когато влезете в Scratch с потребител и парола. Scratch също ви позволява да създавате проекти, без да сте влезли в системата, но тогава **НЯМАТЕ** раница. Раницата е помощна програма, която има всеки потребител и може да се напълни и изпразни според нуждите на потребителя. Ето графичен пример: Къде е раницата на потребителя, който е влязъл като @marionaniell?

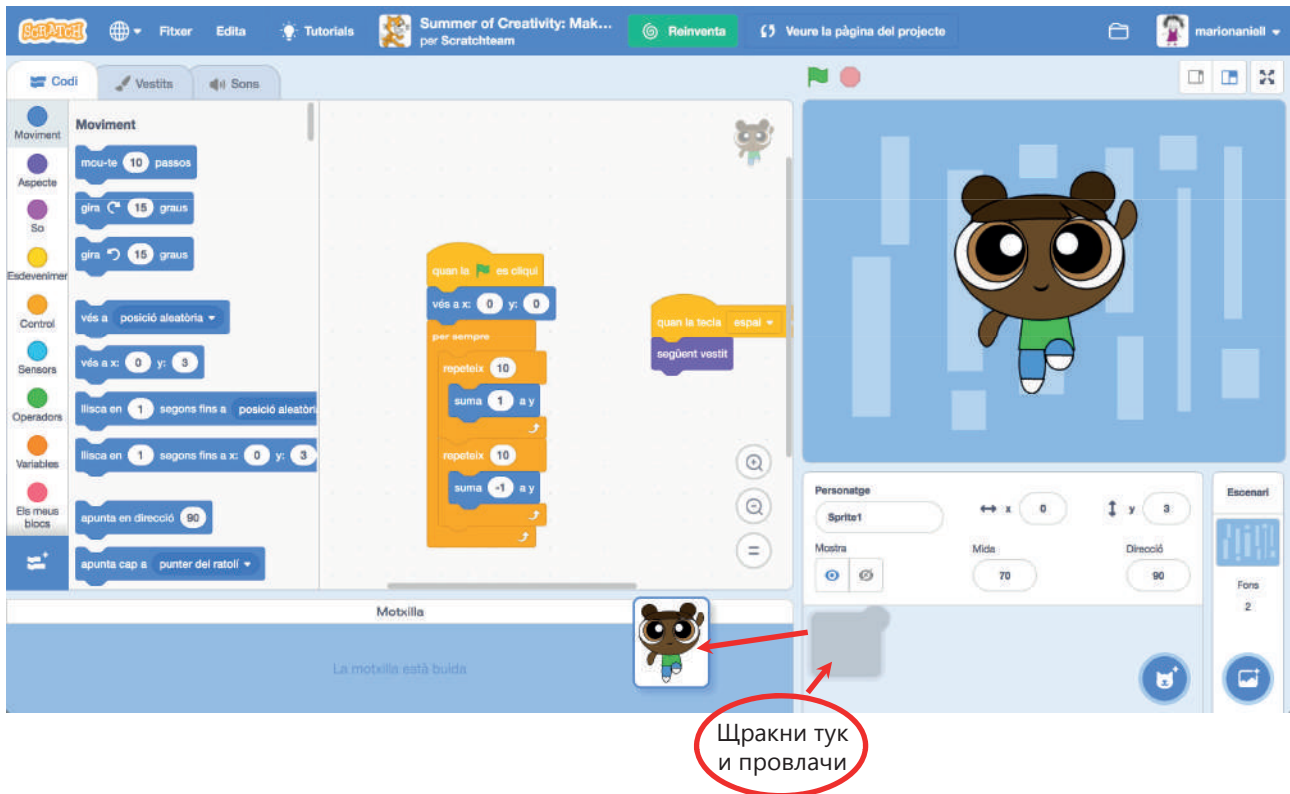
Ако погледнете в долната част на прозореца, ще видите раницата:



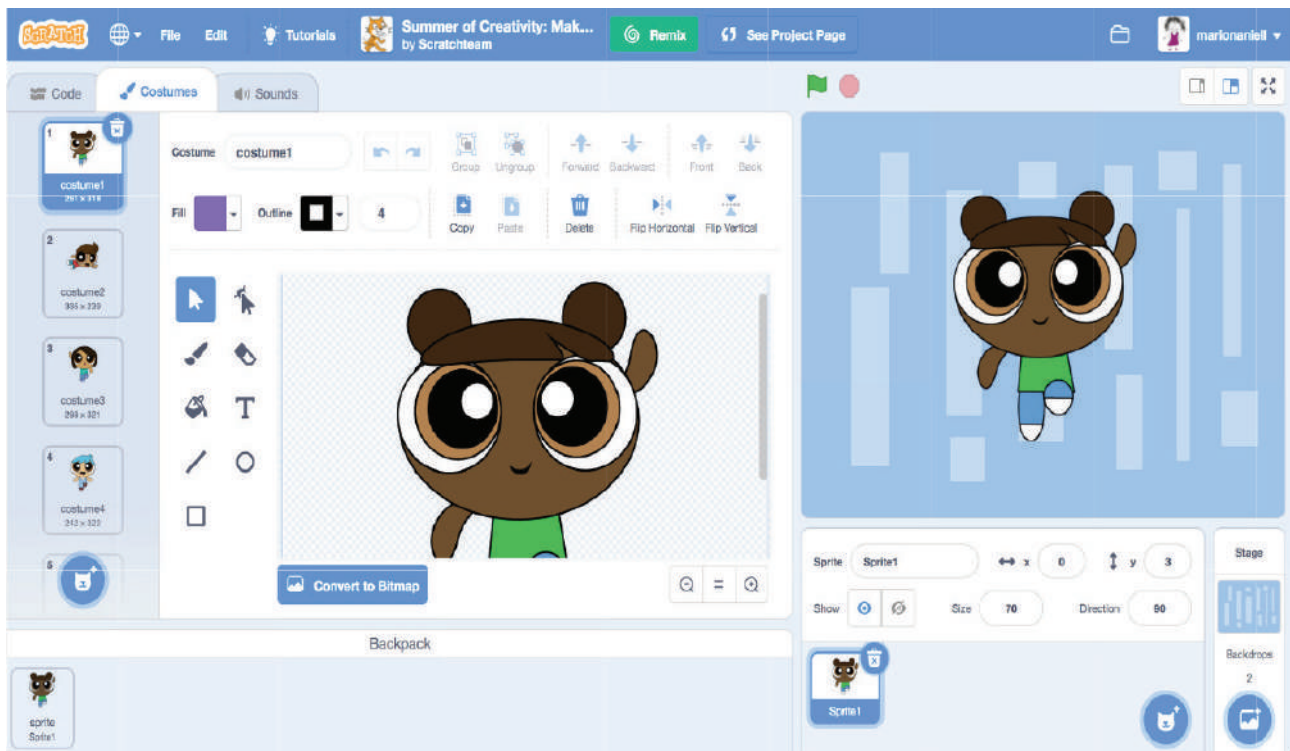
Ако щракнем на раницата, се случва това:



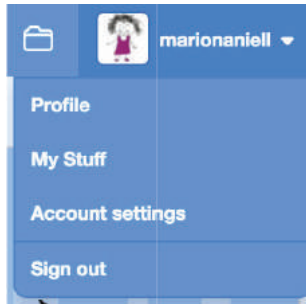
Раницата се появява и ни казва, че е празна. Сега това, което можем да направим, е да плъзнем персонажа, който ни интересува, в раницата. Ето какво прави Мариона:



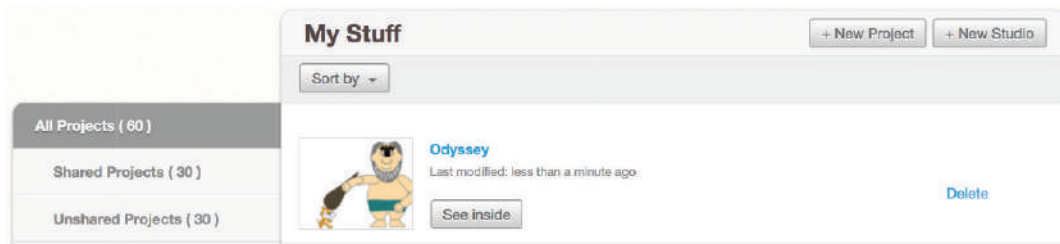
А това е резултатът:



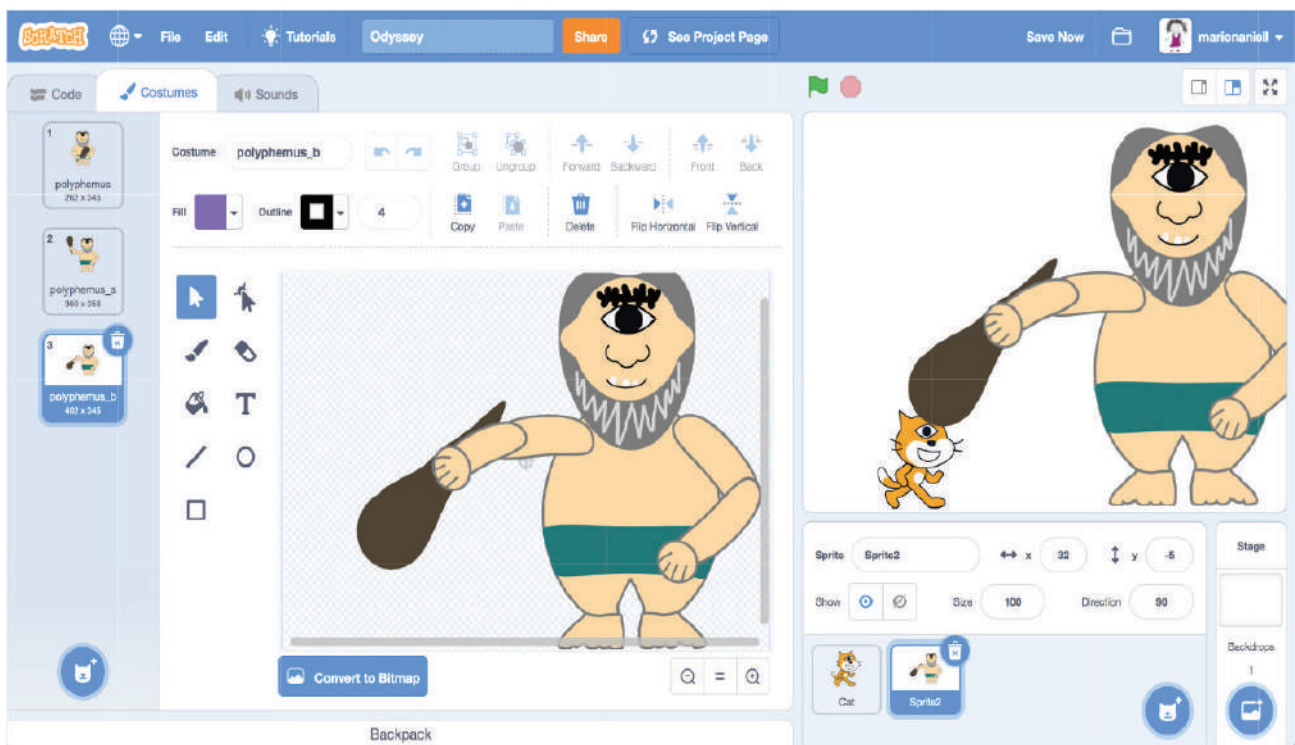
Сега Мариона отива в своя проект. Тя кликва върху @marionaniell (горната дясна страна)



