

**STORYTELLING – ROZPRÁVANIE
PRÍBEHOV V DIGITÁLNEJ DOBE**

MANUÁL PRE UČITEĽOV

**CDEC, HEC, SEVER, SOSNA
November 2020**

Začnime rozprávaním starej marockej bájky z knihy „Rozprávač príbehov“, ktorej autorom je Evan Turk:

Kedysi dávno vyzeralo úrodné Marocké kráľovstvo ako perla obalujúca zrnko piesku, ležiace na pokraji veľkej suchej Sahary. V kráľovstve boli studne plné chladnej lahodnej vody, aby uhasili nebezpečný smäd z púšte, a žilo tu tiež veľa rozprávačov, ktorí spájali ľudí spoločnými príbehmi.

Kráľovstvo však rástlo a rástlo, život tu bol stále ľahším a ľudia sa postupne prestávali báť púšte. Čoskoro sa prestali starať o svoje studne a prestali počúvať rozprávača. Rok po roku hlasy rozprávačov slabli v hlučnom dave a studne začali jedna po druhej vysychať.

Keď posledná studňa vyschla, ďaleko na Sahare rozvíril veľký vietor žeravý piesok.

A práve v tom okamihu sa z horúceho a suchého južného konca kráľovstva vybral jeden smädný mladík skrz piesočnú búrku pre vodu. Avšak nikde nenašiel nikoho, kto by mu mohol nejakú vodu dať.

„Naše studne vyschli“, povedal mu posledný predavač vody. „Ale vezmi si jeden z mojich mosadzných pohárov. Ak niekde nájdeš vodu, môžeš sa napiť a podeliť sa s ostatnými.“

Keď sa chlapec obrátil na cestu domov, počul za sebou hlas: „Chlapče, chceš uhasiť svoj smäd?“

Otočil sa a zbadal starého chudého muža, ktorý sedel na okraji vyschnutej studne.

„V tej studni nie je žiadna voda!“ Odpovedal chlapec.

Mužova vysušená tvár odhalila bezzubý úsmev. „Sadni si chlapče a tvoj smäd bude uhasený.“

Milí učitelia,

Sme radi, že ste sa rozhodli byť súčasťou vzrušujúceho a inovatívny projektu rozprávania príbehov - **Sankofa: rozprávanie príbehov pre digitálny vek**. Tento Manuál pre učiteľov bol navrhnutý tak, aby Vás podporil na Vašej ceste do rozprávania príbehov v digitálnom veku. Poskytne Vám množstvo námetov pre praktickú výuku a aktivity, ktoré budú inšpirovať predstavivosť Vašich študentov a rozvíjať ich schopnosti rozprávania a vykladania príbehov. Preto Vás prosíme - prečítajte si ho dôkladne. Pevne veríme, že sa Vám bude čítať dobre a že získanú teóriu dokážete previezť do vašej praxe.

Príručka čerpá z metodík kritického a tvorivého myslenia a využíva metodiku *Filozofia pre deti* – t.j. posudzovanie vecí z viacerých uhlov pohľadu. Využitie viacerých uhlov pohľadu je nástrojom kritického myslenia, ktorý pomáha mladým ľuďom pružnejšie a kreatívnejšie myslieť, pomáha im orientovať sa v otázkach, na ktoré nie je len jedna správna odpoveď.

Dúfame, že vďaka projektu Sankofa lepšie porozumiete názorom svojich študentov. Budete sa tak učiť aj Vy od mladých ľudí a pochopíte, čo znamená žiť v digitálnej dobe.

Projekt **Sankofa** je partnerstvom štyroch organizácií:

- >>> SOSNA – Slovensko: <http://www.sosna.sk/>
- >>> HEC Global Learning Centre – UK: <http://www.globallearninglondon.org/>
- >>> Cumbria Development Education Centre – UK: <https://www.cdec.org.uk/>
- >>> Středisko ekologické výchovy SEVER – Česko: <http://sever.ekologickavychova.cz>

Medzinárodný prístup je dôležitým prvkom pre spoločný rast a zdieľanie príbehov a učenia sa naprieč krajinami a kultúrami. Spoločne mapujeme nové územie a vaša spätná väzba a skúsenosti budú prispievať k zlepšeniu a rozvoju tejto práce, aby ju bolo možné zdieľať s novými učiteľmi aj mimo projekt Sankofa. Dúfame, že sa tento manuál stane pre vás pomôckou na vyučovaní aj mimo neho. Váš tím projektu Sankofa je Vám však vždy k dispozícii, aby Vám pri tretej práci pomohol. Spoločne môžeme dosiahnuť úžasné veci!

Pozdravuje Vás kolektív autorov:

CDEC: Debbie Watson, Jane Yates

HEC: Alia Alzougbi, Linda Barker

SEVER: Hana Kulichová, Simona Máslová, Jáchym Škoda

SOSNA: Silvia Szabóová, Štefan Szabó, Daniel Szabó

Obsah

Úvod

Pozadie projektu Sankofa	5
Výskum ukazuje, že rozprávanie príbehov môže... ..	6
Základné hodnoty projektu Sankofa.....	6
Globálne ciele udržateľného rozvoja – SDG's	7
Učebný model.....	8

Podpora pre učiteľov

Ako podporiť kritické myslenie študentov?	9
Úrovne spochybnovania v kritickom myslení.....	10
Aktivity a príbehy pre kritické myslenie	11
Filozofický základ pre deti.....	12
Vytváranie ružice kompasu pre príbehy	15
Tabuľka príbehov, hodnôt a tém	16

NAUČME SA: Aktivity v triede

Naučme sa o Globálnych témach a globálnych cieľoch.....	17
Naučme sa o hodnotách.....	19
Naučme sa o príbehoch.....	21
Naučme sa spoznávať štruktúru príbehu	24

PRESKÚMAJME: aktivity v triede

Preskúmame samotný koncept príbehu	26
Preskúmame viacnásobné uhly pohľadu pre digitálnu dobu	27
Preskúmame digitálne aj skutočné svety	28
Svetlo a tieň – Storytelling v digitálnej dobe.....	29

KONAJME : Aktivity v triede

Tvorba Vízie globálnych cieľov v našej komunite	30
Pravdepodobná a preferovaná budúcnosť	31
Vytváranie nových príbehov	32
Zasadenie príbehu do kontextu s Globálnymi cieľmi.....	34
Kreatívny blok – Podme improvizovať.....	35
Myšlienky na záver	35

Úvod

Pozadie projektu SANKOFA

Prečo potrebujeme projekt SANKOFA?

Mladí ľudia dnes vyrastajú v čoraz globalizovanejšom a medializovanom svete. Náš projekt pomôže učiteľom získať zručnosti a kompetencie, ktoré umožnia ich žiakom porozumieť svetu a jeho zložitým výzvam, orientovať sa v nových modeloch pracovného života, vrátane zvýšenej mobility a integrácie informačných technológií (IT). Učitelia budú pomocou základných zručností (napr. čítanie, písanie a rozprávanie) motivovať žiakov ku kritickému mysleniu a povedú ich k rozvoju mediálnej gramotnosti a k schopnosti nazerať na svet z viacerých uhlov pohľadu.

Sankofa kombinuje tradičné techniky rozprávania s digitálnymi technológiami tak, aby žiaci získali zručnosti nielen pri rozprávaní, ale aj pri online nahrávaní, editácii a zdieľaní svojich príbehov naprieč hraníc jednotlivých štátov.

Žiaci budú pracovať s príbehmi z vlastných aj iných kultúr – vytvárať nové príbehy, ktoré budú hovoriť o udržateľnej budúcnosti v našom prepojenom svete. Témy, ktorými sa v procese rozprávania budeme zaoberať – napr. migrácia, rovnosť pohlaví, biodiverzita a zmena klímy budú zároveň spojené s globálnymi rozvojovými cieľmi (SDGs).

Projekt pomôže učiteľom učiť žiakov kriticky premýšľať o miestnych a globálnych témach a poskytnúť všetkým zúčastneným príležitosť rozvíjať jazykové zručnosti, digitálne kompetencie a myslenie v globálnych súvislostiach. Projekt pomôže obohatiť výučbu jazykov prostredníctvom rozprávania, počúvania a dramatizácie, posilní sebavedomie, kreativitu, prezentačné zručnosti a zručnosti v oblasti IT.



SANKOFA je slovo prevzaté z jazyka Twi z Ghany, ktoré sa dá preložiť ako „vrátiť sa naspäť a nájsť to, čo hľadáme“. Toto slovo vystihuje zmysel nášho projektu - rozprávanie príbehov nám umožní nielen lepšie pochopiť minulosť, ale zároveň nám môže pomôcť tvorivo a úspešne uchopiť budúcnosť.

Výskum ukazuje, že rozprávanie príbehov môže ...

- >>> Zlepšiť výsledky testov čítania, písania a rozprávania vo vlastnom jazyku žiakov.
- >>> Podporiť multikultúrne povedomie rozprávaním príbehov z iných kultúr a môže ovplyvniť chápanie rozmanitosti a spravodlivosti deťmi.
- >>> Byť zábava! Zaujme a motivuje.
- >>> Zlepšiť kritické myslenie a koncepčné schopnosti detí hlbokým zapojením sa do rozprávania príbehov.
- >>> Poskytovať dobré príležitosti na vzdelávanie v oblasti mediálnej gramotnosti prostredníctvom zapojenia sa do digitálnych príbehov; keď študenti spájajú príbehy a technológie kvôli tomu aby sa vedeli vyjadrovať, tak lepšie pochopia povahu e-kultúry, v ktorej žijeme.
- >>> Mať pozitívny vplyv na výučbu druhého jazyka.

Základné hodnoty projektu SANKOFA

Projekt SANKOFA vychádza z týchto hodnôt:

Príbeh je ako morská lastúra, ktorá sa pohybuje ľudským vedomím v čase a priestore a filtruje / nasáva z našej pamäti, podvedomia všetko, čo môže príbehu pomôcť, aby sa dostal na svetlo sveta. To, čo sa nachádza vo vnútri tejto mušle, je ovplyvnené hodnotami, ktoré chce tvorca príbehov alebo rozprávač odovzdať.

Hodnoty utvárajú nielen vlastný obsah príbehu, ale aj to, akým spôsobom oznámime posolstvo príbehu ostatným. Zmysel príbehov, s ktorými budeme v projekte pracovať, a význam hodnôt, ktoré v sebe príbehy nesú, môžeme vyjadriť jednoducho a krátko, ako príbehy pre lepší svet.

zaujímavý
svet
sociálne
lojalita
spravodlivý
ochraňujúci
múdrosť
úprimný
rešpektujúci
naozajstný

Globálne ciele udržateľného rozvoja (SDGs)

Globálne ciele trvalo udržateľného rozvoja (SDGs) predstavujú program rozvoja na roky 2015 – 2030, ktorý prijalo 193 členských štátov Organizácie spojených národov.

Ciele sa týkajú všetkých krajín a apelujú na každého z nás, aby prevzal zodpovednosť za ich dosiahnutie na miestnej úrovni vo svojej komunite a prispel tak k celkovému napĺňaniu týchto cieľov na globálnej úrovni.

Pri napĺňaní týchto cieľov zohrávajú kľúčovú úlohu predovšetkým mladí ľudia. Napĺňanie cieľov trvalo udržateľného rozvoja je vynikajúci spôsob, ako viesť mladých ľudí k tzv. aktívnemu globálnemu občianstvu. Je to spôsob, ako uspokojiť túžbu mladých po zmene, je to príležitosť, ako môžu mladí začať ovplyvňovať svet a postupne sa zapojiť do riešenia problémov, ktoré ich čakajú vo svete dospelých.

Zdroje:

>>> <https://bit.ly/2kerVNk>

>>> <http://www.statpedu.sk/files/sk/publikacna-cinnost/publikacie/ako-rozumiet-cielu-udrzatelneho-rozvoja-4.pdf>



Učebný model

V rámci projektu SANKOFA budú učitelia so svojimi triedami pracovať tak, aby mohli využívať a aj vzájomne prepájať rôzne typy činností:

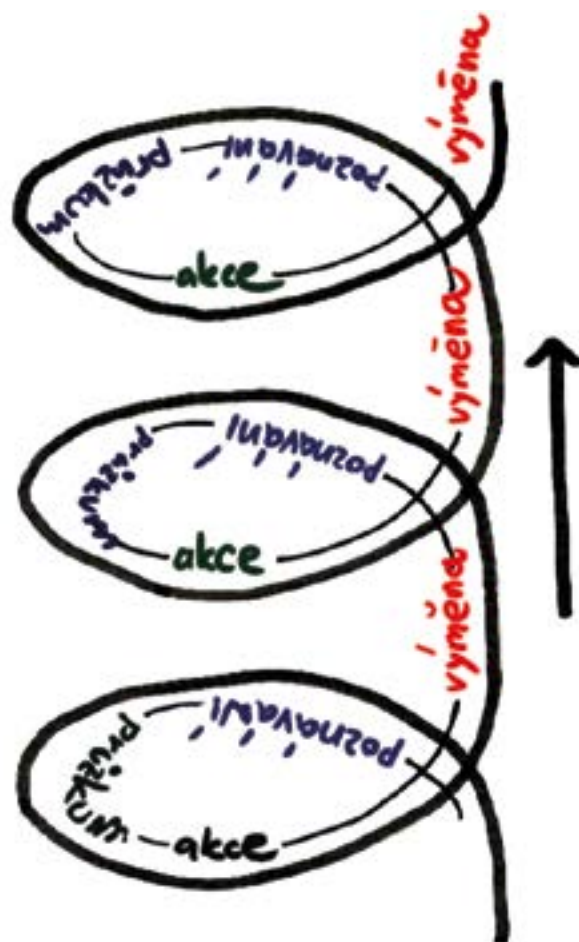
typ činnosti	vzťah ku globálnym cieľom	vzťah k príbehu
učenie sa	učte sa o globálnych cieľoch	učte sa, čo robí príbeh dobrým a „silným,,
objavovanie	objavte hodnoty a význam globálnych cieľov	učte sa, aký vplyv má „silný,, príbeh na rozvoj hodnôt
jednanie	prevezmite zodpovednosť s ohľadom na globálne ciele	tvorte a rozprávajte príbehy
zdieľanie	zdieľajte svoje názory a príklady konkrétnych aktivít, ktoré v danom mieste prispievajú k naplneniu globálnych cieľov	zdieľajte, „vymieňajte si,, príbehy s ostatnými

Tieto činnosti by mali prebiehať cyklicky a zároveň v špirále, takže pri každom opakovaní učebného cyklu sa žiaci dostanú na vyššiu úroveň poznania a porozumenia. Tento spôsob práce im umožní získať na problematiku celostný, holistický pohľad.

Aktivity pre triedu sú v tejto príručke rozdelené do troch skupín: NAUČME SA, PRESKÚMAJME a KONAJME. Web stránka projektu bude miestom pre VÝMENU a ZDIEĽANIE. Učitelia môžu pristupovať k aktivitám jedným z dvoch spôsobov:

Ako húsenica: postupovať cez každú aktivitu v poradí, v akom sú uvedené v príručke.

Ako motýl: namiesto lineárneho postupu, zaangažovať žiakov do holistickej skúsenosti. Zmiešaním aktivít typu NAUČME SA, PRESKÚMAJME a KONAJME – ako to znázorňuje obrázok OBRÁZOK SPIRALY – môžu žiaci postupovať cyklickým spôsobom a podľa potreby prehodnocovať a učiť sa nové veci, namiesto postupného úplného naučenia sa každej jednej sekcie.



Podpora pre učiteľov

Ako podporiť kritické myslenie študentov?

Kritické myslenie je veľmi dôležitou otázkou vo vzdelávaní. Výučba kritického myslenia je u našich študentov nutnosťou, pretože sú to rozhodujúce zručnosti pre život. Kritické myslenie a analytické čítanie (čítanie s porozumením) idú ruka v ruku. Zlepšiť sa v jednom z vás urobí lepších v druhom a oboje je nevyhnutné pre rozvoj mentálnych návykov žiakov schopných samostatného myslenia a chápania dnešného extrémne zložitého sveta.

Kritické myslenie je schopnosť pozrieť sa „zhora“, sám na seba a posúdiť to, ako rozmýšľam a rozprávam. Veľa chytrých ľudí dokáže logicky premýšľať aj bez formálneho vzdelania v logike. Štúdie navyše ukazujú, že deti sa stávajú lepšími žiakmi, keď sú nútené vysvetľovať, ako riešia problémy. Rovnaké je to aj s porozumením textov. Kritické čítanie je zručnosť, ktorá sa vyučuje od útleho veku a ktorú sa učitelia snažia aktívne rozvíjať u svojich študentov všetkých vekových kategórií. Je to čitateľská zručnosť, ktorá sa neustále vyvíja zakaždým, keď čítate.

Kritické myslenie JE:	Kritické myslenie NIE JE:
Skepsa	Učenie sa naspamäť
Skúmanie predpokladov	Skupinové – kolektívne myslenie
Spochybnujúce myslenie	Slepá oddanosť autoritám
Odhalovanie skreslení (zavádzaní, manipulácií)	Spôsob, ako získať určitý pohľad, ktorý sa jediný považuje za pravdivý
Otvorené	Pasívne prijatie „správnej„ odpovede

Päť štandardov kritického myslenia:

>>> Zdôraznite študentom, aby sa **UISTŔOVALI**: aby žiadali o vysvetlenie a príklady, keď niečo nechápu. Nechajte študentov, aby si uvedomili, že je to v poriadku byť neistý a klásť otázky.

- >>> Vyzvite študentov, aby boli PRESNÍ: aby skúmaním faktov zistili, či je niečo pravdivé.
- >>> Povzbudzujte študentov, aby boli RELEVANTNÍ: aby diskutovali o ďalších témach, ktoré sa týkajú diskusie alebo problému. Pomôžte im neodbáčať od témy prepojením súvisiacich a zmysluplných informácií s otázkou, na ktorú sa snažia odpovedať, alebo s témou, o ktorej sa učia.
- >>> Podporujte schopnosť svojich študentov MYSLEŤ LOGICKY: pomôžte im vidieť, ako veci do seba zapadajú. Pýtajte sa ich, ako prišli k svojim záverom a či sú ich predpoklady správne.
- >>> Očakávajte, že vaši študenti budú FÉROVÍ: podporujte v ich myslení empatiu. Uistite sa, že pri vynášaní záverov zvažujú aj názory ostatných.

Učítelia, ktorí rozvíjajú kritického čitateľa a kritické myslenie, pomôžu študentom:

- >>> vytvoriť si vlastné otázky k príbehu
- >>> diskutovať o problémoch, ktoré boli prezentované v texte
- >>> prehodnotiť a zhrnúť text vlastnými slovami
- >>> vytvoriť alternatívnu zápletku alebo koniec príbehu
- >>> prepojiť príbeh s ďalšími knihami, a s vlastnými životmi a svetom okolo nich (prepájať text na text, text na seba a text na svet okolo)
- >>> písomne reagovať na príbeh, čo študentom umožní zapojiť sa do udalostí v texte.

V žiadnom prípade sa nejedná o jediný spôsob, ako rozvíjať kritického čitateľa v triede, ale tieto úlohy musia nútiť študentov, aby sa aktívne zaoberali textom a zamysleli sa nad ním.

Úrovne spochybňovania v kritickom myslení

Úroveň	Popis	Forma otázky
Prvá úroveň: Začiatočník	Žiak sa pýta učiteľa na niečo, čo nie je v texte jasné	Otázky, ktoré pomáhajú porozumieť informáciám
Druhá úroveň: Stredne pokročilý	Študent smeruje otázky spisovateľovi (rozprávačovi) príbehu	Otázkami čitateľ analyzuje, kriticky skúma a hodnotí prezentované informácie tým, že rozpoznáva, čo v texte „chýba“, alebo čo je len skryté)
Tretia úroveň: Pokročilý	Študenti kladú ťažké otázky týkajúce sa autorovej pozície, rozhodnutí, predsudkov alebo agendy.	Otázky posudzujú autorov postoj, alebo formulujú alternatívnu – alebo dokonca protichodnú – hypotézu.