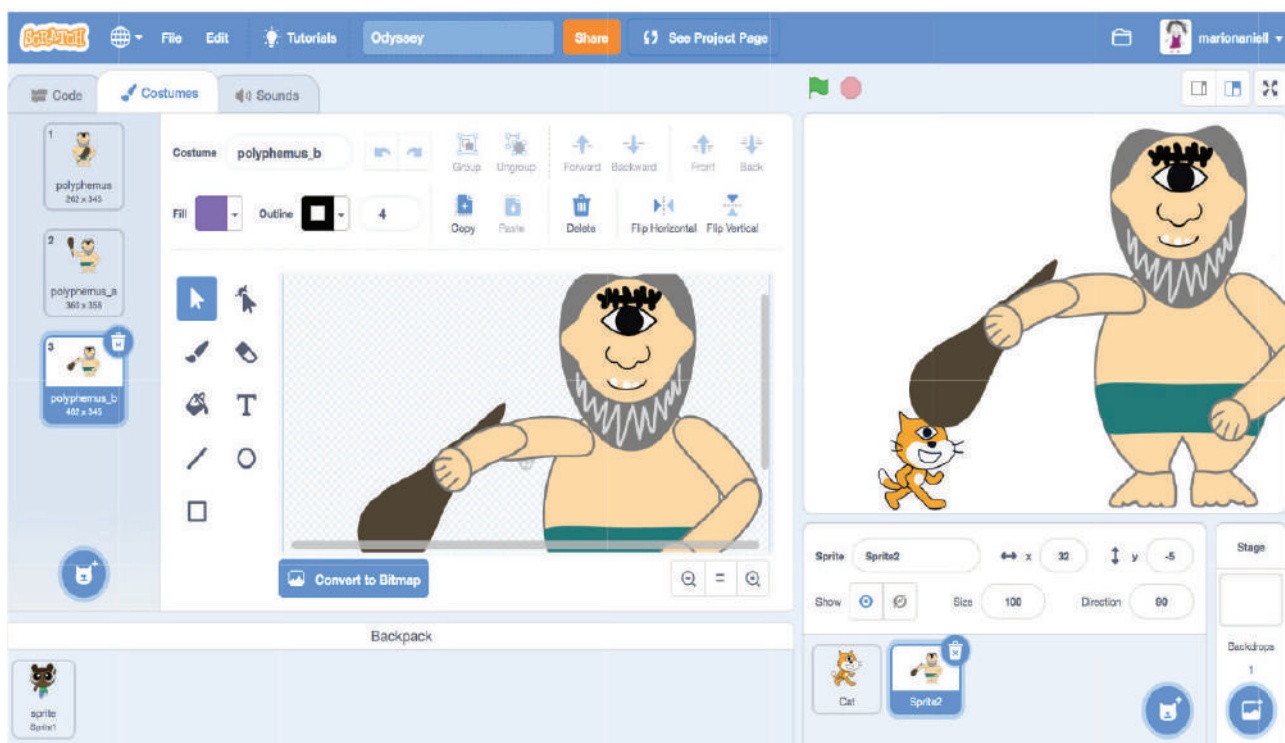
и след това щраква върху „Моите неща“ и се появява:



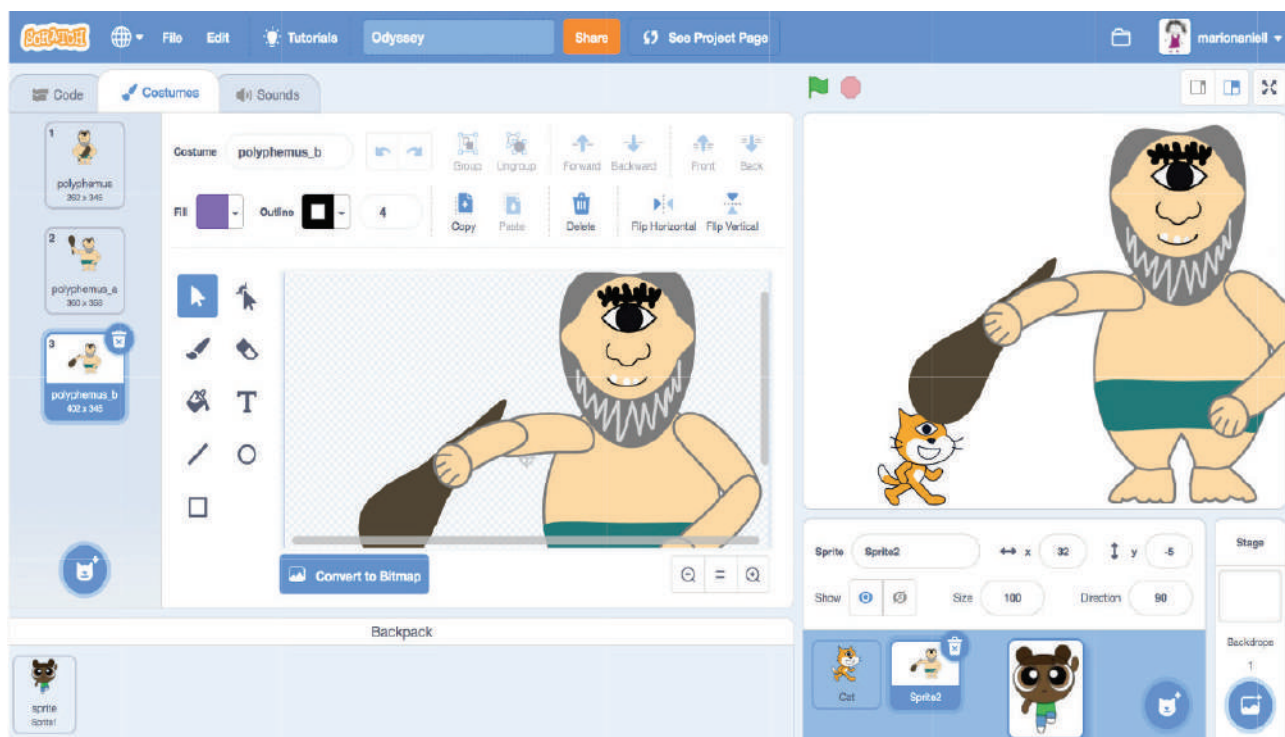
Кликва „Виж вътре“, за да работи в проекта за #Odyssey



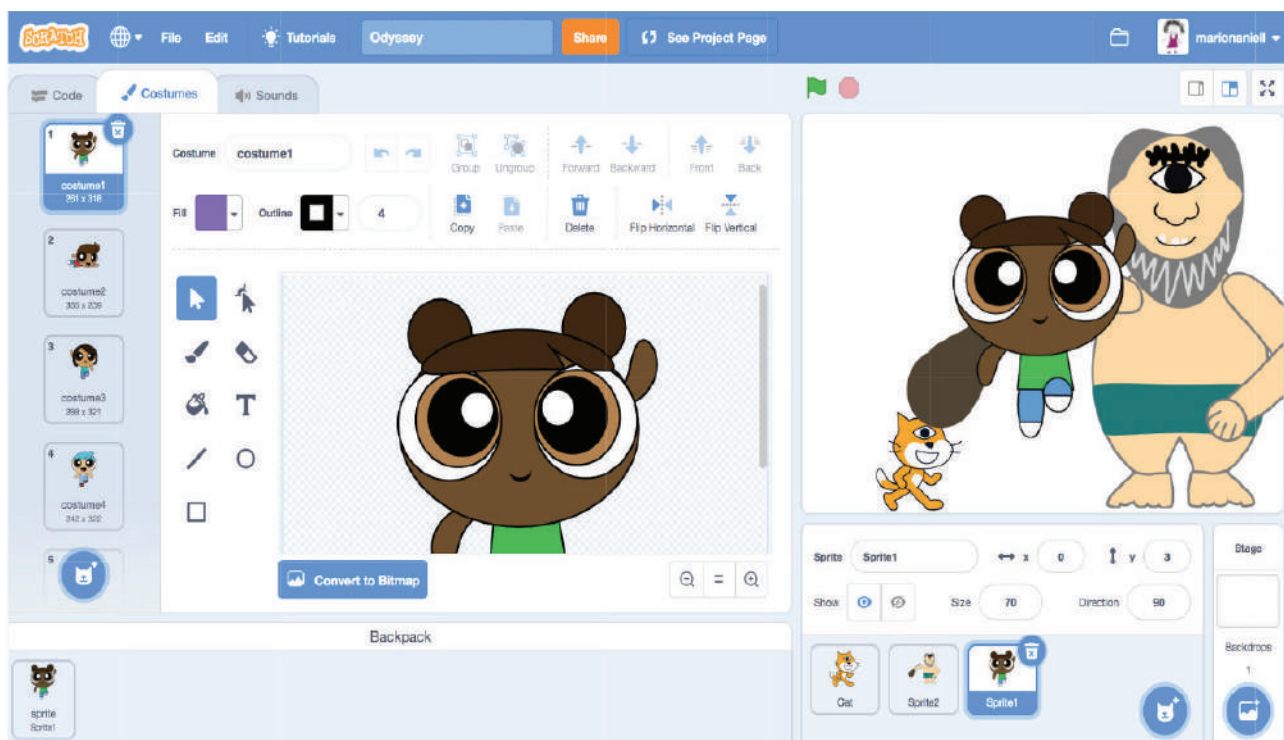
Ако сега кликнем върху раницата (в долната част на прозореца, където пише „Раница“):



Появява се това, което е вътре в раницата и може да се провлачи до частта с нашите спрайтове:



Пуснах го и вече го имаме включен в нашия проект:



И ако щракна върху раздела „Костюми“, мога да видя всички костюми, които Натали е създала. Ако щракна върху „Код“, мога да видя кода, с който Натали е създала този спрайт. Знам, че този спрайт може да се появява и изчезва от нашата история, когато пожелаем (вижте „покажи се“ и „скрий се“ в раздела „Код“ и лилавото меню „Външност“).

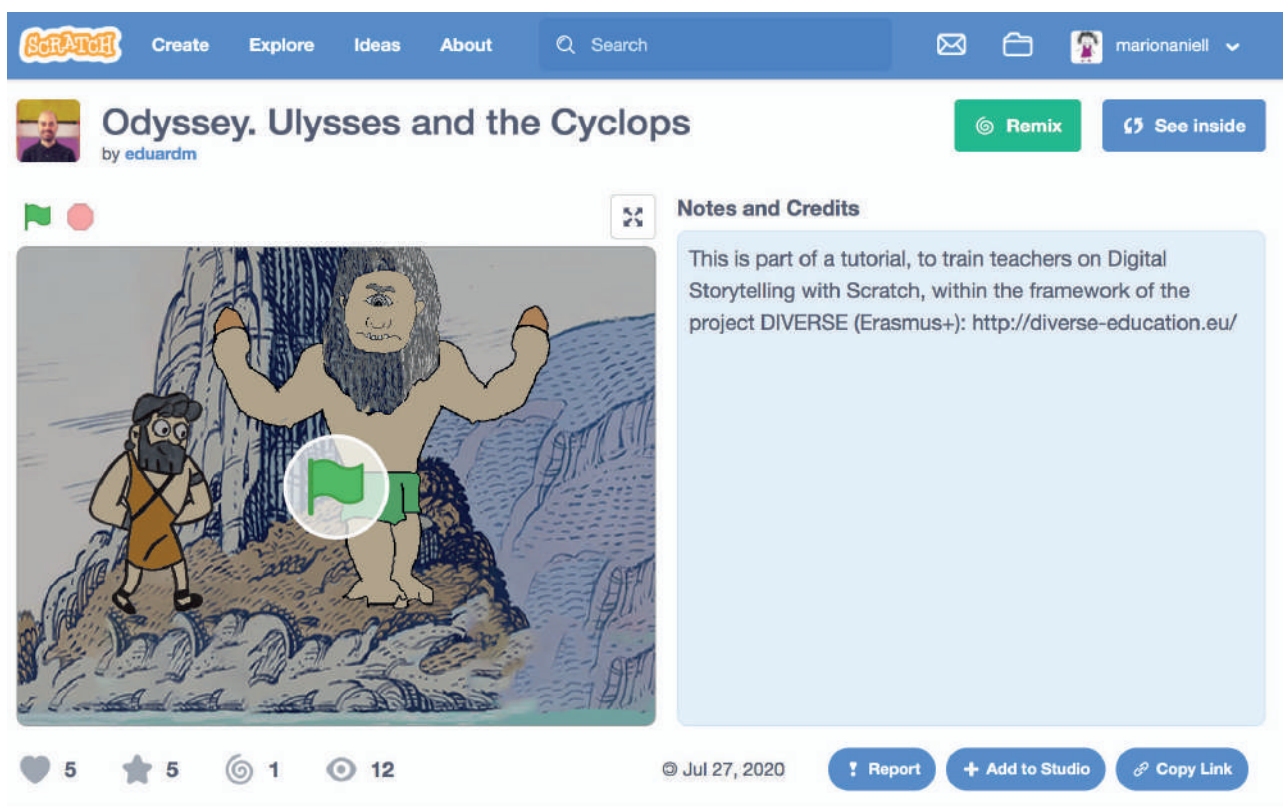
Прекомбиниране (ремикс)

По-нататък ще опишем как два екипа (всеки със собствен Scratch профил) могат да създават съвместно дигитална история, като работят на смени (итерации) и чрез процеса на ремиксиране на проекти и споделянето им в студио.

За да разгърнем примера, нека си представим, че имаме два екипа в двойка, идващи от два различни класа (Едуард е от клас А, а Мариона е от клас Б). Екип А работи с акаунта на Scratch на **@eduardm**, докато екип Б работи с **@marionaniell**.