Tieto otázky pozdvihujú študentov na úroveň kritického alebo dokonca skeptického čítania tým, že ich učia klásť ťažké otázky o pozícii, rozhodnutiach, zaujatosti autora. Skeptickí čitatelia v triede by mali byť oceňovaní, pretože neustále hodnotia, namiesto aby sa len snažili porozumieť textu. (Ich otázky posudzujú pozíciu autora alebo formulujú alternatívu – alebo dokonca opačnú hypotézu.)

Rýchle aktivity pre kritické myslenie a príbeh

Brainstorming

Jedným z najjednoduchších a najúčinnějších spôsobov, ako prinútiť mladých ľudí kriticky premýšľať, je brainstorming. Znamená vygenerovanie množstva nápadov všetkých zúčastnených za krátky čas. Bez ohľadu na predmet študenti takto môžu premýšľať, čo budú robiť, čo sa budú učiť alebo čítať ešte pred tým, než začnú nejakú aktivitu. Položte mnoho otázok, ako napríklad: „Čo si myslíte, o čom je táto kniha?“

Klasifikovanie a triedenie

Klasifikácia hrá dôležitú úlohu v kritickom myslení, pretože vyžaduje, aby študenti chápali a uplatňovali súbor pravidiel. Dajte študentom rôzne príbehy, knihy, filmy, vtipy a požiadajte ich, aby ich identifikovali a roztriedili do kategórií. Otázky: je to vtipný alebo smutný príbeh? Je to pravda alebo fantázia? Je XY dobrý človek alebo zlý?

Porovnávanie a protiklady

Rovnako ako pri klasifikácii, študenti budú musieť pozorne sledovať každú tému alebo predmet, ktorý porovnávajú, a naozaj premýšľať o význame každého z nich. Môžete nechať študentov porovnať knihy, ktoré vaše trieda číta teraz a čítala predtým, dve rozprávky, rôzne druhy komiksu ...

Vytvorenie prepojení

Povzbudzovať študentov, aby sa zapojili do situácie v reálnom živote a identifikovali vzory, je skvelý spôsob, ako uplatňovať svoje schopnosti kritického myslenia. Požiadajte študentov, aby vyhľadali tieto súvislosti v rôznych príbehoch a nechali ich, aby vysvetlili vzor (model), ktorý tam našli.

Využívanie príležitostí skupiny

Skupinové nastavenie je perfektný spôsob, ako študentov učiť premýšľať. Keď sú študenti v spoločnosti svojich spolužiakov, sú vystavení myšlienkovým procesom svojich rovesníkov. Naučia sa chápať, ako ostatní ľudia premýšľajú, a uvedomia si, že ich spôsob nie je jediným spôsobom vnímania (myslenia). Ak túto cennú zručnosť vštípite študentom na začiatku vzdelávacieho procesu, študenti budú schopní komplexne myslieť a lepšie riešiť problémy. Nechajte analyzovať rovnakú poviedku alebo časť knihy niekoľkými skupinami v triede a porovnajme výsledky.

Zdroje: <https://eduworld.sk/cd/nl/570/kriticke-myslenie--povinna-vybava-kazdeho-z-nas>
<https://dennikn.sk/941774/stiahnite-si-prirucku-o-kritickom-mysleni/>

Filozofia pre deti

Filozofia pre deti je spôsob učenia, ktorý vedie deti k tomu, aby boli zvedavšie a premýšľavé. Deti sa učia, ako sa zapojiť do zmysluplných diskusií, kde sa navzájom počúvajú, kde sú oceňované ich nápady a kde je priestor pre vzájomnú výmenu názorov. Deti sa pýtajú a diskutujú o filozofických otázkach v štruktúrovanom kontexte. To je dôležité pre rozvíjanie kritického myslenia, pre rozvíjanie zručností, akými sú kladenie hlbších otázok k príbehom, ktoré deti počujú v médiách, správach a v tomto projekte!

Nasleduje stručný prehľad základného využitia Filozofie pre deti.

Vytvorenie skupiny (5–15 minút)

Sedenia začínajú aktivitami budovania komunity.

Stimul (15–30 minút)

Môže se jednať o príbeh, prípadovú štúdiu, fotografiu, artefakt alebo čokoľvek iného, čo bude základom pre tvorenie filozofických otázok.

Premýšľanie jednotlivcov, diskusia vo dvojiciach (5 minút)

Vyzvite žiakov, aby 30 – 60 sekúnd premýšľali každý sám o tom, že aké myšlienky majú v hlave po vypočutí príbehu, čo cítia a akú otázku by sa chceli opýtať.

Môžete ich požiadať, aby pri tom mali zatvorené oči. Potom sa obrátia na susedného spolužiaka a vzájomne si oznámia svoje prvotné myšlienky – toto trvá asi 2 – 3 minúty. Nastane ruch a šum. Rozprávanie vo dvojiciach dá aj nejtichšiemu žiakovi možnosť vyjadriť svoje myšlienky.

Nastavenie otázok v skupinách (5 minút)

Vyzvite žiakov, aby vytvorili skupiny (povedzme po 4). Učiteľ by mal postrážiť, aby v každej skupine bol šikovný zapisovateľ. Žiaci v skupinách diskutujú a mali by sa zhodnúť na otázke (vyplývajúce z príbehu), o ktorej by celá skupina (trieda) mohla diskutovať spoločne. Mala by to byť filozofická otázka – taká, ktorá je zaujímavá a povedie k hlbokému premýšľaniu (a možno vyvolá aj ďalšie otázky), kde nejestvuje jednoduchá odpoveď. Žiaci sa tak postupne učia (aj počas ďalších aktivít), čo je to filozofická otázka (na rozdiel od uzavretej otázky alebo otázky, ktorá vyžaduje vecný výskum).

Hlasovanie pre jednu otázku (5 minút)

Každá skupina prečíta ostatným nahlas svoju otázku a v prípade potreby ju bližšie objasní. Každý žiak teraz musí vybrať jednu otázku. Otázky, ktoré sú si do istej miery podobné, môžeme po dohode zlúčiť. Nakoniec vyberieme jednu otázku. Existuje mnoho spôsobov výberu – hlasovanie (vyberieme otázku s najviac hlasmi), spíšeme otázky a každý má k dispozícii napr. 5 bodov, ktoré môže rozdeliť aj medzi viac otázok a pod.)

Dialóg (30 minút)

Všetci sedia v kruhu. K zahájeniu rozhovoru použijeme vybranú otázku a skupinu, ktorá ju pôvodne vymyslela požiadame, aby vysvetlila, prečo ju navrhla, čo ich v otázke zaujíma, čo by sa chceli dozvedieť. Úlohou facilitátora je povzbudzovať všetkých žiakov, aby prispeli do diskusie svojimi myšlienkami a hľadali rôzne spôsoby, ako sa na otázku pozeráť, skúmať dôvody skupiny, prečo navrhla a hľadať zmysel otázky.

Premýšľanie môžeme stimulovať pomocou „účinných otázok“. Niektoré z nich sú uvedené na konci tejto časti. Niekedy je užitočné, aby facilitátor počas diskusie dočasne zhrnul všetko, čo doteraz v diskusii zaznelo, a potom samozrejme vykonal záverečnej zhrnutie s úvahou, či a do akej miery bola otázka zodpovedaná.

Rozbor (5 minút)

Existuje mnoho techník, ako aktivitu rozobrať. Môžeme napr. vyzvať každého žiaka, aby povedal svoje dojmy z rozhovoru – čo ho prekvapilo, čo sa dozvedel nové, či v priebehu diskusie zmenil názor a pod.

Žiaci môžu tiež s učiteľom diskutovať o ďalších námetoch a otázkach, ktorými by sa chceli ďalej zaoberať (napríklad počas nasledujúceho spoločného sedenia).

Akékoľvek nápady alebo otázky zapíšte a viditeľne umiestnite napríklad na nástenku. To môže pomôcť k tomu, aby žiaci o týchto otázkach diskutovali aj ďalej (napríklad aj neformálne počas prestávky), mimo rámca filozofického sedenia.

Otázky na uľahčenie facilitácie

vysvetľujúce:

Aké sú dôvody, prečo to hovoríš? Čo tým myslíš?

Môžeš mi to bližšie vysvetliť?

Môžeš uviesť nejaký príklad?

Čo ťa tak presvedčilo?

Objavovanie alternatívnych pohľadov:

Existuje ešte iný uhol pohľadu?

Môžeš to vyjadriť inak?

Aký je rozdiel medzi tvojím pohľadom a pohľadom XY?

Zdôvodňujú otázky:

Prečo si to myslíš?

Čo je toho príčinou?

Prečo to hovoríš? Prečo ... Prečo ... Prečo ...?

Výstavba

Čo si myslíš o ...?

Čo je dôvodom ...?

Povedal si, že, ale čo keď

Hľadanie dôkazov:

Ako vieš, že?

Prečo to hovoríš?

Aký máš dôkaz?

Aké máš dôvody?

Čo vás tá tak presvedčilo?

Vyhodnotenie:

Môže niekto zhrnúť hlavné body?

Môže niekto povedať, čo ho na našej diskusii najviac zaujalo?

Aké nové nápady sa tu počas diskusie objavili?

Ak ... prečo ...?

Dôsledky testovania:

Je to v súlade s

Aké by boli dôsledky

Ako by sme mohli zistiť, či je to pravda?

Ako to môžeme v praxi otestovať?

Vytváranie ružice kompasu pre príbeh

Je to cenný nástroj pre kladenie hlbších, otvorených otázok, zameraných na globálne vzdelávanie. Táto verzia bola vytvorená pre náš projekt v zmysle podpory kritického myslenia pri príbehoch digitálneho veku.

Povaha príbehu

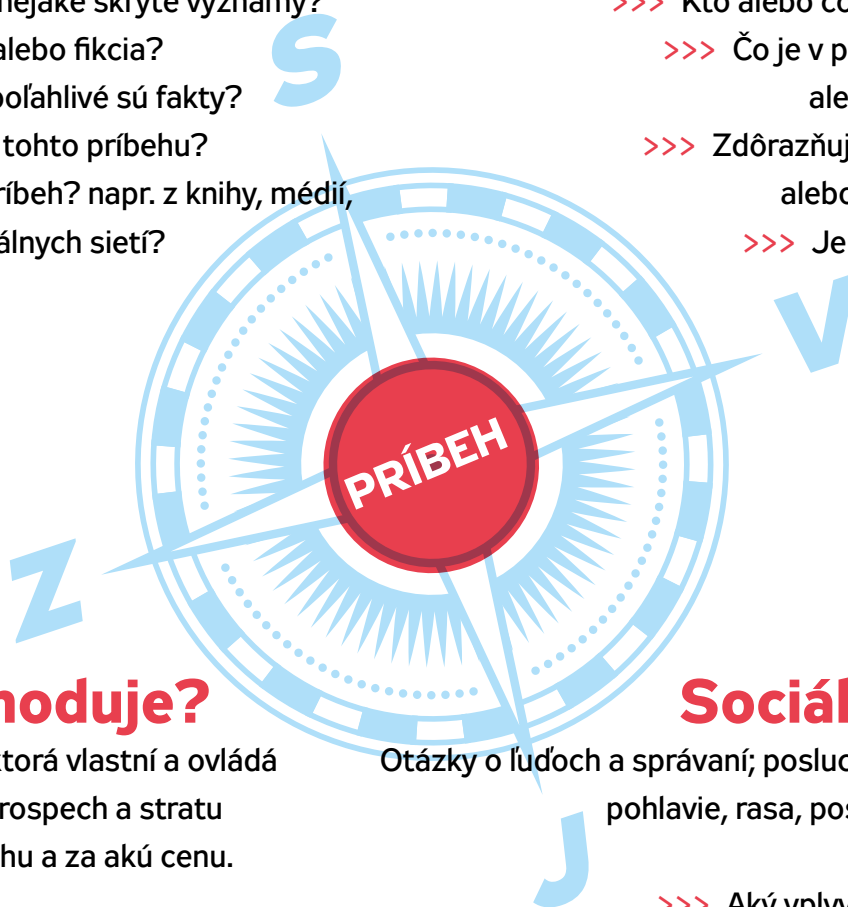
Otázky o type a významu príbehu.

- >>> Aké sú „veľké myšlienky“ príbehu? Aké hodnoty sú základom príbehu?
- >>> Má príbeh nejaké skryté významy?
- >>> Je to fakt alebo fikcia?
- >>> Nakoľko spoľahlivé sú fakty?
- >>> Aký je účel tohto príbehu?
- >>> Odkiaľ je príbeh? napr. z knihy, médií, novín, sociálnych sietí?

Otázky o rovnosti

Otázky týkajúce sa spravodlivosti a práva (životné prostredie a ľudia)

- >>> Kto alebo čo ťaží z príbehu?
- >>> Kto alebo čo stráca v príbehu?
- >>> Čo je v príbehu spravodlivé alebo nespravodlivé?
- >>> Zdôrazňuje sa spravodlivosť alebo nespravodlivosť?
- >>> Je to diskriminačné?



Kto rozhoduje?

Otázky o moci, ktorá vlastní a ovláda príbeh; kto má prospech a stratu v dôsledku príbehu a za akú cenu.

- >>> Kto to rozpráva?
- >>> Kto ten príbeh vlastní?
- >>> Prečo rozpráva tento príbeh?
- >>> Kto používa tento príbeh?
- >>> Kto z príbehu ťaží?
- >>> Kto stráca?

Sociálne otázky

Otázky o ľuďoch a správaní; poslucháč, vzťahy, kultúra, pohlavie, rasa, postihnutia, trieda, vek

- >>> Aký vplyv má príbeh na mňa?
- >>> Čo som sa z toho príbehu naučil?
- >>> Aký vplyv má príbeh na ostatných ľudí?
- >>> Nakoľko presvedčivý alebo silný je ten príbeh?
- >>> Mení moje myslenie, inšpiruje ma k činom?
- >>> Mení myslenie alebo správanie iných ľudí?
- >>> Ovplyvňuje určitú skupinu alebo kultúru?

Inspirováno vývojovou sadou Compass Rose - TIDE Global Learning Toolkit.

Tabuľka príbehov, hodnôt a tém

Nasledujúca tabuľka ponúka ukážky príbehov s globálnymi témami a hodnotami, ktoré príbeh skúma.

Názov	Autor	Utečenci	Migrácia	Priateľstvo	Gender	Predstavitosť	Rovnosť mužov a žien	Identita	LGBTQ+	Rasa	Rozmanitosť	Predsudky	Kultúra	Filosofia pre deti	Duševné choroby	Udržateľnosť životného prostredia	Multikulturalizmus	Udržateľný rozvoj	Globálne otepľovanie	Občianstvo	Globálne problémy	Odpady	Dopady na životné prostredie	Zmena klímy	
What's Ukrainian for football? [Jak se řekne ukrajinsky fotbal?]	Helena Pielichaty				X	X																			
The Star of Kazan [Kazaňská hvězda]	Eva Ibbotson											X													
The Lorax [Lorax], film v české distribuci	Theodor Seuss Geisel																		X			X			
The Jungle [Džungle]	Pooja Puri	X	X	X																					
The Green Bicycle [Zelené kolo]	Haifaa Al-Mansour				X																				
The Everything Machine [Stroj na všechno]	Ally Kennen								X					X											
The colour blind boy [Kluk, který byl barvoslepý]	Mohammed Yaseen								X		X	X	X												
The carbon diaries 2015 [Uhlíkový deník 2015]	Saci Lloyd																			X					
The boy in the dress [Kluk v sukničkách], vyšlo česky	David Walliams								X	X															
Panther [Panter]	David Owen								X								X								
Juice box and scandal: three stories on the environment [Krabice džusu a skandál: tři příběhy o životním prostředí]	Hazel D. Campbell																				X	X	X	X	
Changing Places [Z místa na místo]	Narinder Dhani				X		X																		
Homeless Bird [Pták, který neměl domov]	Gloria Whelan								X																
Halo [Halo]	Zizou Corder						X																		
Funny Frank [Legrační Frank]	Dick King-Smith							X																	
Dear Olly [Milá Olly]	Michael Morpurgo		X																						
Comfort Herself [Comfort osobně]	Geraldine Kaye								X		X	X													
Aani and the Tree huggers [Aani a objímači stromů]	Jeannine Atkins														X	X									

NAUČME SA: Aktivity v triede

Táto časť obsahuje aktivity pre výučbu k témam Globálnych cieľov a pre výučbu o príbehoch a ich tvorbe.

Naučme sa o Globálnych témach a globálnych cieľoch

Príbehy, ktoré žiaci vytvárajú, budú vychádzať z miestnych a zároveň globálnych tém, ktoré žiaci považujú za dôležité. Príbehy môžu byť založené na niečom, čo žiaci poznajú zo svojho okolia napr.: chudoba, výruby lesov a stavby v národných parkoch, záplavy, problémy miestnych poľnohospodárov, ktorý za svoje produkty nedostanú spravodlivú cenu. Všetky tieto témy majú globálny presah, akonáhle sa na ne pozrieme „globálnymi okuliarmi“.

Niektorí žiaci už iste majú určité povedomie o globálnych problémoch, ako je napríklad zmena klímy, znečistenie prostredia plastami, migrácia, alebo nerovnosť medzi ľuďmi.

Tvorba a zdieľanie ich príbehov prostredníctvom projektu Sankofa je spôsob, ako sa vaši žiaci môžu ako mladí občania aktívne podieľať na riešení globálnych problémov. Môžu šíriť povedomie o miestnych problémoch v globálnom kontexte a predstaviť ostatným novú víziu sveta. Projekt ich povedie k tomu, aby sa sústredili na „lepšiu“ budúcnosť.

Ich príbeh môže tiež inšpirovať aj ostatných k tomu, aby začali niečo praktického robiť (čo by napríklad mohlo byť základom pre nejaký nový projekt).

Kvôli povzbudeniu potrebujú žiaci vedieť, že sa svojím konaním pripájajú k mnohým ľuďom po celej planéte, ktorí sa snažia vytvoriť lepší svet pre všetkých. Dôležitým rámcom celého projektu sú globálne ciele udržateľného rozvoja.

Úvodná aktivita

Na úvod pustite žiakom film o globálnych cieľoch trvalo udržateľného rozvoja (SDGs):

<https://www.youtube.com/watch?v=cBxN9E5f7pc> po anglicky

<https://www.youtube.com/watch?v=ybv7j1TBBPM> po slovensky

Vyzvite žiakov, aby sa v priebehu filmu zamerali na hľadanie odpovedí na nasledujúce otázky (po skončení filmu o nich budete diskutovať) a v prípade potreby si robili poznámky:

- 1) Ktoré 3 veci, o ktorých film hovorí, sú pre život dôležité?
- 2) Aké závažné problémy musíme riešiť?
- 3) Koľko je globálnych cieľov trvalo udržateľného rozvoja?
- 4) Do kedy chceme dosiahnuť splnenie týchto cieľov?
- 5) Môžete uviesť nejaké príklady, ako (podľa filmu) môžeme k plneniu týchto cieľov prispieť?

Spýtajte sa žiakov, aké mali na začiatku filmu pocity – cítili smútok, zlosť alebo nádej pre budúcnosť alebo niečo iné? Prečo mali tieto pocity?

Ak už žiaci majú určité vedomosti o „právach“, spýtajte sa ich, aké detské práva pokrývajú globálne ciele.

Ciele trvalo udržateľného rozvoja:



Zoznámenie sa s globálnymi cieľmi – čo je u nich dôležité?

Pozrite sa spoločne s celou triedou na globálne ciele a ich názvy, diskutujte s žiakmi, ako chápu význam jednotlivých cieľov, podľa potreby ich doplňte ďalšími informáciami.

Každej dvojici či trojici žiakov dajte balík, ktorý obsahuje:

- >>> Kópie čísiel a názvov cieľov
- >>> Symboly cieľov rozdelené do jednotlivých štvorcov

Viď webová stránka: <http://erasmus.ecav.sk/2017/08/31/17-globalnych-cielov-osn/>

Úlohou žiakov je, aby spojili symboly so správnymi číslami cieľov a ich názvy. Potom budete ešte potrebovať čas na zhrnutie, čo vyjadrujú názvy cieľov.