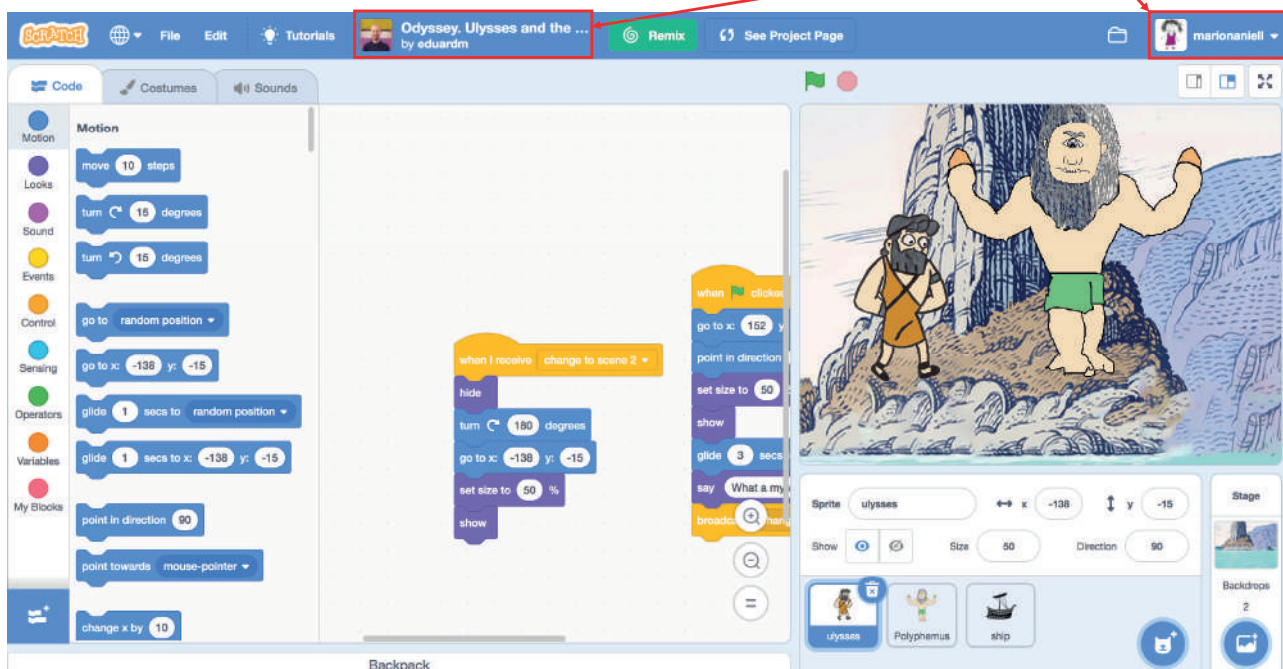
Нека също си представим, че двата екипа вече са се договорили по сюжета на историята и че задачите вече са разпределени. Екипът А проектира героя на Одисей и сценариите, свързани с острова, докато екип Б проектира Полифем и овца, а след това те се редуват да програмират историята. При първата итерация екип А създава сцена, при която Одисей пристига с лодка на непознат остров, слиза и намира Циклопа Полифем. Екип А е създал проекта и също го е споделил, като е щракнал върху бутона „споделяне“.

Нека си представим, че това е отправната точка и сега ще видим стъпка по стъпка как екип Б продължава историята. Екип Б може да посети проекта, създаден от екип А:

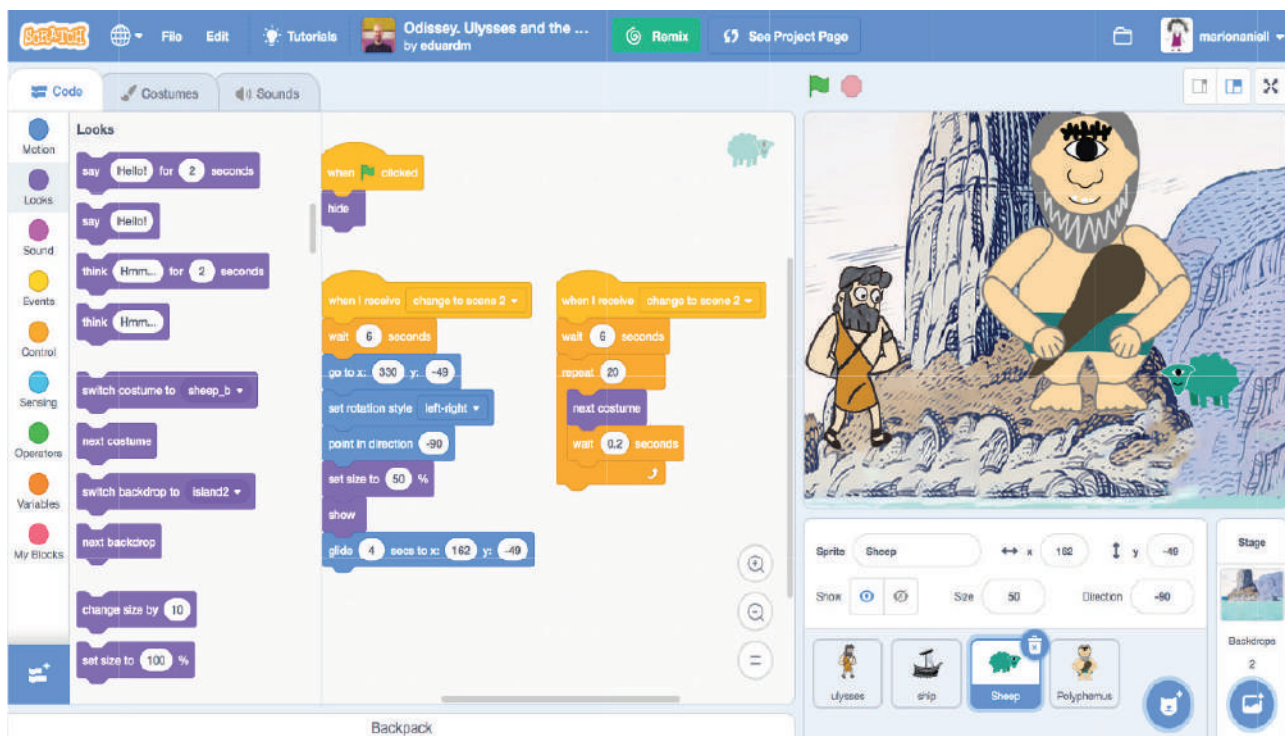


След това кликваме върху бутона „Виж вътре“ и виждаме следното:

Потребителят на Scratch @marionaniell екип Б посещава проектът „Одисей. Одисей и Циклопът“, създаден от @eduardm от екип А



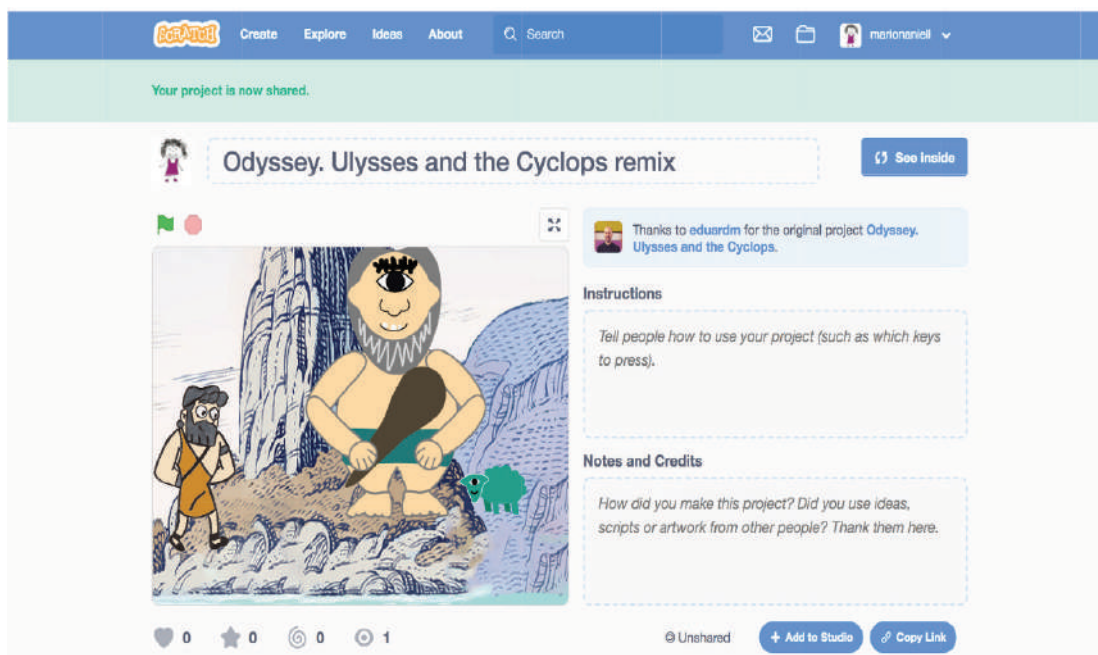
Имайте предвид, че въпреки че на екипа А не е възложена задачата да нарисува Полифем, те са го направили. Но когато екип Б поема контрола, решава да изтрие Полифем, създаден от екип А и да постави на сцената нов Полифем, който те са създали. Те могат да създадат Полифем (или дори да го вземат от раницата).



Мариона от екип Б също създава нов спрайт (овца) и също продължава историята по план, като прави движения и диалози за втората сцена. Когато екип Б завършва своята част и иска партньорът им да продължи работата, трябва да кликне върху „Ремикс“ и след това да кликне върху „споделяне“. Когато направим това, в горната част на прозореца се появява това:



И ако щракнем на „Виж страницата на проекта“:



След това екип Б може да добави проекта към студиото, където са всички проекти.

Сега отново е ред на отбор А. Те могат да приемат проекта на Мариона като отправна точка, за да продължат с тяхната част, да модифицират това, което искат, да добавят сцени, диалози, спрайтове и фонове и накрая да ремиксират и да споделят отново.

III.3 ТРИ ПЛАНА ЗА УРОК

III.3.1 ОТКРИЙТЕ SCRATCH: ПЪРВИ СЪПКИ (ЗА ВСИЧКИ ВЪЗРАСТИ)

- **Очаквана продължителност:** 50 минути
- **Възраст:** 8+ годишни
- **Материали и технологични ресурси:** компютър (1 за екип), Интернет връзка.
- **Брой ученици:** 10-30.
- **Екипи:** групи от двама.

Цел на дейността: да представим Scratch на ученици от всякаква възраст, които нямат или имат много малък предишен опит.

Да имаме предвид: дейността може да се провежда в екипи с повече от 2 души, но е идеална за двойки. Планът на урока е вдъхновен от творческата учебна програма, разработена в Харвард. Препоръчваме да го проверите за повече идеи и варианти, които могат да се използват за представяне на Scratch на децата.

Описание на дейността: бързо въведение в Scratch, съчетаващо ръководени от учители елементи и самоизследване от учениците.

Стъпка 1: През първите 15 минути започваме с демонстрация на живо, обясняваща различните части на прозореца Scratch, подчертавайки три основни области: мястото, където се случват всички действия, областта за дефиниране и създаване на спрайтове и фонове и зоната за програмиране действията на всички спрайтове.

Показваме къде се появяват всички менюта и как, като щракнете върху всяко (разграничени по цвят), в долната част се появява набор от инструкции.

Също така показваме как можем да провлечем инструкция в зоната за скриптове и да видим какво се случва при щракване върху тази част, например с инструкцията „премести се с 10 стъпки“.

Освен това можем да покажем 1 минутно видео, представящо Scratch (<https://scratch.mit.edu/about>).

Стъпка 2: това е време за водена демонстрация (10 минути), която учениците могат да повторят едновременно. Например да накараме котката да танцува.

Започнете с провлачване на блока „премести се с 10 стъпки“ от менюто с блокове „Движение“ в областта за скриптове. Всеки път, когато щракнете върху блока, котката се премества на разстояние 10. Можете да промените числото, за да накарате котката да се премести на по-голямо или по-малко разстояние.

От разширението „Музика“ издърпайте блока „изспири барабан“. Щракнете върху блока, за да чуete звука на барабана. Плъзнете и щракнете блока „барабан“ под блока „премести се“. Когато кликнете върху този стек от два блока, котката ще се движи и след това ще възпроизведе звука на барабана.

Копирайте този стек от блокове (или с помощта на елемента от дублиращата лента с инструменти, или като щракнете с десния бутон върху стека и изберете „дублиране“) и щракнете копието към вече поставените блокове.

Променете втория блок „премести се“ на -10 стъпки, така че котката да се движи назад. Всеки път, когато се щракне върху стека от четири блока, котката прави малко танци напред и назад.

Отидете до менюто с блокове „Контрол“ и вземете блока „повтори“. Опаковайте блока „повтори“ около останалите блокове в зоната за скриптове. Сега, когато щракнете върху стека, котката танцува напред и назад 10 пъти. Тук думата „цикъл“ може да бъде представена на участниците. (Те получават първата

си концепция за „изчислително мислене“). И накрая, плъзнете блока „когато този спрайт е щракнат“ и го сложете в горната част на стека. Кликнете върху котката (вместо купчината блокове), за да накарате котката да танцува.

Стъпка 3: тогава позволяваме на участниците да изследват и откриват сами (20 минути).

Казваме на участниците, че ще имат 20 минути за откриване сами. Ние ги насърчаваме да правят каквото си искат. Казваме им, че не трябва да се страхуват да не счупят нещо или да направят нещо нередно.

Препоръчваме им да плъзгат инструкцията в областта на скрипта, да щракнат и да видят какво се случва. Препоръчваме им да свържат две, три и повече инструкции и да кликнат върху групата и да видят какво се случва.

През тези 20 минути ръководителят учител отива до всяка група, насърчавайки участниците да открият, като изпробват нещата и щракват върху инструкциите и виждат какво се случва. Също така насърчаваме участниците да разказват на другите участници какво са открили.