Následne požiadajte žiakov, aby si vybrali 3 ciele, o ktorých si myslia, že sú najdôležitejšie, aby o nich diskutovali v skupinke a navrhli, ako tieto ciele dosiahnuť. Vyzvite ich, aby svoje ciele a argumenty zapísali na papier veľkosti A5. K daným cieľom by mali pripojiť príslušné symboly a názvy.

Potom žiakov vyzvite: Predstavte si, keby sme dosiahli ciele, ktoré ste navrhli – v čom by sa svet zmenil k lepšiemu? Zdieľajte svoje nápady s ostatnými spolužiakmi.

Pustite si ďalší film o mladých ľuďoch, ktorí navrhujú riešenia: vynaliezajú, inovujú, organizujú kampaň. Títo ľudia majú predstavu o tom, ako by mohli urobiť svoj svet lepším a rozhodli sa ho „zmeniť“.
https://www.youtube.com/watch?v=Qx0AVjtdq_Q

Naučme sa o hodnotách

Projekt Sankofa chce prostredníctvom tvorenia a rozprávania príbehov vytvoriť priestor, v ktorom sa žiaci budú učiť rozumieť etickým hodnotám nášho sveta. Budeme pracovať s aktivitami zameranými na deti vo veku 9 – 12 rokov, čo je základná veková skupina projektu. Aktivity sú však flexibilné, takže je možné prispôbiť ich aj mladším alebo starším žiakom.

1. Čo sú hodnoty?

Táto aktivita motivuje žiakov k zamysleniu nad tým, čo máme (ako učitelia) na mysli pod pojmom „hodnoty“ a aby začali uvažovať o tom, aké môžu byť ich vlastné hodnoty. Najprv vysvetlite žiakom, že všetko, čo si myslíme a robíme, je ovplyvnené našimi hodnotami. Hodnoty sú niečo ako naše vlastné vnútorné pravidlá – pomáhajú nám rozhodovať sa, konať a mať názor na veci okolo nás. Naše hodnoty sa môžu v priebehu času meniť, ale niektoré naopak zostávajú nemenné po celý náš život. Hodnoty nám pomáhajú určiť, čo je pre nás v živote dôležité – môže to byť napríklad láskavosť, radosť zo života, túžba vyhrať, veriť, že každý je kreatívny a že všetci sú si rovní. Každý je iný a individuálny – aj v hodnotách. Niekedy sa nám nemusí podariť naplniť naše hodnoty ako je napríklad nádej či túžba po niečom, vykonanie niečoho užitočného, veľkého. V tomto smere je každý rovnaký! Vedte o tom so žiakmi diskusiu a po nej ich požiadajte o reflexiu – vyzvite ich, aby si sami spísali veci, ktoré sú pre nich v živote dôležité. Môžu písať slová alebo kresliť obrázky alebo oboje.

2. Aké sú moje hodnoty?

Vytlačte tabuľku na papier a rozstrihajte ju na jednotlivé kartičky – každá dvojica alebo trojica žiakov dostane jednu sadu z postrihanej tabuľky. Požiadajte žiakov, aby na prázdne kartičky doplnili svoje

vlastné návrhy a potom aby vybrali 6 najdôležitejších kariet, ktoré odrážajú ich hodnoty. Dajte v každej skupine vybrané karty k sebe a odfoťte ich. V nasledujúcej diskusii by deti mali svoje rozhodnutia vysvetliť a zdôvodniť. Pre diskusiu môžete použiť metódu Filozofia pre deti (časť, kedy žiaci sedia v kruhu) alebo iné diskusné metódy.

LÁSKAVOSŤ	ROVNOSŤ	CTIŽIADOSŤ	UŽÍVANIE ŽIVOTA
MIERNOSŤ	LÁSKA K PRÍRODE	REŠPEKT	BOHATSTVO
ODVAHA	ZVEDAVOSŤ	TVORIVOSŤ	MÚDROSŤ

3. Mapovanie hodnôt v príbehoch

Vezmite všetky hodnoty, ktorými ste sa zaoberali v predchádzajúcej aktivite (hodnoty predpísané v tabuľke aj hodnoty, ktoré doplnili žiaci), prepíšte ich na veľký papier a vyveste v triede. Vedľa papiera nechajte post-it lepička alebo iné lepiace papieriky. Počas nasledujúceho pol roka alebo aj dlhšieho časového obdobia upozorňujte žiakov, aby pomocou lepiacich papierikov označovali tie hodnoty z príbehov, ktoré čítali, počuli alebo vytvorili. Tiež sem môžu pripísať hodnoty, ktoré doteraz v tabuľke neboli zaznamenané. Zo začiatku to môže byť skôr formálne cvičenie s celou triedou alebo skupinou. Časom však môžete prejsť k tomu, aby žiaci svoje hodnoty označovali či pridávali neformálne, bez vyzvania, spontánne. To vám pomôže vytvoriť povedomie o hodnotách, ktoré v príbehoch skúmate a vytvoriť v triede dynamickú výstavku, ktorá mapuje priebeh vášho učenia.

Ak by ste chceli túto aktivitu preniesť na „vyššiu“ úroveň, požiadajte žiakov, aby roztriedili hodnoty, ktoré identifikujú podľa: „The Value Medals“ (Medaily hodnôt) od Edward de Bono* (tu upravené pre účely vzdelávania):

Zlatá medaila: ľudské hodnoty vrátane hrdosti, úspechu, spolupatričnosti, nádeje, dôvery, rastu	Strieborná medaila: naše ciele ako školskej komunity a to, čo nám pomáha k ich dosiahnutiu	Oceľová medaila: naše silné stránky ako jednotlivcov a to, čo nám pomáha rozvíjať sa
Sklenná medaila: krása a užitočnosť, zmena, tvorivosť a zvedavosť.	Drevená medaila: pozitívny alebo negatívny vplyv na životné prostredie	Mosadzná medaila: skúma príčiny a dôsledky

* <http://debonothinkingsystems.com/tools/valuemedals.htm>

Akonáhle študenti pochopia, akú úlohu zohrávajú medaily v príbehoch, môžu premýšľať o rozdieloch medzi hodnotami, ktoré sú obsiahnuté v posolstve príbehu.

Naučme sa o príbehoch

Ako vyberať príbehy / zbieranie príbehov s rôznymi témami

Skôr než sa rozhodnete, že s akými príbehmi budú vaši žiaci pracovať, zamyslite sa nad nasledujúcimi témami:

- >>> Ako tieto príbehy zobrazujú ľudí – neposilňuje náhodou určité stereotypy? Kto sú „kladné“ postavy a kto „záporné“?
- >>> Dajte pozor na príbehy, ktoré zobrazujú napr. cudzinca alebo prisťahovalcov alebo zdravotne postihnuté osoby ako „zlé“.
- >>> Premýšľajte, či vaše príbehy neposilňujú stereotyp, že ženy sú bezmocné a bezradné, zatiaľ čo muži robia správne rozhodnutia a vystupujú ako záchrancovia?
- >>> Ak postavy v príbehu posilňujú určité stereotypy, ale dej je silný a zaujímavý, urobte drobné úpravy. Zistili sme, že príbehy sa menia podľa toho, kto ich rozpráva. Prevezmite vlastníctvo príbehu a rozprávajte ho spôsobom, ktorý zostane v súlade so zásadami rodovej rovnosti a ľudských práv. Môžete však príbeh nechať tak, ako je, ale vyzvite žiakov, aby ho kriticky zhodnotili a diskutovali o tom, prečo napr. sú ženy často zobrazované ako bezmocné, zatiaľ čo muži sú zobrazovaní ako hrdinovia.

Sedem príbehov

Príbehy môžeme dať do skupín podľa ich zápletiiek. Tieto skupiny alebo typy príbehov sa budú líšiť podľa svetonázorov a kultúrneho dedičstva. Na účely tohto projektu sme sa rozhodli použiť také druhy zápletiiek, ktoré sa bežne vyskytujú v tradičných (indo)–európskych príbehoch. Existuje sedem typov zápletiiek, ktoré odporúčame v projekte využiť:

Prekonať zlo

V tomto príbehu musí hlavný hrdina poraziť nepriateľskú silu, prekonať zlo, ktoré ohrozuje jeho krajinu či jeho príbuzných. Príklady: Janko a Marienka, Tri malé prasiatka, Harry Potter, Princ Bajaja, rozprávky bratov Grimmovcov, Snehulienka, O milionárovi, ktorý ukradol slnko

Z chudáka boháčom

V tomto príbehu chudobný hrdina získa silu a bohatstvo, obvykle vďaka svojej chytrosti alebo ľsti alebo jednoducho tým, že mal šťastie. Niekedy však hrdina najprv všetko bohatstvo stratí a neskôr

sa mu podarí ho získať späť, a zvyčajne pritom dôjde k významnej premene hrdinovho charakteru. Príklady: Popoluška, Jana Eyreová, Bedári, Ako chudák k šťastiu prišiel, Popolvár najväčší na svete

Poslanie / hľadanie

V tomto príbehu sa hlavný hrdina vydáva na náročnú cestu, ktorá je plná dobrodružstiev a prekážok. Jeho cieľom je nájsť alebo vrátiť predmet alebo osobu, ktorá pomôže vyriešiť nejaký problém, alebo musí za nejakým účelom doraziť do určeného miesta. Príklady: Odysea, Čarodejník z krajiny Oz, Zlatovláska, Vták Ohnivák a líška Ryška, Tri zlaté vlasy deda Vševeda, Tri citróny, Oddyseus, železný Jan od bratov Grimmovcov

Výprava a návrat

V tomto prípade sa hlavný hrdina vydáva do neznámeho miesta, ktoré je buď blízko alebo naopak veľmi ďaleko. Prekonáva prekážky a často sa vracia späť ako nová, zmenená osobnosť. Príklady: Zlatovláska a tri medvede, Červená Karkulka, povest' O Bruncvíkovi, Odysea, Modrý vták od Maeterlincka, Snehová kráľovná, Parsifal

Komédia

Hrdina tohto príbehu je vtipkár a príbeh má často šťastný koniec. Ústredným motívom je tu jeho víťazstvo nad nepriaznivými okolnosťami, ktoré vznikajú často následkom nedorozumenia a nepochopenia, ale nakoniec všetko dospeje k úspešnému a šťastnému koncu. Príklady: O hlúpom Janovi, O zlatej husi (podľa bratov Grimmovcov), film Šílene smutná princezna,

Tragédia

Hlavnou postavou tohto príbehu je hrdina, ktorý sa v súvislosti so svojou povahou dopustí niečoho, čo je príčinou jeho nešťastia či skazy. Jeho nešťastný koniec vyvoláva súcit a smútok. Príklady: Malý Prince, Červené topánky, Malá morská víla, Prométheus, Dievčatko so zápalkami

Znovuzrodenie

V tomto príbehu je hrdina vystavený skúškam, ktoré mu stoja v ceste. Na záver sa zvyčajne stane lepším človekom. Príklady: Kráska a zviera, Žabí princ, Mrázik

Zoznámte žiakov s týmito zápletkami a pri spoločnom čítaní príbehov ich požiadajte, aby zistili, do ktorej skupiny príbeh patrí. Nezabudnite, že tieto druhy zápletek sa v žiadnom prípade vzájomne nevyklučujú a nemajú pevné hranice – mnoho príbehov obsahuje prvky rôznych línií príbehu. Budte otvorení k pohraniu si s rôznymi zápletkami – alebo vyzvite žiakov, aby to skúsili. „Prekrútené“ tradičné príbehy sú veľmi obľúbené, práve kvôli tomu, že sa líšia od toho, čo sa od nich očakáva. Vezmite si napríklad animovaný film Shrek. Námetom je túžba po fyzickej kráse, nasleduje zvrät a výzva. Primárne typicky zlá postava, Zlobor, je tu vlastne kladným hrdinom.

Pravidlo troch

Všimli ste si, ako veľa príbehov pracuje s udalosťami, ktoré sa dejú trikrát, alebo ľuďmi či vecami, ktoré sa objavujú trikrát? Pravidlo troch je veľmi starý a obľúbený princíp, ktorý nájdete všade v Európe a ktorý má pozitívne pôsobiť na poslucháča a čitateľa. Či už je to pravda, alebo nie, rozprávači toto pravidlo hojne využívajú v detských príbehoch ako napríklad Zlatovláska, Traja capkovia, Tri malé prasiatka, Tri zlaté vlasy deda Vševeda, Tri citróny...

Skúste so žiakmi do svojho príbehu zaradiť pravidlo troch. Pomôže vám k dosiahnutiu uspokojivého výsledku?

Otázky, týkajúce sa príbehov

Pozornosť je kľúčom k pochopeniu hlavnej myšlienky akéhokoľvek textu. Študenti majú za úlohu identifikovať najpodstatnejšie informácie z textu a použiť ich na vypracovanie formulácie hlavnej myšlienky. Táto formulácia by mala mať jednu alebo dve krátke vety. Proces hľadania hlavnej myšlienky začína otázkami.

Nie všetky otázky sa vzťahujú ku každému textu, ale budú dobrým východiskovým bodom pre extrahovanie hlavnej myšlienky z akéhokoľvek diela:

- >>> **Kto?** Môže študent identifikovať osobu alebo osoby, o ktorých sa jedná?
- >>> **Čo?** Môže študent identifikovať tému alebo základnú tézu textu?
- >>> **Kedy?** Môže študent identifikovať odkaz na konkrétny čas alebo obdobie?
- >>> **Kde?** – Môže študent určiť konkrétne miesto alebo prostredie?
- >>> **Prečo?** Môže študent identifikovať dôvod alebo vysvetlenie toho, čo sa deje v texte?
- >>> **Ako?** Môže študent v texte identifikovať metódu alebo teóriu? (pre odborné články)

Tieto otázky a variácie týchto otázok môžu pomôcť študentom vyvodiť, o čom je text. **Dve najdôležitejšie otázky z vyššie uvedených sú – Kto a Čo.** To bude vo väčšine prípadov stačiť na získanie informácií potrebných na identifikáciu hlavnej myšlienky. Skutočným testom toho, či bol študent schopný absorbovať hlavnú myšlienku textu, je, či je schopný to, čo čítal, zhrnúť vlastnými slovami. Kvôli precvičeniu schopnosti vystihnúť podstatné veci stručne, stanovte hranicu maximálneho množstva slov, ktorými môžu vyjadriť hlavnú myšlienku na 10 alebo 15.

Gistova metóda

V tejto metóde dajte každému zo svojich študentov kópiu odseku nejakého skutočného príbehu / udalosti. Môžete to urobiť aj tak, že zohľadníte rôzne schopnosti študentov výberom rôznych typov tém. Bez ohľadu na úroveň náročnosti zostane prístup rovnaký.

Úlohy pre študentov:

1. Pýtajte sa sami seba, o čom je odsek.
2. Pýtajte sa sami seba, čo je najdôležitejšou informáciou o „Kto“ alebo „Čo“.
3. Vyjadrite hlavnú myšlienku textu max. 10 slovami, podobne ako podnadpis v novinách.

Pre žiakov nie je ľahké zhrnúť dlhší text, napríklad kapitolu, do jedinej ústrednej myšlienky – a o to horšie je to s celou knihou! V budúcnosti to však budeme po študentoch chcieť. Budú preto potrebovať systematický prístup, ktorý im v takýchto prípadoch pomôže. Nasledujúci postup poskytuje návod:

1. Pozri sa na názov – titul často poskytuje dobré informácie o téme textu alebo aspoň pomáha nasmerovať čitateľa k hlavnej myšlienke.
2. Pozrite sa na prvú a poslednú vetu (alebo odstavce) textu – hlavná myšlienka bude často uvedená a zhrnutá v týchto častiach textu.
3. Pozrite sa na opakované slová a frázy v texte – frekvencia, s akou sa vyskytujú, je dôležitým ukazovateľom ich významu a bude študentov usmerňovať k tejto hlavnej „neuchopiteľnej“ myšlienke.
4. Naučte študentov, aby sa pýtali sami seba: „Čo mi chce spisovateľ povedať?“ – Úspešné zodpovedanie tejto otázky bude vyžadovať, aby študenti odhalili hlavnú myšlienku textu.

Študenti pri svojej práci s pomocou vyššie uvedených krokov môžu zvýrazniť, podčiarknuť alebo zakrúžkovať kľúčové slová a frázy a potom ich použiť pri utváraní formulácie hlavnej myšlienky. Vyvodiť hlavnú myšlienku vyžaduje, aby študent hľadal jej odrazy v detailoch pri čítaní textu. Keď je hlavná myšlienka jasná, študent musí najprv určiť, čo je predmetom písania, skôr než určí, čo chce spisovateľ povedať o tejto téme. Ak hlavná myšlienka nie je výslovne uvedená vo vete alebo odseku, potom je skrytá a študenti musia vedome pracovať na jej odhalení analýzou podrobností, aby takto odvodili hlavnú myšlienku.

Naučme sa spoznávať štruktúru príbehu

Zoradenie obrázkov – pre deti 8–11 rokov

K tejto aktivite potrebujeme sadu obrázkov (alebo fotografií), ktoré dohromady tvoria príbeh (jeden obrázok = časť príbehu). Je vhodné, aby obrázky boli jednoduché, názorné, zrozumiteľné. Deti majú za úlohu obrázky zoradiť za sebou tak, aby tvorili príbeh. Pre začiatok môžeme začať so známym príbehom (napr. známou rozprávkou) a potom zaradiť príbeh, ktorý deti nepoznajú. Pracuje sa vo dvojiciach alebo malých skupinkách, po zoradení majú deti za úlohu svoj príbeh podľa obrázkov rozprávať. Môže sa stať, že aj keď pracujeme s rovnakými obrázkami, môžu deti dospieť k rôznym interpretáciám príbehu.

Dôležitá je záverečná diskusia, ktorú potom vedie učiteľ a pomôže deťom k tomu, aby si uvedomili štruktúru príbehu:

- 1) čím príbeh začína (predstavenie osôb, prostredie)
- 2) zápleтка (čo sa stalo, prečo sa to stalo)

- 3) problém (o čo ide, čo na to hrdina)
- 4) ako to dopadlo, ako hrdina problém vyriešil

Práca s textom – pre deti od 12 rokov

Táto aktivita je obdobná ako predchádzajúce, ale nepracujeme s obrázkami, ale s kúskami textov, ktoré dohromady tvoria príbeh. Deti majú opäť za úlohu zoradiť texty tak, aby tvorili príbeh.

Pre sťaženie môžeme starším deťom dať do skupinky aj viacero rôznych textov – avšak len časť z nich tvoria vlastný príbeh, ďalšie texty do neho vôbec nezapadajú, sú pre príbeh nepoužiteľné, deti by ich mali „vyradiť“. Nasleduje prezentácia skupín a diskusia o štruktúre príbehu. Staršie deti by sme mohli doviest k štruktúre drámy, ktorú môžeme dobre aplikovať na príbehy:

- 1) Expozícia – uvedenie do deja, predstavenie miesta, času, osôb ...
- 2) Kolízia – zápletka, rozpor či konflikt, ktorý vyvolá napätie a potrebu vyriešenia
- 3) Kríza – dráma vrcholí
- 4) Peripetie – nastáva obrat, možnosť riešenia
- 5) Rozuzlenie – príbeh môže samozrejme dopadnúť aj dobre

Aký je náš hrdina – hlavná postava?

Skúsme sa trochu pohrať s predstavami o našom hrdinovi, hlavnej postave nášho príbehu, pomocou rôznych otázok, napríklad:

- >>> Ako vyzerá – kde nájdem jeho podobu? (Na starej zažltnutej fotografii, na fotke v mobile, načrtnutý v skicári, na starom obraze s pozláteným rámom ...), Ako sa tam tvári, aký má výraz? Čo má na sebe?
- >>> Ako hovorí (rýchlo, či pomaly, aký má hlas, aké používa slová, nárečia)
- >>> Akým spôsobom chodí (môžeme si i predviesť pantomímou)
- >>> Po čom je cítiť, ako vonia?
- >>> Čo nosí vo vrecku?
- >>> Aké je jeho najväčšie pranie?
- >>> Z čoho má strach?
- >>> Aké má tajomstvo?
- >>> Ako sa správa, keď ho niekto našťve?
- >>> Kam chodí odpočívať? Ako odpočíva?
- >>> Aké je jeho životné motto?
- >>> Aký sen sa mu najčastejšie sníva?
- >>> Čo mňa osobne na ňom najviac zaujíma?