Стъпка 4: след проучването отделяме останалото време, за да помолим участниците да споделят нещо изненадващо с групата на класа. Това е упражнение в клас, където искаме вниманието на цялата група. Също така подчертаваме, че това, което е важно, е да се научим да се изслушваме.

Разширения и предизвикателства

Какви предизвикателства можем да предложим?

Можем да помолим участниците да накарат котката да нарисова квадрат, като използват менюта за Движение, Молив, Контрол и Събития. П позволяваме им да изследват и да откриват. Подчертаваме, че винаги може да има много решения за един проблем и им позволяваме да показват различни решения.

Можем да помолим участниците да проучат уроци по Scratch. Можем да поискаме да проучим и открием графичния редактор, който ни позволява да рисуваме и създаваме свои собствени спрайтове. Графичният редактор е прост и мощен едновременно. Също така можем да им позволим да изследват звуковия редактор.

Можем да предложим да си разменят проекти между екипи. Така че екипите се насърчават да продължат да работят по проект, който първоначално е стартиран от техните колеги. Това е интересно, защото това упражнение ги насърчава да разберат какво са направили другите участници и да следват история, която някой друг е започнал.

III.3.2 ПОЕЗИЯ СЪС SCRATCH (ДЕЙНОСТ ЗА НАЧАЛНИ УЧИЛИЩА)

- **Училище, където е проектирано и изпълнено:** Училище „Константин Янкулеску“ (Румъния).
- **Очаквана продължителност:** 6 часа (по желание може да се раздели).
- **Възраст:** 8-10 годишни
- **Материали и технологични ресурси:** компютри (1 за екип), Интернет връзка, хартия и химикали.
- **Брой ученици:** 10-30.
- **Екипи:** идеално за групи от 2 или три деца.

Цел на дейността: да се научи английски, да се научи за поезия, за програмиране, да се подобрят дигиталните умения и работата в екип..

Да имаме предвид: въпреки че дейността показва пример, свързан с Хелоуин, той може да бъде реализиран в рамките на други тържества (Коледа и др.) или с напълно различни стихотворения. Това беше дейност за клас по английски език (английски като втори език), но може да се извършва във всеки друг език или дори в клас по изкуство или технология.

Описание на дейността: учениците използват стихотворение, озаглавено „Честит Хелоуин“. Те използват въображението си и знанията си за Scratch, за да създадат дигитална история според това, което са чели преди.

Стъпки:

Избраното стихотворение е „Честит Хелоуин“, което е съкратено, за да съответства на нивото им на разбиране.

Happy Halloween!

White ghost, white ghost, what do you see?
I see a black bat looking at me.
Black bat, black bat, what do you see?
I see a brown owl looking at me.
Brown owl, brown owl, what do you see?
I see a black cat looking at me.
Black cat, black cat, what do you see?
I see a jack-o-lantern looking at me!
Happy **Halloween!**

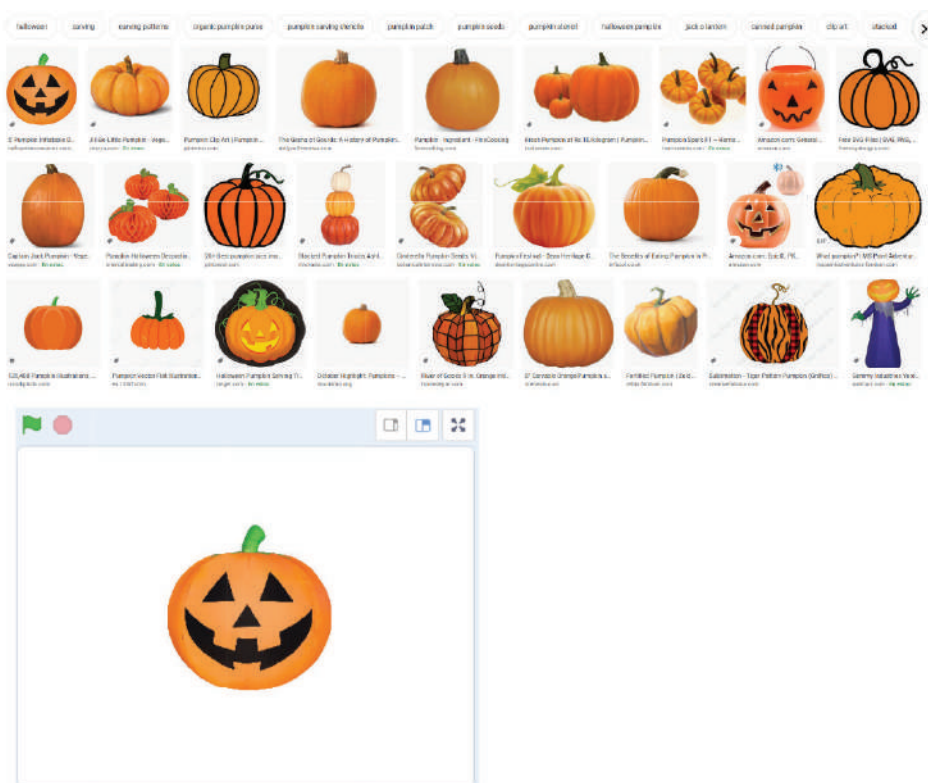
Стъпка 1: Учителят помага на децата да преведат и разберат стихотворението

Честит Хелоуин!

Бял призрак, бял призрак, какво съзря?
Виждам черен прилеп, който в мен се взря.
Черен прилеп, черен прилеп, какво съзря?
Виждам кафява сова, която в мен се взря.
Кафява сова, кафява сова, какво съзря?
Виждам черна котка, която в мен се взря.
Черна котка, черна котка, какво съзря?
Виждам Тиквеният Джек, който в мен се взря!
Честит Хелоуин!

Стъпка 2: Децата отварят Scratch и изтриват спрайт котката. След това избират правилния фон. Те щракват върху блока „Фонове“ и след това „Запълване“, за да изберат цвета и сянката, които считат за подходящи.

Стъпка 3: Те избират героите от стихотворението: тиквата, призракът, прилепът, совата и котката. Ако не могат да намерят спрайтове за тези персонажи в библиотеката Scratch, те ги търсят в Интернет.

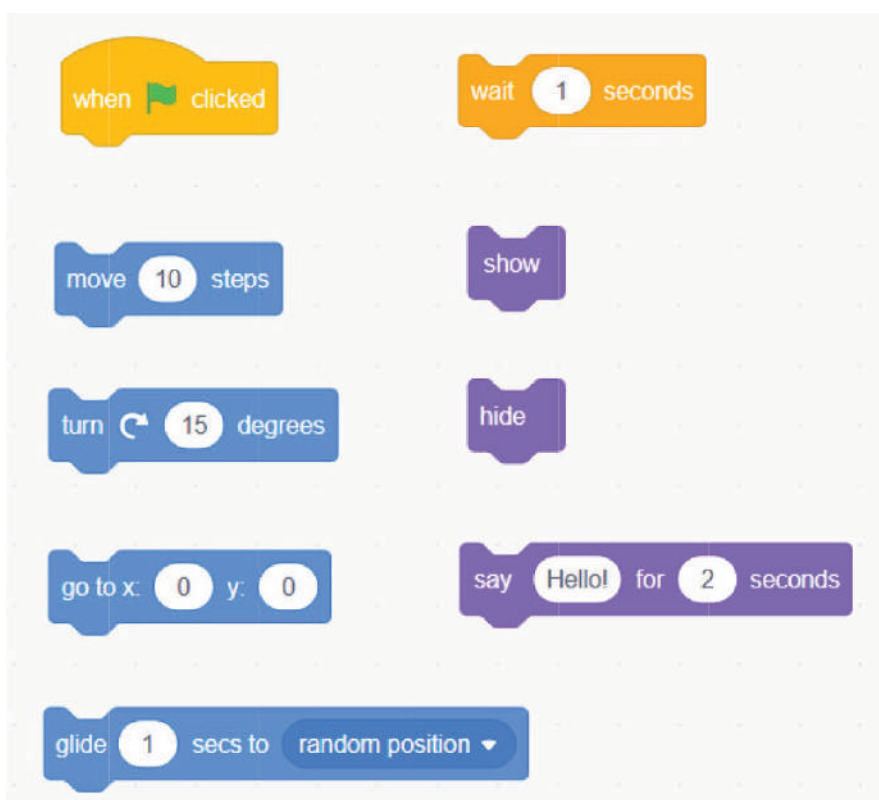


Учителят може да им покаже как да запазят определена картинка и след това да я използват в Scratch като спрайт. Понякога това означава, че децата ще трябва да премахнат фона на изображението или да го направят по-голям или по-малък. Това са чудесни възможности за подобряване на дигиталните умения.

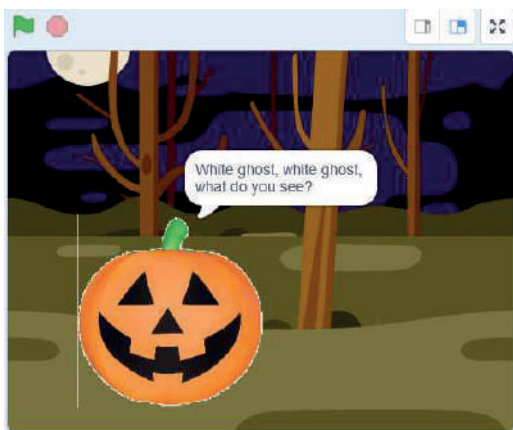
След като имат всички спрайтове в Scratch, те могат да ги модифицират, да променят цветовете, да създават костюми и т.н.

Стъпка 4: децата могат да започнат да програмират, опитвайки се да накарат героите да се движат, да се показват, скриват и казват стиховете на стихотворението. За да се направи това, интересно е, че първо пишат на хартия прост диалог за всеки герой или че рисуват с молив основна разкадровка, включително стиховете, които всеки герой ще каже.

Стъпка 5: Scratch блоковете по-долу са основните инструкции за кодиране, които децата ще изискват. Учителят може да обясни как да ги използват с примери, в зависимост от Scratch знанията на учениците. Учителят може да остави учениците да изследват други блокове. Ако децата имат малко познания по английски език, те могат да използват Scratch на майчиния си език.



Стъпка 6: Дейността е много отворена и може да има много вариации. Например могат да се използват блокове Текст за произнасяне или децата да записват собствените си гласове, за да упражняват говоренето на английски език.



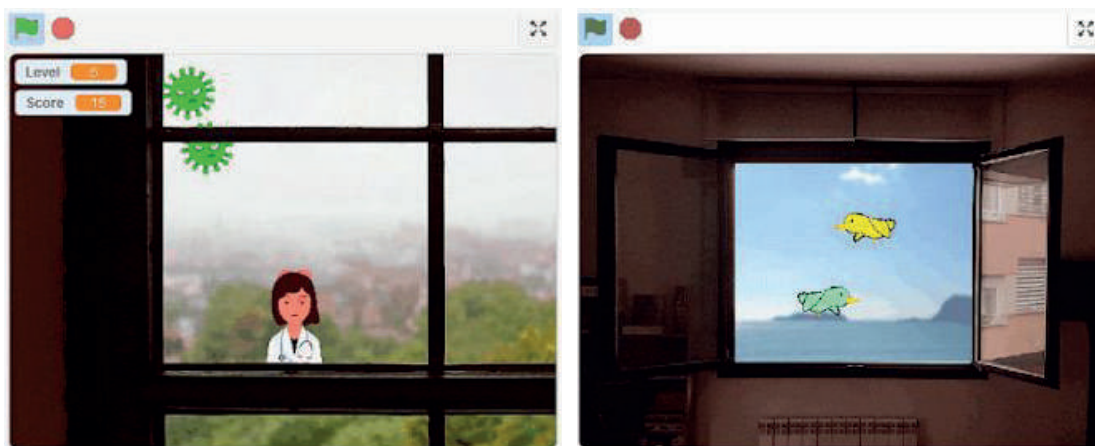
III.3.3 ХАКНИ СИ ПРОЗОРЕЦА (ЗА ВСИЧКИ ВЪЗРАСТИ)

- **Очаквана продължителност:** 60 минути
- **Възраст:** 8+ годишни
- **Материали и технологични ресурси:** компютри (1 за екип), Интернет връзка, устройство за снимки (камера, мобилен телефон и т.н.).
- **Екипи:** семейна дейност възрастни.

Цел на дейността: за да създадете дигитална история със Scratch и снимка на прозорец у дома.

Да имаме предвид: тази дейност е проектирана по време на затварянето поради COVID-19. Те е специално проектирана като семейна дейност, която да се провежда у дома, но може да бъде адаптирана и за училищата.