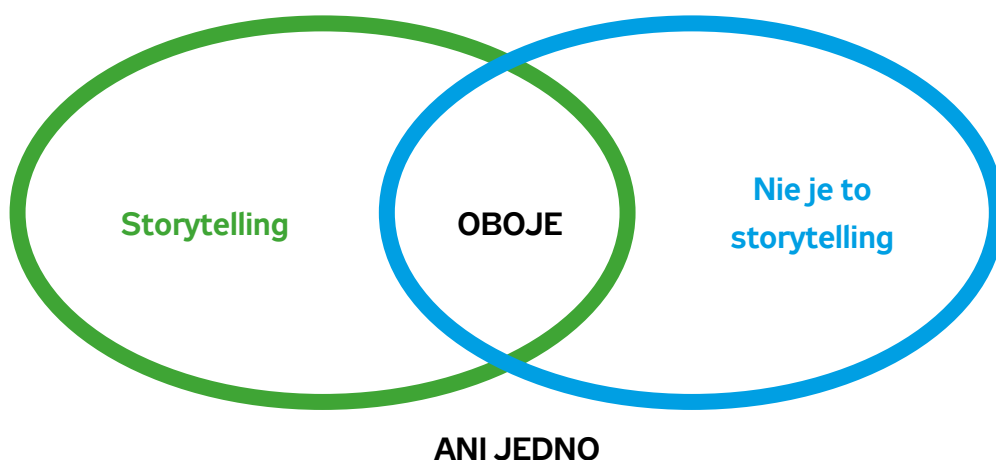
K uvedeným aktivitám odporúčame zhladnúť so žiakmi krátky film (s českými titulkami): „Čo robí hrdinu hrdinom?“, Od Matthewa Winklera:

https://www.ted.com/talks/matthew_winkler_what_makes_a_hero/transcript?language=cs

PRESKÚMAJME: aktivity v triede

Preskúmajme samotný koncept príbehu

Na veľké kusy papiera nakreslite Vennov diagram, kde se stretávajú dva kruhy. Jedným z nich je „Je to rozprávanie príbehov,“. Na druhom je „Nie je to rozprávanie príbehov,“. Papier budete potrebovať pre každú skupinu v triede.



Ďalej dajte každej skupine kartičky s uvedenými pojmami. Požiadajte žiakov, aby o nich v skupinách diskutovali a dohodli sa na tom, kam jednotlivé položky umiestniť na Vennov diagram.

Post na Instagrame	Správy v TV	SMS	Obrázková kniha
Rozprávanie rodičom, čo sa stalo dnes v škole	Reklama na produkt	Historická kniha	Texty piesní

Akonáhle žiaci dokončia úlohu, môžu sa pohybovať po miestnosti, aby zistili, ako tieto pojmy umiestnili ostatné skupiny. Ktoré rozhodnutia boli rovnaká? Ktoré položky boli umiestnené inde? Potom to spolu preberte v celej triede.

Preskúmame viacnásobné uhly pohľadu pre digitálnu dobu

Viacnásobné uhly pohľadu môžu byť použité na pomoc žiakom myslieť kriticky vo vzťahu k ich vlastnému uhlu pohľadu a hodnotám prostredníctvom skúmania sporných výrokov. Žiaci kriticky premýšľajú o tom, či súhlasia alebo nesúhlasia s výrokom a zdôvodňujú svoje rozhodnutie.

Viacnásobné uhly pohľadu môžu tiež pomôcť žiakom premýšľať tvorivo vo vzťahu k rôznym pohľadom, prezentovaným ako autentické a platné vyhlásenia, vedúce k otvorenej mysli, zvedavosti a empatii.

Vyzvite žiakov, aby k uvedeným výrokom zaujali stanoviská – vyjadrenie, či s nimi súhlasia, alebo nesúhlasia a prečo.

- >>> Digitálna doba nie je skutočná.
- >>> Digitálna doba zachráni budúcnosť.
- >>> Deti chápu digitálnu dobu lepšie ako dospelí.
- >>> Digitálna doba znamená plytvanie.
- >>> Digitálna doba umožňuje vznik priateľstva a vzájomného spojenia s priateľmi.
- >>> Digitálna doba nám pomáha lepšie sa učiť.
- >>> Digitálna doba je pre zábavu, nie vzdelanie.
- >>> Nie je možné žiť mimo digitálnej doby.
- >>> Digitálna doba škodí detstvu.
- >>> Digitálna doba mení spôsob myslenia.
- >>> Každý žije v digitálnej dobe, nikto nemôže zostať mimo.
- >>> Digitálna doba nás môže naučiť viac než učiteľ.
- >>> Digitálny vek škodí prírode

Tieto stanoviská môžu byť využité rôznym spôsobom:

Kritické myslenie: Tieto výroky možno použiť jednotlivo alebo ako celok. Žiaci ich môžu dať do skupín napr. podľa: súhlasu / nesúhlasu, pravdivosti / nepravdivosti, dospelosť / detstvo, učiteľ / rodič, učiteľ / žiak; alebo usporiadať ich v poradí – najviac súhlasím, súhlasím, nesúhlasím, silne nesúhlasím.

Žiaci, ktorí majú protichodné názory, spolu môžu diskutovať.

Žiaci môžu hlasovať o tom, ktoré vyhlásenie je najzaujímavejšie a s ním potom môžeme ďalej pracovať v programe Filozofia pre deti.

Tvorivé myslenie: Každý žiak dostane na papieri jeden výrok. Žiaci potom chodia po miestnosti a vzájomne si zdieľajú svoje stanoviská. Nezabudnite upozorniť žiakov, aby boli tolerantní k iným názorom, nesúdili ich a boli k nim otvorení.

Táto aktivita sa môže „prehĺbiť“, tým, že sa žiaci naučia zdôvodňovať uhol pohľadu, ktorú zaujali.

Žiaci môžu napísať dôvody, v ktorých opíšu svoje vlastné pohľady na digitálny vek.

Učitelia sa potom môžu zhodnotiť názory žiakov – líšia sa od názorov učiteľa, rodičov alebo iných dospelých? Má to nejaký význam? Je to dôležité? Mali by dospelí viac počúvať názory mladých ľudí?

Preskúmame digitálne aj skutočné svety

Zoradte nasledovné činnosti do Vennovho diagramu, podobne ako v predchádzajúcej aktivite, ale tentoraz použite nadpisy „Digitálne“, a „Skutočné“, – t.j.

Či dané činnosti patria do digitálneho alebo reálneho sveta, alebo do priestoru, kde sa digitálny a reálny svet prekrývajú.

Rozprávať príbeh

Sledovať film

Kresliť obrázok

Rezervovať dovolenku

Povedať koľko je hodín

Fotografovať

Čítať príbeh

Navštíviť priateľov

Učiť sa ako čítať

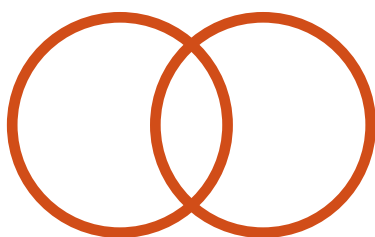
Vytvoriť si pamiatku na niečo

Kúpiť lístok na vlak

Získavať priateľov

Žiaci môžu pracovať vo dvojiciach alebo skupinách a na záver si budú prezentovať navzájom svoje názory. Je to príležitosť na diskusiu o pojmoch digitálne a reálne. Aktivita by mala žiakom pomôcť pochopiť, či sú tieto dva svety od seba oddelené alebo nie.

Časť 2: Zamyslite sa nad nižšie nakreslenými diagramami vo vzťahu k pojmom digitálny svet a reálny svet. V čom je digitálny svet rovnaký ako skutočný a v čom sa naopak od seba líšia? Ktorý z obrázkov najlepšie vystihuje vzťah týchto svetov?



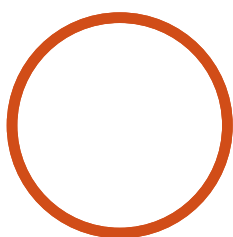
A

Prekrývanie sa



B

Celkom odlišné



C

Úplne rovnaké



D

Súčasť druhého

Svetlo a tieň – Storytelling v digitálnej dobe

Použite obrázok na zváženie rôznych digitálnych nástrojov, ktoré sú k dispozícii pre rozprávanie príbehov v digitálnom veku.

Vyberte si tri, o ktorých si myslíte, že sú „vo svetle,, (prospešné) pre mladých ľudí.

Vyberte si tri, ktoré sú viac „v tieni,, (problematické) pre mladých ľudí.

Skôr ako tvorenie konsenzu, zdôraznite to že o ich výbere by mali rozhodovať ich hodnoty a osobná skusenosť.

Buďte pripravení a otvorení k tomu, že študenti majú odlišné nápady ako vy!



KONAJME: Aktivity v triede

Táto časť obsahuje aktivity zamerané na zodpovedné konanie v rámci Globálnych cieľov a na vytváranie a rozprávanie príbehov.

Tvorba Vízie globálnych cieľov v našej komunite

OSN zostavilo globálne ciele pre preferovanú budúcnosť sveta – čo by sme si priali, aby nastalo alebo sa zmenilo v našej obci, meste, komunite, ak by sme sa vydali cestou k dosiahnutiu týchto cieľov? Aké kroky musíme podniknúť, aby sa naša obec, komunita / svet posunuli tam, kam chceme?

Chodte so svojimi žiakmi na prechádzku po miestnej komunite.

Preskúmajte svoje miesto – čo tvorí vašu obec, mesto, komunitu?

Objavujte vzájomné spojenia (prepojenia) – **kto** tvorí vašu obec, mesto, komunitu?