Описание на дейността: снимайте прозорец у дома и с помощта на Scratch го превърнете в компютърна игра или в анимирана история, арт проект и др. Възможностите са безкрайни, просто трябва да си ги представите. Пълен урок: <https://hackart.eduard.cat/2020/03/hack-your-window.html>

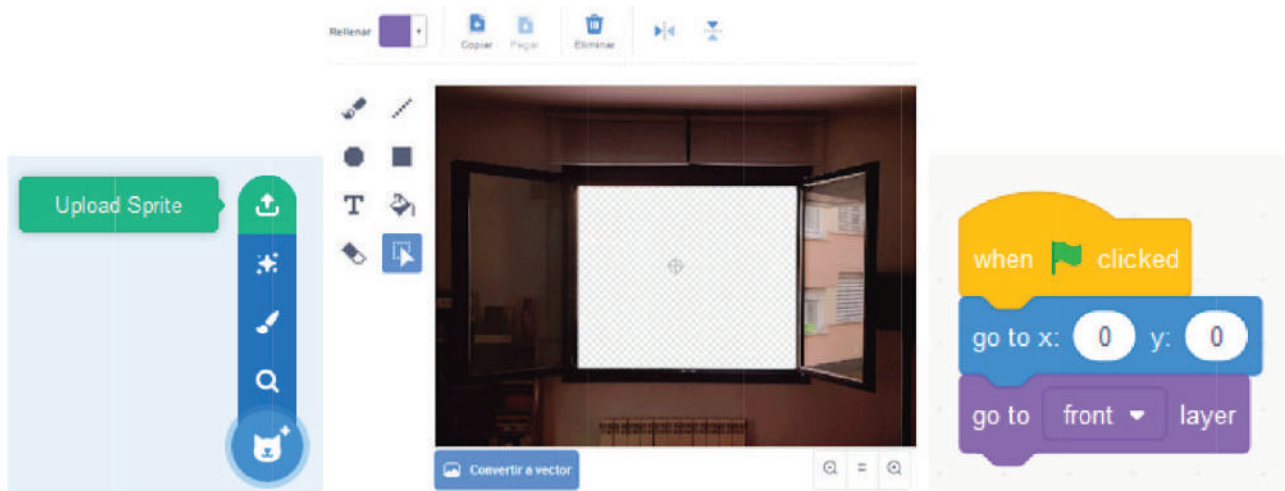


Стъпка 1: направете снимка на вашия прозорец



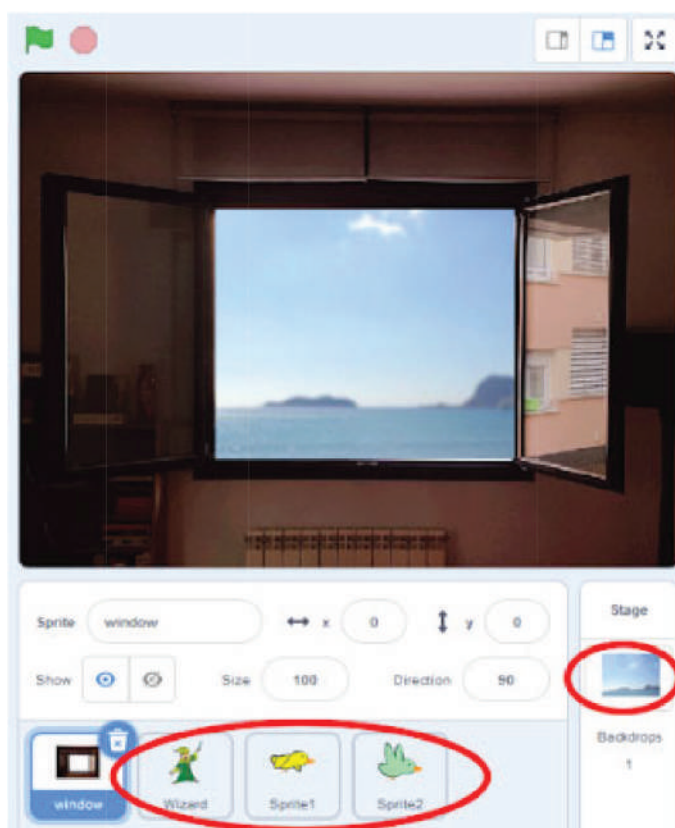
Стъпка 2: качете снимката и я отворете със Scratch

Отидете на Scratch, създайте нов проект и добавете снимката си като нов спрайт от вашия компютър. Сега отидете на „костюми“ и с редактора за оцветяване можете да модифицирате снимката, например може да изрежем вътрешната част на прозореца, за да накараме нещата да се случат вътре. След това можете да програмирате този спрайт, за да го центрирате и да го изпратите отпред (така че другите спрайтове ще преминат отзад).



Стъпка 3: добавете сцена и други спрайтове

В този пример сме изпразнили вътрешната част на прозореца и сега можем да добавим още красиви гледки. Можем да използваме наша снимка, рисунка, пейзаж от Интернет и др. Добавете я към проекта Scratch като сцена, след това добавете други спрайтове! В този пример добавихме две птици и магьосник.



Стъпка 4: Създайте история (или игра, или изкуство ...)

Когато имате всички елементи, сега идва наистина забавната част: проучете как да ги програмирате, за да се случат нещата във вашия проект. Например, карайте спрайтовете да се движат, да говорят, да рисуват ... Не се страхувайте от грешки! Например моите птици се движат така:



Важно: когато завършите проекта си, споделете го на уебсайта на Scratch и след това го добавете към това студио, за да могат всички да го видят и вашият проект да вдъхнови другите.

И ако го споделяте в социалните мрежи, моля, използвайте хаштаговете #HackYourWindow и #ScratchAtHome.

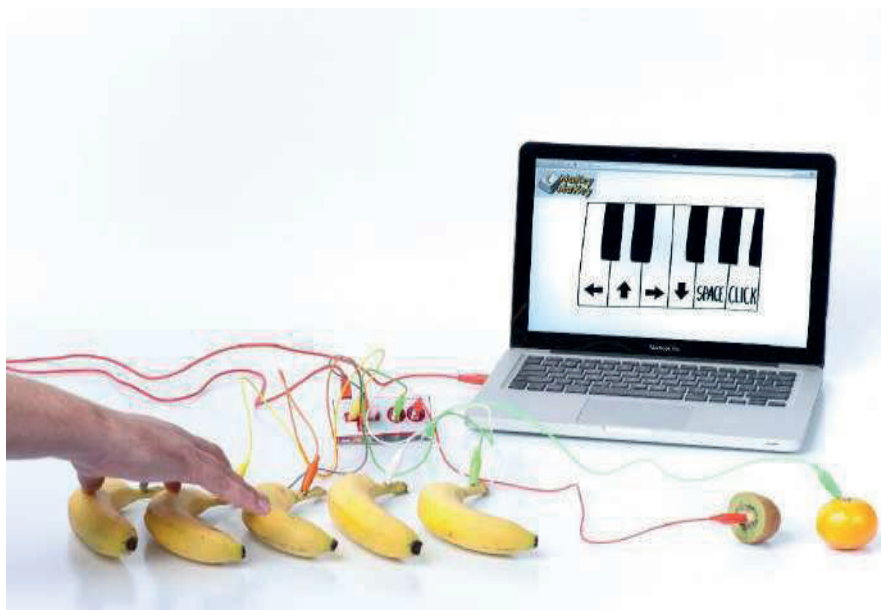
III.4 ОЩЕ НЯКОЛКО СПОСОБА

Искаме да представим няколко много полезни инструмента, съвместими със Scratch, които могат да помогнат да направим нашите дигитални истории и анимации интерактивни с физическия свят и много по-забавни.

III.4.1 МЕЙКИ МЕЙКИ

<https://makeymakey.com/MakeyMakey>

Това е изобретение за 21 век. То превръща ежедневните предмети в сензорни устройства (тъчпад) и ги комбинира с интернет. Това е интерактивна платка за начинаещи и експерти, занимаващи се с изкуство, инженерство, музика, социални науки, езикови изкуства и всичко между тях. Платката се свързва чрез USB и се разпознава като USB мишка или клавиатура. Платката работи на всеки PC, Mac и повечето таблети и смартфони.



III.4.2 MICRO:BIT

<https://microbit.org/>

Микробит е физическо изчислително устройство, което осигурява мост между абстрактни концепции и осезаеми преживявания. Физическите изчисления съчетават **изчислително мислене, кодиране, творчество и иновации**. Използвайки Микробит вашите ученици ще придобият жизненоважни компетенции и умения за критично мислене и сътрудничество, изграждайки способностите и увереността си да имат идеи, да ги споделят и да ги реализират. Простотата на дизайна на Микробит позволява незабавен успех, но също така се превръща в по-сложен инструмент с нарастването на знанията и разбирането на вашите ученици.



III.5 РЕСУРСИ

III.5.1 ИЗБРАНИ ОНЛАЙН РЕСУРСИ

- Scratch уебсайт: <https://scratch.mit.edu>
- Scratch уебсайт за учителската общност: <https://scratched.gse.harvard.edu>
- Открит курс за Scratch: Учене на креативно учене: <https://learn.media.mit.edu/lcl/>
- Практически идеи и материали от екипа на Scratch и учители от целия свят: <https://sip.scratch.mit.edu>
- Scratch обучения: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>
- Scratch карти: <https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/scratch-cards-all.pdf>
- Scratch учителско ръководство за картите: <https://resources.scratch.mit.edu/www/guides/en/TeacherGuidesAll.pdf>
- Digital Storytelling Using Scratch: Engaging Children Towards Digital Storytelling (Vinayakumar et al. 2018).
- The writers' workshop for youth programmers: digital storytelling with scratch in middle school classrooms (Burke & Kafai 2012).
- INCLUDED Erasmus+ Project: Приобщаващото образование в детска възраст, поддържано от мултимедия и дигитално разказване на истории (Проект INCLUDED), е проект за обучение и изследователски действия, популяризиран от Европейската комисия (Еразъм +).
- Digital Storytelling with Refugee Youth: A Tool for Promoting Literacy and Youth Empowerment And a Catalyst for Social Action (Christina Chen 2015).
- Interactive Digital Storytelling with Refugee Children (Toby Emert 2014).
- Playfulcoding guide: Основен резултат от проекта за ранно овладяване Еразъм+. Той съдържа няколко дейности стъпка по стъпка, свързани със Scratch и дигиталното разказване на истории (Scratch и поезия, съвместни истории със Scratch и др.).
- Digital Storytelling in the Primary Classroom
- Digital Storytelling Tools: колекция EdShelf от приложения и уеб инструменти, които са полезни за насърчаване на създаването на дигитални истории в класните стаи.

III.5.2 ИЗБРАНИ КНИГИ

- Creative Computing Guide (Harvard): Учебната програма за творчески изчисления, разработена от Лабораторията за творчески изчисления в Харвардското висше училище по образование, е колекция от идеи, стратегии и дейности за уводно творческо изчислително преживяване с помощта на Scratch. Съдържа много уроци и дейности, свързани с дигиталното разказване на истории.
- Family Creative Learning Guide (MIT): Това ръководство предоставя основна рамка за изпълнението на някои семинари по Scratch и други творчески технологии за обучение. То е предназначено за учители, служители на общностни центрове и доброволци, които се интересуват от ангажиране на млади хора и техните семейства, за да станат дизайнери и изобретатели в своята общност.
- Center for Digital Storytelling. (2005). Center for Digital Storytelling Web site. Retrieved May 12, 2007, from <http://www.storycenter.org/history.html>
- Papert, S. (1980). Mindstorms—Children, Computers and Powerful Ideas. New York Basic Books, Inc.
- Resnick, Mitchel. (2007). All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. Creativity and Cognition 2007, CC2007 - Seeding Creativity: Tools, Media, and Environments. 1-6.
- Robin, Bernard. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice - THEORY PRACT. 47. 220-228. 10.1080/00405840802153916.
- Tucker, G. (2006). First person singular: The power of digital storytelling. Screen Education, 42, 54–58.

IV ПРИКАЗКИ

Автор: Nikolas Kamtsis, Център за висше образование по театрознание, Гърция

IV.1 ВЪВЕДЕНИЕ В ТЕОРИЯТА

IV.1.1 ПРИКАЗКА – ОПРЕДЕЛЕНИЕ И ПОД-ВИДОВЕ

Терминът „народна приказка“ обхваща редица видове истории, базирани на устни традиции по целия свят. Margarete Misch (2008) идентифицира няколко категории:

- народна приказка - може да включва религиозни, въображаеми и митични елементи, изобразяващи понякога ежедневни събития
- легенди - описват живота на хора, за които се твърди, че са извършили необикновени подвизи
- митове - описват събития, в които свръхестествени същества са главните герои и обясняват произхода. Басните са подмножество от митове, населени с животни и предоставящи морален урок
- притчи - истории с морален урок, приписван на Исус Христос
- алегии - истории с двойно значение, които имат морално или политическо послание под повърхността на основната история, например „Пътешествията на Гъливер“
- вълшебни приказки - истории, свързани с приключенията и съдбата на герой или героиня, съдържащи елементи на магия.

IV.1.2 ЦЕННОСТТА НА ПРИКАЗКИТЕ В КЛАСНАТА СТАЯ

Има причина народните приказки да устояват във всички култури и това е свързано с тяхната структура и сюжет, които са особено привлекателни за децата:

[Те] се включват лесно в историята, идентифицират се с героите и ситуациите, които са пре-разказани и в резултат историята, която се развива чрез словесната реч, се трансформира в реалност на преживяванията (Grammatas, n.d.)

Подобна ангажираност в историята естествено насърчава концентрацията сред децата, но също така моделира креативно мислене за тях и предоставя възможност за развиване на умения за решаване на проблеми.

Приказките могат да стимулират включването в класната стая. Фактът, че народните приказки са част от всички култури, ги прави универсално средство за учене. Всяко дете може да поиска от член на семейството да разкаже история или да потърси такава онлайн и да я занесе в клас. Така всички деца са включени в урока и допринасят с нещо ценно.

По отношение на развитието на езика и комуникативните умения, приказките имат важна роля. Установено е, че четенето на глас има редица езикови, грамотностни и когнитивни предимства както за деца (Duursma, Augustyn, & Zuckerman, 2006), така и за възрастни (Hardach, 2020). За разнообразната класна стая, в която присъстват редица езици, има възможност да се насърчи развитието на грамотността на родния език на всяко дете (първи език). Ползите от това се отнасят за двуезични ученици с първи език, различен от доминиращия език в класната стая (например арабски), както и за ученици, чийто първи език е доминиращ език в класната стая.

Когато двуезичните деца се учат да четат и пишат на своя първи език, това подкрепя академичния напредък като цяло, както и обучението по грамотност в доминиращия втори език (Branum-Martin, et al. 2010, Cobo-Lewis, et al. 2002, Thomas and Collier 2002, Kenner, et al. 2008). Съществуват също доказателства, че ангажирането на грамотността на учениците-билингви с техния първи език подпомага общото обучение за ограмотяване на техните връстници, включително едоезични деца с доминиращ език (Chin, Daysal и Imberman 2012).

По отношение на фокуса на проект РАЗНООБРАЗИЕ - насърчаване на приобщаващо образование и включване на новопристигнали мигранти - структурираното използване на множество езици в класната стая, включително родните езици на децата мигранти може да допринесе за важни социални и емоционални резултати, включително:

- самочувствие и емоционално благополучие (Bougie, Wright and Taylor 2003, Combs 2005)
- уважение към родната култура (Conteh 2007)
- семейно сближаване (Wong-Fillmore 1991)

Такива ефективни резултати се засилват допълнително чрез насърчаване на взаимодействието родител-дете на родния език чрез истории (Costigan and Dokis 2006).

IV.2 ОПИСАНИЕ НА МЕТОДА

Използването на народни и вълшебни приказки в класната стая може да приеме много форми:

- Учителите могат да използват съществуващите народни приказки
- Учителите могат да измислят приказки и да ги използват за целите на урока.

Също така, народните приказки могат да се използват:

- Под формата на театрално действие
- Под формата на взаимодействие между ученици и учители
- Под формата на разказ от учителя.

IV.2.1 УВОД И ДЕФИНИЦИИ

Творческото учене може да бъде под формата на разказ, като история или приказка. В този случай учителят може да следва театрални пътеки и методи. Творческото учене е придобиване на знания и умения чрез активно участие. Разказването на истории има същите характеристики. И разказването на народни приказки като метод на преподаване трябва да стъпва по същите пътища горе-долу. Това е комбинирана процедура за творчески обмен между индивида и неговата естествена или социална среда.

Ученето е сложна човешка функция, която има корени както в психологическата, така и във физиологичната част на човека. Това е резултат от вътрешни, както и от външни операции, насочени към придобиване на знания и умения. Процесът на учене става по-интересен и сложен, след като излезе от състоянието на запаметяване, до състояние, в което са включени основни човешки функции.

Ученето може да се нарече креативно, ако стимулира въображението, паметта, чувствителността и настроеността, мимезисът (следвайки Аристотеловата идея), играта, изкуството и творението, а също и ученето е креативно, когато придобие опит от горното. Използвайки народни приказки като метод на преподаване, ние правим нищо по-малко от това, поставяйки всички горепосочени характеристики и елементи в образователния процес.

Използването на повествователни техники, адаптиране на урока, за да го разказвате като история, съдържа всички функции на сценичните изкуства (театрални и повествователни) в името на образователния процес.

Заедно с разказването и използването на народни приказки, се включват различни други функции като театрални игри, ролеви игри (ролеви игри или партисипативен театър) и разказване на истории. Целта обаче винаги е една; завладяването и еволюцията на знанието на човека за себе си, за заобикалящата го среда и законите, които я управляват.

Разказът на истории и народни приказки като метод на преподаване използва много театрални техники, като същевременно включва методология за преподаване. Възможно е да се използват и творчески и практически елементи, произхождащи от редица други изкуства. Разказът обаче вероятно ще бъде основният източник, тъй като тук имаме включени действието и опита, главно колективния опит, а не индивидуалния.

Тук имаме алтернативен вид обучение, методология, която взема елементи от разказа и сектора на сценичните изкуства, които биха могли да служат или не за аматьорски цели, но които обаче са необходими за създаването на средата, в която трябва да работим.

Разказът в класната стая се различава от сценичното изкуство и театър. В театрална пиеса или в професионален разказ, нашият основен интерес се крие в това резултатът да бъде цялостен и перфектен, с други думи, че пиесата си заслужава да бъде посетена. *Когато разказваме приказки като метод на*

преподаване нашият основен интерес обхваща средата, техниките и различните начини, които използваме в границите на преподаването, докато крайният резултат зависи от степента на обучение, придобито от учениците, с други думи, доколко добре те схващат учебния предмет.

Още веднъж трябва да изясним, че творческото учене по никакъв начин не трябва да се включва в изискванията на „произведение на изкуството“. „Красивото“, което търсим в едно произведение на изкуството, има съвсем различно значение, когато става дума за ученето с разказване. В конкретния случай, когато говорим за красивото, ние се позоваваме на степента на знания, придобити чрез игра, актьорство или творчество. Нашият интерес и загриженост трябва да бъдат посветени на полевото обучение, на това колко добре усвояваме знанията и до каква степен овладяваме обекта на учене.

IV.2.2 ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ НА РАЗКАЗВАНЕТО

Рамките на тази схема се формират според нашите образователни цели и начина, по който се планира урокът, като трябва да вземем предвид следното:

Човешко поле

От момента, в който разказът е стигнал до това героите и персонажите да са хванати в „приключението“, ние трябва да работим в контекста на човешките качества. Това се случва както ако героите са хора или ако са други същества, но отново с човешки характеристики (животни, растения, елфи, дракони и т.н.).

Въображаемо царство

Независимо дали учителите използват добре позната народна приказка или измислят такава за нуждите на когнитивната цел на уроците, те навлизат във фантастичното царство и трябва да следват тези пътища, за да завършат урока си от началото до края.

Герои - персонажи

Урокът чрез методите за разказване ще се развива между „субекти“. Могат да бъдат хора, животни или нещо друго, което използва познатия ни език и движения.

Драматичен конфликт

Тези герои ще създадат конструктивен конфликт между тях, резултат от който ще бъде урока, когнитивния предмет и неговото разбиране / учене от учениците.

Въображаемо място

Разказното действие се развива на измислено място, където времето няма смисъл или значение. Особено по отношение на действителното разбиране на урока.

Символи

Персонажите и действията естествено излизат от реалността и се превръщат в символи. Това е още едно предимство. Символите са поетично енергизирани и увличат не само ума, но и емоциите на учениците. Следователно ученето става по-конкретно и постоянно.

Нашата цел е децата да постигнат възможно най-доброто разбиране. Следователно учителят е този, който избира най-добрия възможен начин за работа с всяка образователна тема. Известно е, че има различни въпроси и теми, които можем да подходим и да преподаваме под формата на разказ.

Лекцията може да бъде и комбинация от разказ и действие. Може да започне с разказване на истории, да продължи с действие и да завърши с разказ.

Учителите знаят, че повтарянето и рутината развалят интереса и концентрацията на децата и следователно намирането на нови методи на преподаване и презентации, които биха могли да въведат нещо непредсказуемост, удивително или просто ново, е силно препоръчително.

IV.2.3 КАК ДА ИЗГРАДИТЕ УРОК, БАЗИРАН НА ПРИКАЗКИ

Ако искаме да дадем предложения за такъв урок, можем да започнем със следното:

1. Определяне на целта

Какво значение искаме да предадем, като преподаваме конкретния урок. Какво искаме да докажем? Тази цел трябва да бъде свързана с учебното предназначение на нашия урок.

2. Използвайте изобретателността си при избора на интересна фабула, която има

- Конфликт в средата на сюжета,
- интересен сюжет
 - започва с „Имало едно време ...“,
 - развитие на темата
 - и завършва с „... и заживели щастливо до края на дните си“,
- конфликт между два противоположни главни героя или две противоречиви теми,
- до края на историята трябва да сме готови да постигнем целта си.

3. Определяне на противоположните фактори

Коя битка - обсъдете помежду си - така както при конфликта, за да постигнете крайната си цел (Резултат - заключение - послание)

4. Определяне - извеждане на основните резултати от конфликти

Ако нашият разказ върви гладко, децата с подходящо насърчение ще изразят сами резултатите си. В края трябва да се организира дискусия по историята и да се подкрепят децата да идентифицират наученото чрез историята.

IV.3 ТРИ ПЛАНА ЗА УРОК

Творческото учене предлага много начини да разкажете приказка или да създадете нова за целите на урока. Ние насърчаваме читателя да прочете методологията, за да я разбере и още повече, за да може да създава нови начини за преподаване чрез разказ и приказки.

- Като театрално действие
- С участието на учители и ученици (взаимодействие)
- Разказ от учителя.

IV.3.1 НАУКА (СВОЙСТВА НА ВЪЗДУХА)

В този план за урок основната учебна цел е да се идентифицират свойствата на въздуха. Това е, което искаме учениците да научат в края на часа.

За да постигнем тази цел, трябва да изберем два противоположни главни героя. В примера по-долу сме избрали Знаме (неспособно да се придвижва) и Чайка, която е постоянно в движение, т.е. един който е добре запознат със свойствата на въздуха и един, който няма никаква представа. Може да се използват всякакви противоположности, които биха могли да бъдат свързани по някакъв начин с основната тема.

Трябва да изберем свойствата на въздуха, върху които бихме искали да се съсредоточим и да изградим диалог. Важно е тези противоположни главни герои да представят своите идеи от различни гледни точки. В нашата история имаме гледната точка на герой, който не може да пътува и на герой, който е пътешественик. Често в приказките пътуванията са свързани със знания и знанията идват чрез пътувания.

Важно е конструираната история да има начало (където се обяснява произхода и обкръжението, за да могат учениците да разберат кой кой е), средна част (където историята се разгръща) и край (който ще дойде като заключение).

Пример за история, която може да бъде разказана като театрално действие

Предмет: Наука

Тема: Въздухът и пространството

Приказката за самотата на знамето, което мисли, че въздухът не съществува и пространството е празно

Имаше едно време едно знаме.

И то си задаваше философски екзистенциален въпрос, който го измъчваше.

Но нека започнем историята от самото начало.

То беше окачено и забравено на стълб високо над голяма сграда. Отпред пишеше „Училище“. Говорейки си честно, то беше забравено достатъчно дълго от пред-пред-националния празник. И му беше скучно. Много скучно. Времето минаваше и то ставаше по-старо. Цветовете му избледняха, а краищата се откъснаха от въздуха, който го удряше. И като казахме въздух ... мина много време, откакто въздухът не беше преминавал през това място и знамето ни висеше тъжно и неподвижно. В тъгата си то започна да се чуди защо въздухът не минава, да го духне и да вдиша малко свежест. Само силна и лоша миризма идваше и го шибаше там горе. И кой изобщо е този въздух? И защо не минава оттам? И защо беше толкова надменен и неприятен? Не съществува ли вече, умрял ли е?

Един ден то реши и извика на една летяща чайка

ЗНАМЕ Господине, господине, би ли се приближил малко?

ЧАЙКА Какво искаш, имам си работа, лодките влязоха в пристанището с куп риба в мрежите и аз съм гладен.

ЗНАМЕ Е, добре, добре. Ела малко по-близо, искам да те попитам нещо и ще те пусна. Каж ми защо въздухът вече не минава тук. Просто е надменен или е заминал от нашата територия, или е умрял?

ЧАЙКА За какво говориш? Въздухът е винаги тук и там, и навсякъде.

ЗНАМЕ Как е винаги тук? Ако е такъв, защо аз вече не се вея? Аз съм отчаян, тъжен и горък.

ЧАЙКА Виж небето. Какво виждаш?

ЗНАМЕ Облаци. Неподвижни облаци като мен.

ЧАЙКА А какво е облакът?

ЗНАМЕ Облакът е облачна фигура. Какво друго?

ЧАЙКА Не, облаците са въздух. Въздух с различна плътност.

ЗНАМЕ Ти си ненормален. Казваш, че облаците, които виждам, не съществуват, а въздухът, който не мога да видя, съществува.

ЧАЙКА Вярваш или не, ТАКА Е. Въздухът е тук, но не бърза, не препуска диво.

ЗНАМЕ Не, не е. Защото познавам въздуха. Той е чист и хладен. А сега до носа ми стига само лоша миризма.

ЧАЙКА Това е от отделените газове, колите и мотоциклетите по пътя.

- ЗНАМЕ Каквото и да е. Когато минаваше оттук, въздухът изчистваше всичко това. Така че сега не е тук.
- ЧАЙКА О, наистина? И как мислиш, че миризмата идва тук горе? И как мислиш, че летя? И погледни този блестящ слънчев лъч? Какво виждаш? (Някой издухва малко талк в светлинния лъч на обектива)
- ЗНАМЕ Прах. Малки частички мръсен прах.
- ЧАЙКА Нали. И как мислиш, че този прах лети надясно и наляво?
- ЗНАМЕ Не знам.
- ЧАЙКА От въздуха, във въздуха. Въздухът е навсякъде. Независимо дали духа или е спокойно, дали студено или горещо е тук.
- ЗНАМЕ Така ли казваш?
- ЧАЙКА Да. Позволи ми да си тръгна сега, защото ветроходните кораби влизат бързо в пристанището и в мрежите им има много риба. Ще ям.
- ЗНАМЕ Хахаха! Бързо? Бързо???? И откъде знаеш, че те идват бързо. Как ги виждаш от тук.
- ЧАЙКА Виждам ги. Не съм сляп. Не виждаш ли, че платната им се изпълват.
- ЗНАМЕ Изпълват? Изпълват с какво?
- ЧАЙКА Изпълват се с въздух, бедно знаменце. Въздухът е навсякъде и прави всичко. Кара праха да минава тук-там, платноходките да ходят навсякъде, където капитанът иска, миризмите да се издигат тук до носа ти, дори аз да летя. Това е достатъчно, сега си тръгвам, иначе ще съм гладен през останалата част от деня.

Знамето отново беше само, но сега имаше много неща, за които да помисли.

Има ли въздух или не?

Въздухът невидим ли е, но съществува ли и навсякъде ли е в пространството?

И да реши екзистенциалния философски въпрос.

„Че това, което виждаме, може да не съществува и това, което не виждаме, е налице през цялото време“.

IV.3.2 БОТАНИКА

Ражда се растение. Процедурата е на засяване, отглеждане и плододаване до момента на възпроизвеждане на ново растение.

Ние определяме нашата цел: нашето намерение е да научим децата на размножаването на растенията и при какви обстоятелства това се случва.

Измисляме интересна малка история, като:

- Приключението на неспокойния дух на мъничко нахутено семенце, решило да потърси късмета си в непознат свят и места.
- Начало, което може да започне така: „Имало едно време ...“

(Диалог с нахутената майка и заявление, че иска да си тръгне)

- Развитие: среща с редица забележителни хора (въздух, почва, слънце и т.н.)
- Край (Краят може да бъде нещо като ... те живееш щастливо до края на живота си ...)
- Повторение на същата история, същия сюжет и същия диалог с ново семе, какъв е резултатът от това.
- Определяме противоречивите фактори, които говорят помежду си, бият се, така че резултатът да доведе до желаната крайна цел (резултат, извод, послание)
- Първият ни герой е семето
- Другият може да бъде въздухът (който грабва семето и го носи на друго място)
- Бучка пръст, която е следващото място, където е паднало семето ни.

- Водата, която тече наблизко, напоява семето.
- Камъче, което временно пречи на корените на семето да се разширят
- И слънцето, най-необходимият елемент за растежа

И историята продължава и продължава, докато новото ни растение не е готово да произвежда собствени семена

Горната история предлага много възможности за извличане на уроци от конфликтите и диалозите между участниците, както и целевата учебна програма да бъде разбрана и усвоена. До края на урока ще се разбере връзката между силите, действащи в природата и техните ефекти върху флората.

IV.3.3 ИСТОРИЯ

План за час по История в начални училища, 3 клас.

Базиран на книгата <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/737/4824,21988/>

Херкулес

Историческа поредица с 14 епизода

Разказ от учителя:

(може да използва кукли, маска, сенки, предмети и т.н. според концепцията на урока)

Имало едно време в едно село един старец. Платон. Той бил много стар и мъдър. Около селото имало тъмна и дълбока гора и селяните отишли в гората да убиват птици и зайци, за да нахранят семействата си. Но много пъти един или двама се изгубвали в гората и никога повече не се връщали. Останалите селяни започнали да се страхуват от гората и отказвали да ходят на лов.

Платон се замислил и намерил начин да насърчи ловците да не се страхуват и да рискуват да ходят на лов в гората. Нещо повече, той успял да ги направи смели, да бъдат всички заедно и да си сътрудничат, да си помагат един на друг и да не се губят в гората. Как? Чрез разказ.

Платон събрал всички селяни около огъня наред селото и започнал да разказва истории. Една история точно преди лов.

Той казал, че едно време имало младеж на име Херкулес. Той бил много силен и смел. Тъй като Зевс, царят на всички богове, когато Херкулес бил бебе, взел малко мляко от Хера (съпругата му богиня) и нахранил бебето. Така бебето станало силно и непобедимо.

Епизод 1

Селяните дошли при Платон и обявили, че повече няма да ходят в гората, защото вчера, когато ловували, се появила змия и убила трима от тях.

Платон се замислил известно време и им казал да седнат на земята. Той имал какво да каже.

Платон: Слушайте ме. Когато бях млад, ходих на училище. Моят учител имаше малко бебе, което беше много силно. Защото моят учител отиде в планината и покани Зевс и му каза, че иска Бог да бъде кръстник на бебето. Зевс прие предложението му и стана Кръстник на бебето. Той обеща да защити бебето и когато порасне да го направи ... почти Бог като него.

Когато Херкулес бил бебе, Хера - която не харесвала това, което се случило преди с откраднатото мляко от съпруга ѝ Зевс - изпратила две отровни змии да ухапят Херкулес и да го убият.

Но Зевс разбрал една минута преди змиите да успеят да ухапят Херкулес и хвърлил гръм в стаята. Събуденият Херкулес грабнал змиите и ги убил.

Платон погледнал в очите на селяните и им казал: Е, ако едно бебе може да убие две отровни змии, изпратени от Хера, тогава вие възрастните можете да отидете в гората и да ловувате, освен ако не сте страхливци. И ако се появят змии, вие ще направите това, което е направило бебето.

Отидете на лов сега.

Селяните събрали кураж и отишли в гората, без да се страхуват.

Епизод 2 и следващите.

Действието продължава така - селяните идват при Платон във всеки епизод и казват, че се страхуват да отидат на лов, защото се появява лъв.

Платон разказва историята за Херкулес и Лъвът на Немея.

Същото се случва с дивия бик на Миноа в Крит, Лернейската хидра и така нататък.

IV.4 ОЩЕ НЯКОЛКО СПОСОБА

Възможностите, които имаме за въвеждане на вълшебни и народни приказки в класната стая, са многобройни. Тук представяме някои от тях.

IV.4.1 ИНОВАТИВЕН РАЗКАЗ, БАЗИРАН НА ПРЕДМЕТИ

Ще помолим групата, учениците и участниците и т.н. да донесат един или два или повече предмета, които означават нещо за тях. Предмети със сантиментална стойност са идеални, особено от детството или от родител, баба и дядо, нещо старо или ново. Предметите може да изглеждат прости и ежедневни, но ... те имат силата ... мистерията да създадат история и още повече да предизвикат спомени.

Това може да бъде описано като план за урок, свързан с разказ и винаги работи много добре с разнообразни и специални социални групи и помага за интерактивността и привързаността на участника.

Фаза А

Учителят разделя групата на по-малки групи от 3-4-5 ученици и те поставят предметите си заедно. Това могат да бъдат: стари снимки, кутия, кибритена кутия, ръкавица, сувенир, метална кутийка, камък, играчка и много други в зависимост от това кой ги носи и тяхната фантазия и креативност.

Като алтернатива, учителят може да донесе някои предмети и да ги даде на групите на случаен принцип.

Фаза В

Целта е всяка група да наблюдава предметите за няколко минути и след това да започне да създава история. Назоваване на герои и места, които могат да бъдат свързани и да се превърнат в приказка, мит. Те могат да си водят бележки и да си записват всичко, което е по-полезно. Трябва да има начало, действие, развръзка и край.

Фаза С

Всяка група ще го прочете / разкаже, когато е готова пред останалата част от класната стая, група и т.н. Те могат да го направят лично или в групи, за да разкажат историите, които са създали, според това, което учителят смята за по-подходящо.

Фаза D (напреднали)

Студентите / участниците могат да действат по импровизиран сценарий, направен от тях самите и да правят кратки театрални представления. Когато групата (в класната стая или не) се запознае с такива дейности и процедури, учителят може да насочи действието към по-конкретни цели като специални познавателни и урочни теми. Например, това може да се приложи за литература, история, география и др. Учителят може да избере конкретна част и кои предмети и елементи и да ръководи създаването на историята / разказа, за да преподава конкретна тема.



IV.4.2 РАЗКАЗВАНЕ И СЪЗДАВАНЕ НА ИСТОРИЯ С РЪКОВОДСТВОТО НА УЧИТЕЛЯ И АКТИВНОТО УЧАСТИЕ НА УЧЕНИЦИТЕ

Фаза 1: Процесът може да започне с кратко действие, основано на упражнения за доверие и опознаване (продължителност 10 минути). Основно условие би било учениците да са от един клас и да се познават. В случай че не е така, тази първа фаза може да продължи по-дълго и да включва повече дейности за постигане на доверие и обвързване за по-добро сътрудничество помежду им.

Фаза 2: Учителят започва да разказва история (оригинална, измислена и организирана предварително), базирана на специфичен урок, към който ще се върне и ще бъде завършен до края на часа. Разказът обаче остава недовършен.

Фаза 3: Учителят разделя класната стая на групи и моли децата да работят върху недовършената история и да създадат общ завършек заедно.

Освен прилагането на всичко гореспоменато и след като учителят изслуша предложенията за завършек от групите, може да продължи да преподава урока, напр. събиране или изваждане.

Пример за математика: Например, в историята героят е млекар, който обикаля селото / града и раздава млякото. Млекарят има 4 деца, които му помагат в работата. Всеки ден, след като напуснат магазина му, те отиват в четирите посоки на Север, Юг, Изток и Запад, за да разнесат млякото.

Какво се случва а = на север, b = на юг, c = на изток и d = на запад на града?

Тук учителят може да раздели класа на 4 групи, да даде на учениците 15 минути време, за да си представят развитието на историята на четиримата помощници в четирите посоки.

Фаза 4: Представяне на 4-те истории от 4-те групи ученици, които ще дадат своя собствена версия на сюжета и приключението, което се е случило в 4-те точки на хоризонта на града от 4-те деца на млекаря.

Фаза 5: Диалог и образователен процес в класа по математика с въпроси и отговори от всички.

Т.е. ако в магазина има 40 каси с по 10 бутилки мляко във всяка и млекарят даде на всяко от децата си да разнесе 8 каси:

1. Колко бутилки е взело всяко дете? (80)
2. Колко бутилки са взели всички деца заедно? (360)
3. Колко каси са останали в магазина? (8)
4. Колко бутилки са останали в магазина? (80)

Въпросите могат да варират по много начини, могат да бъдат много по-лесни или по-трудни според нивото на класната стая.

IV.4.3 РАЗКАЗВАНЕ И ТВОРЧЕСКО ИЗПОЛЗВАНЕ НА ТРАДИЦИОННИ ПРИКАЗКИ, ИДВАЩИ ОТ РОДНИТЕ ЗЕМИ НА УЧЕНИЦИТЕ В МУЛТИКУЛТУРНИТЕ УЧИЛИЩА

Фаза 1: Събиране на истории

Учителят иска от децата да донесат писмена история, която знаят от своята страна. Да поискат от техните родители или баби и дядовци да им разкажат история, да напишат и донесат в клас. И така, класът придобива и събира малко съкровище, колекция от истории, които могат да се използват по различни начини (образователни, творчески, артистични и от които могат да се създадат много дейности: театрални игри, естетика, кратки драматични скечове и представления).

Фаза 2: Разказ от всеки ученик на другите съученици за историята, донесена от дома

- A. Подобряване на дейността с въпроси от всички към младия разказвач - диалог.
- B. Разказът може да се превърне в дейност рисуване на изображения, произтичащи от историята, която всички са чули. Освен това, може да се направи изложба на всички произведения, създадени в клас или в училище.
- C. Разказване отново на историята колективно, където децата разказват част или цялата история, сами или на групи.

Полза 1

а. Учителят може директно да се възползва и да направи езиков час с учениците, като се съсредоточи върху определени думи, напише ги на дъската и покани учениците да намерят обяснение и съответствие на тези думи в техния собствен език.

б. Анализ на граматиката и синтактичните характеристики на техния език и езика на страната домакин. Т.е. прилагателното се поставя след съществителното или го предхожда?

в. Етимология или история на думите: Има ли общи характеристики в звука и музикалността на техните думи с нашите. Приликите са невероятни, ако успеем да избягаме от повърхността на нещата. Да вземем за пример имената на държавите. Испания, както се нарича Еспана, се произнася така, тъй като има (или е имала в миналото) много гори и митът казва, че една гора е била домът на Бог Панас. Така че отиваме към (Ес на гръцки означава На) Пана, Ес-Пана. Германия се нарича Deutschland / Дойчланд. Първата част е Deus (Бог), а втората Land означава Земя (Ias = камък-земя). Азиатският континент взема името си от брата на Екуба Асио, който бил убит от Аяс Теламоний по време на Троянската война.

Полза 2

Историите на учениците могат да станат - със съответния процес - основа за уроци като история, географията, околна среда, гражданско образование или религия.

Полза 3

Движение и импровизация в класната стая. Историята многократно включва пътуване от една страна до друга и може много лесно да се развие в импровизационно пътуване от единия ъгъл на класната стая до другия, пътуване през планини (на бюра), тунели (под бюрата) и други творчески пречки като столове или раници.

Полза 4

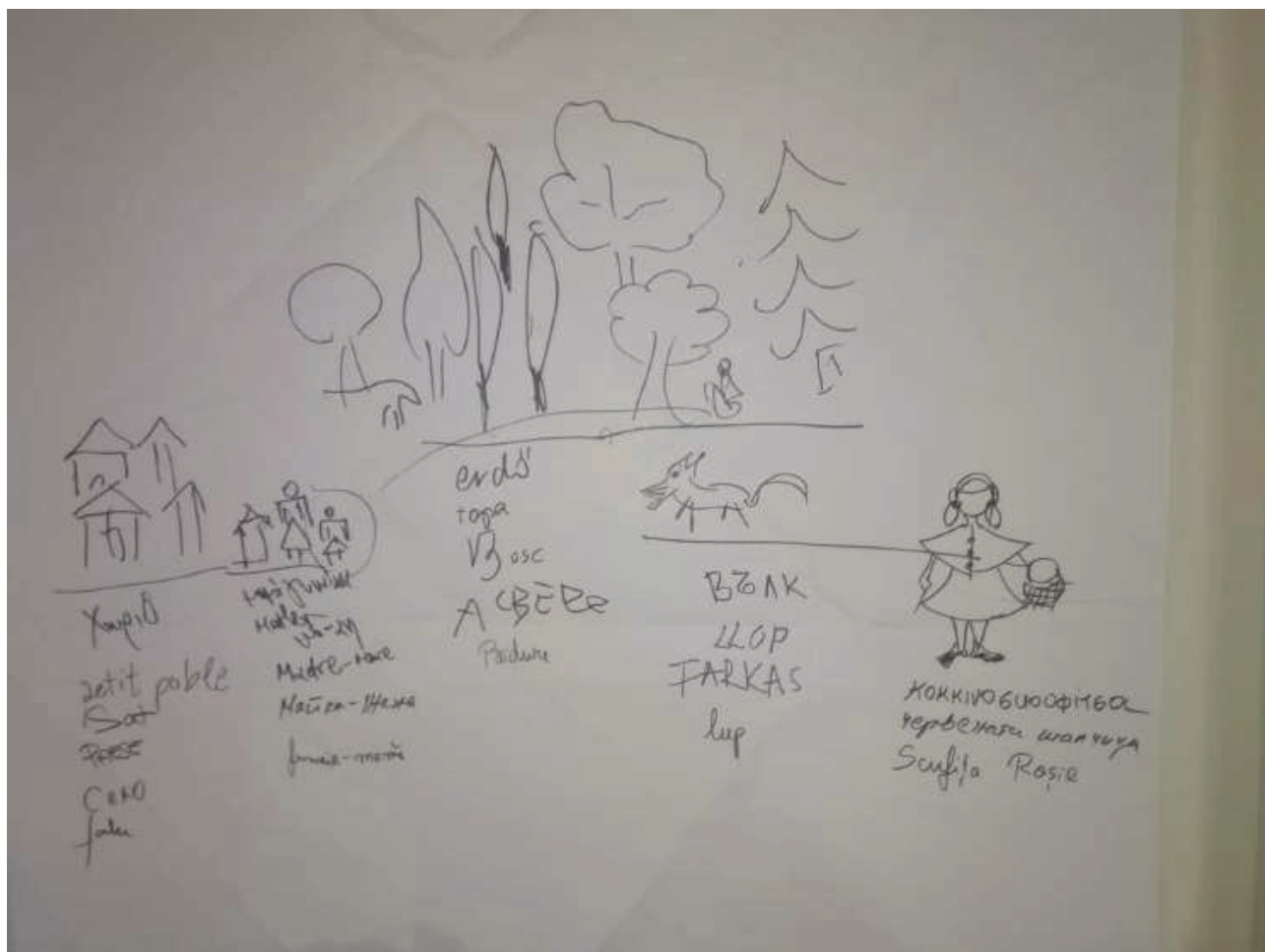
Художествени дейности. Една или много истории могат да създадат текст или сценарий за представление за целия клас, което може да бъде представено пред останалите класове или цялото училище или на събитие, което да включва ученици, учители и родители.

IV.4.4 УРОК - ПЪЗЕЛ

В рамките на урока може да се проведе и реконструктивна дейност. Ако урокът и темата са удобни, учителят може да ги раздели на части и всяка група ученици може да получи по един раздел. След като бъдат прочетени като група и събрани отново, учениците трябва да преразкажат своите части и да формират нови групи по-късно. Целта на дейността е да пресъздаде историята, да се намери правилния ред на частите и да сравни резултатите с оригиналната история.

IV.4.5 ЛЕНТИ С ИЗРЕЧЕНИЯ

Ако урокът е по език, обсъждане на картинки преди четене на народната приказка също помага да се въведе езикът, необходим за историята. Подготвяйки ленти с изречения, които обобщават приказката, учениците трябва да ги подредят в правилния ред, докато учителят я преразказва устно или я чете на глас. От друга страна, учениците могат да създадат своя история от лентите, след това да споделят своите версии с класа и да я сравняват с оригиналната история. В случай на мултикултурни класове, това упражнение може да се направи, като помолите учениците да назоват лентите на техните езици. Това повишава мултикултурното разбиране в класната стая.



IV.4.6 СНИМКИТЕ РАЗКАЗВАТ ИСТОРИЯ

Друг подход за изучаване на езици е обсъждането на картини от истории. За целта учителят може да събере подходящи снимки от различни източници и да направи илюстрираната приказка от урока. Тази форма е добра за уроци като история, изкуство, цивилизация и т.н., където учителят може лесно да намери снимки.

Учениците могат да участват като си казват взаимно какво мислят. В зависимост от класа, учителят може също да подготви въпроси, свързани със снимките, които помагат да се формулира отговор. Също така е възможно да оставите последните няколко снимки, за да има повече възможности за творчество.

IV.5 РЕСУРСИ

IV.5.1 ИЗБРАНИ ОНЛАЙН РЕСУРСИ

1. Планове за уроци и дейности за народни приказки, митове и вълшебни приказки: www.scholastic.com/teachers/unit-plans/teaching-content/myths-folktales-and-fairy-tales/
2. Няколко съвета за преподаване чрез истории от Melanie Green: www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching
3. Доказателства за познавателните, социалните и емоционалните стойности на разказването на истории за деца: <https://dinamico2.unibg.it/lazzari/doc/EL-lazzari-2016-sito.pdf>
4. Още доказателства за ползите от разказване на истории за деца: www.ibe.unesco.org/sites/default/files/bettelhe.pdf

IV.5.2 ИЗБРАНИ КНИГИ И ПУБЛИКАЦИИ

1. Rahman, F (2017) 'The revival of local fairy tales for children education', *Theory and practice in language studies*, 7(5) [online]. Налично на: www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls0705336344
2. Egan, K (1988) 'Teaching as story telling', *Canadian Journal of Education / Revue Canadienne de l'éducation*, 13(10) [online]. Налично на: www.researchgate.net/publication/228717328_Teaching_as_Story_Telling
3. García-Barrero Baldó, C (2019) *Multicultural education in the CLIL Primary classroom through fairy tales* Universidad de Oviedo [online]. Налично на: https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/51402/TFM_CristinaGarc%EDaBarrero.pdf;jsessionid=2C8C0AB07771C12844A0DE3C8E25224D?sequence=6
4. Huiyu, G (2018) 'A study on the educational strategy of using folktales in kindergarten' *Advances in social science, education and humanities research*, 264
5. Schiro, M and Lawson, D (2004) *Oral storytelling and teaching mathematics: Pedagogical and multicultural perspectives California*: Sage.

V РЕФЕРЕНЦИИ

- Alexander, R. (2006). *Education as dialogue: moral and pedagogical choices for a runaway world*. Hong Kong: Hong Kong Institute of Education with Dialogos.
- Bolton, G. (1998). *Acting in classroom drama: a critical analysis*. Birmingham: UBC/Trentham Books.
- Bougie, E., Wright, S., & Taylor, D. (2003). Early heritage-language education and the abrupt shift to a dominant-language classroom: Impact on the personal and collective esteem of Inuit children in Arctic Quebec. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 349-373.
- Branum-Martin, L., Foorman, B., Francis, D., & Mehta, P. (2010). Contextual effects of bilingual programs on beginning reading. *Journal of Educational Psychology*, 341-355.
- Chin, A., Daysal, N., & Imberman, S. (2012). *Impact of bilingual education programs on limited English proficient students and their peers: Regression discontinuity evidence from Texas*. Cambridge, MA: National Bureau of Economic Research.
- Cobo-Lewis, A., Pearson, B., Eilers, R., & Umbel, V. (2002). Effects of bilingualism and bilingual education on oral and written English skills: a multifactor study of standardized test outcomes. In D. Oller, & R. Eilers, *Language and literacy in bilingual children*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Combs, M. (2005). Bilingualism for the children: Implementing a dual-language program in an English-only state. *Educational Policy*, 701-728.
- Conteh, J. (2007). Culture, languages and learning: mediating a bilingual approach in complementary Saturday classes. In J. Conteh, P. Martin, & H. Robertson, *Multilingual learning: stories from schools and communities in Britain*. Stoke-on-Trent: Trentham.
- Costigan, C., & Dokis, D. (2006). Relations between parent-child acculturation differences and adjustment within immigrant Chinese families. *Child Development*, 1252-1267.
- Cziboly, A. (2010). *The DICE has been cast: research findings and recommendations on education theatre and drama*. Budapest: DICE Consortium.
- Duursma, E., Augustyn, M., & Zuckerman, B. (2006). *Reading aloud to children: the evidence*. Retrieved from BMJ Journals: <https://adc.bmj.com/content/93/7/554>
- Grammatas, T. (n.d.). *Pedagogical use of the storytelling in a contemporary educational environment*. Retrieved from Theodore Grammatas: <https://theodoregrammatas.com/en/pedagogical-use-of-the-storytelling-in-a-contemporary-educational-environment/>
- Hardach, S. (2020). *Why you should read this out loud*. Retrieved from BBC Future: <https://www.bbc.com/future/article/20200917-the-surprising-power-of-reading-aloud>
- Heathcote, D. (1981). Drama as education. In McCaslin, *Children and drama* (pp. 78-90). New York: Longman.
- Kenner, C., Gregory, E., Ruby, M., & Al-Azami, S. (2008). Bilingual learning for second and third generation children. *Language, Culture and Curriculum*, 120-137.
- Misch, M. (2008). *Teaching Fairytales*. Retrieved from www.grin.com: <https://www.grin.com/document/114381>
- Neelands, J. (2004). Miracles are happening: beyond the rhetoric of transformation in the Western traditions of drama education. *Research in drama education*, 47-56.
- Resnick, M. (2007). All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. *Proceedings of the 6th Conference on Creativity & Cognition*. Washington, DC.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 220-228.
- Thomas, W., & Collier, V. (2002). *A national study of school effectiveness for language minority students' long-term academic achievement*. Berkeley, CA: CREDE.
- Wong-Fillmore, L. (1991). When learning a second language means losing the first. *Early Childhood Research Quarterly*, 323-346.

Към текста принос имат следните автори: Kostas Diamantis Balaskas, Adam Bethlenfalvy, Adam Cziboly, Gabriel Breziou, Maina Di Foggia, Rayna Dimitrova, Adelina Dragomir, Jordi Freixenet, Mireia Frigola, Colin Isham, Nikolas Kamtsis, Maria Masgrau Juanola, Claudio Marrucci, Claudia Meschiari, Eduard Muntaner Perich, Angela Telesca, Silvia Vasileva.

Редактор: Adam Cziboly

Коректор и стилев редактор: Colin Isham

Дизайн: Про Креатив Студио

За въпроси се свържете с координатора по проекта Kostas Diamantis Balaskas в Action Synergy: eurograms@action.gr

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската Комисия. Настоящата публикация отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Декември 2020 г.