Úloha študentov bude, aby vytvorili mapu vašej obce/mesta, alebo „sprievodcu pre návštevníkov mesta,“ alebo komunitnú koláž. Počas prechádzky robte fotografie a videá. Vaši žiaci môžu viesť rozhovor s ľuďmi (napríklad s predavačmi, alebo knihovníkmi alebo kľúčovými osobami mesta) alebo urobiť prieskum – zastaviť okoloidúcich a pýtať sa ich.

Mapa, sprievodca alebo koláž môžu byť prezentované akýmkoľvek spôsobom si to vaši študenti želajú, tým podporíte tvorivosť a zapojenie sa do digitálnych technológií.

Po prechádzke položte študentom tieto otázky: Čo tvorí našu komunitu?

Skúmajte súvislosti – kto, akí ľudia – tvoria našu komunitu?

Prezrite si fotky, videá – podelte sa o ne na story site.

Úvahy a diskusia

Ako by ste si priali, aby miesto, kde žijete, vyzeralo o 20 rokov (kedy súčasní mladí budú dospelí)? Aké širšie globálne otázky súvisia s vašou víziou? Ku ktorým globálnym cieľom sa vaša vízia vzťahuje?

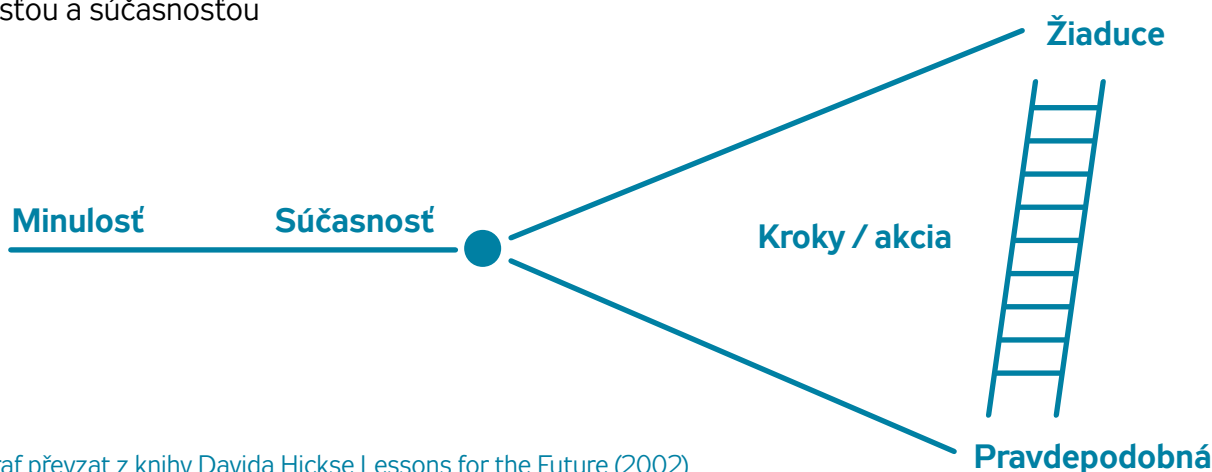
Pravdepodobná a preferovaná budúcnosť

Pracujte s pojmami:

- >>> Pravdepodobná budúcnosť (predvídateľná, bezpečná, očakávaná, „známa“)
- >>> Možná budúcnosť (generovanie rôznych variantov – nepredvídateľných, kreatívnych, alternatívnych, románových)
- >>> Preferovaná budúcnosť (odráža individuálne alebo skupinovo preferované hodnoty, ciele a plány pre budúcnosť).

David Hicks vytvoril pomôcku, ktorá nám umožní predstaviť si pravdepodobnú budúcnosť pre prípad, že sa nič nezmení (nebudeme robiť nič, aby sme ovplyvnili budúcnosť podľa našich predstáv), a porovnať ju s preferovanou budúcnosťou, ktorú si študenti môžu predstaviť, pokiaľ vedia definovať kroky, potrebné pre jej dosiahnutie.

V malých skupinách požiadajte študentov, aby vytvorili svoju vlastnú verziu v priestore medzi minulosťou a súčasnosťou



Graf převzat z knihy Davida Hickse Lessons for the Future (2002)

Študenti potom zväžia kroky potrebné pre lepšiu budúcnosť a táto úloha je skvelým spôsobom, ako prepojiť skutočný život s globálnymi cieľmi. Je dôležité, aby predstavy neboli príliš optimistické alebo príliš pesimistické.

Študenti môžu pri definovaní krokov, potrebných pre dosiahnutie budúcnosti ktorú si predstavujú, používať slová, kresby, fotografie, alebo ich kombináciu, tak aby to podporovalo tvorivosť.

Mnoho identifikovaných krokov bude nejako zrejme súvisieť s globálnymi cieľmi alebo s právami dieťaťa definovanými OSN. Vyhľadanie a prediskutovanie navrhnutých krokov, ktoré sú zhodné s Globálnymi cieľmi môžu byť základom nasledujúcej hodiny.

Vytváranie nových príbehov

Vytvoriť nový príbeh môže byť náročná úloha aj pre tých najschopnejších rozprávačov. Než požiadame žiakov, aby každý z nich samostatne vytvoril vlastný príbeh, odporúčame začať tvoriť príbehy spoločne vo väčších skupinách. Žiaci sa môžu vzájomne podporovať, môžu pozorovať a učiť sa od svojich rovesníkov. Vďaka práci v skupine sa budú cítiť bezpečnejšie. Najmä v počiatočných fázach je dôležité používať rekvizity a ilustrácie, ktoré môžu pomôcť pri tvorbe štruktúry príbehu. Skupiny sa potom môžu postupne zmenšovať a žiaci, ktorí si budú veriť, začnú postupne pracovať sami.

Hoci nie všetky príbehy majú začiatok, stred a koniec, v úvodnej fáze môžete využiť koncept „zvon príbehu“. Predstavte si, že pred vami je veľký zvon a vy na neho máte vyliezť ako na horu. Začnete dole, kde viete, že sa niečo stane, ale ešte nevíete čo. Stúpanie je stále pracnejšie, a keď konečne dôjdete na vrchol, ste zrejme už na konci s dychom. To je vyvrcholenie príbehu. Od tohto okamihu zostupujete z hory – zvona na druhú stranu z kopca, spustíte sa dole, pomaly naberte dych. Dostali ste sa na druhú stranu – a to je koniec alebo záver príbehu.

Štruktúra („zvon“) príbehu nadväzuje na klasickú indo-európsku štruktúru príbehov, ktorá sa skladá nasledovne:

ZAČIATOK: Predstavenie príbehu, prostredie, v ktorom sa odohráva, predstavenie hlavných postáv, nastavenie spôsobu rozprávania

HLAVNÁ ČASŤ: Tu vzniká problém, zápleтка či „uzol príbehu“. Hlavní hrdinovia čelia výzve, dileme alebo ťažkej situácii, ktorú musí vyriešiť. Často býva táto časť označovaná ako „vrchol“ príbehu, je veľmi napínavá.



KONIEC: Problém či konflikt je vyriešený, túto fázu tiež nazývame rozuzlením.

Najskôr si vo svojej triede zistíte, ako sa táto štruktúra odráža v príbehoch, ktoré žiaci dobre poznajú. Môžu to byť ľudové rozprávky, obrázkové knihy alebo populárny kultový román, ktorý väčšina vašich žiakov čítala (alebo videla ako film). Pracujte spoločne ako celá trieda, aby ste zistili, do akej fázy spadá konkrétna časť príbehu.

Zahrievanie (Energizéry)

Predstavivosť je ako sval – čím viac ju používame, tým sa zväčšuje. Scenáristi, dramatici, románopisci a novinári to vedia a povedia vám, že rovnako ako niektorí ľudia chodia do posilňovne, aby boli silnejší a rýchlejší, aj rozprávači musí tiež „pravidelne cvičiť“ svoje rozprávačské zručnosti a fantáziu. Aj pre vaše žiakov je preto dôležité „rozohriať sa“. Začnite hrami, ktoré zlepšujú predstavivosť:

Doprostred miestnosti umiestnite zaujímavú tašku (vrecúško, batoh). Vyberte najlepšie niečo farebného, netypického, niečo čo zaujme, a požiadajte žiakov, aby si predstavili a postupne povedali, čo by mohlo byť vo vnútri. Predstavy budú divokejšie a divokejšie! Možno nie je od veci mať v taške naozaj niečo skutočné ... exotickú šatku, alebo klenot alebo hrnček ... niečo neobvyklé a nápadné, čo žiaci ešte nevideli. Táto vec sa potom môže stať východiskovým bodom pre váš príbeh.

Tvorba príbehu v skupine

Pripomenieme si „príbeh zvona“ a štruktúru príbehu.

Sedíme všetci v kruhu, učiteľ vyberie z tašky zaujímavú vec a začneme k nemu tvoriť a rozprávať príbeh. Učiteľ sa môže opýtať, či chce niekto začať. Môžete ísť po kruhu doľava alebo doprava. Alebo vyzvete žiakov, aby ten, kto je pripravený pokračovať v príbehu, zdvihol ruku alebo posledný, kto rozprával, vyzve ďalšieho, kto sa hlási.

Spočiatku je dôležité štruktúrovať príspevky do troch etáp štruktúry príbehu.

Môžete žiakov rovnomerne rozdeliť do troch skupín (skupiny môžete označiť ústne alebo im napísať transparenty), ktoré predstavujú rôzne fázy budovania príbehu. Pre mladšie deti je dôležitá názorná ilustrácia.

Rovnaké cvičenia možno vykonať aj písomnou formou. Každý má veľký kus papiera a začne svoj príbeh, odovzdá papier ďalšiemu, ktorý pokračuje v písaní, a tak ďalej, kým príbeh každého žiaka neprejde celou triedou a nevráti sa k tomu, kto začal. Ak označíme rôzne fázy príbehu, žiakom to pomôže.

Starších žiakov môžeme vyzvať, aby každý starostlivo preložil svoj papier tak, aby nasledujúce žiak videl iba predchádzajúcu vetu, z ktorej môže získať len málo informácií. Je dôležité, aby niektoré informácie boli dostupné ďalšiemu tvorcovi.

Triedu môžeme rozdeliť na malé skupiny, aby cvičenie nebolo časovo náročné.

Tvorba vlastného príbehu

Po tom, čo sme si niekoľkokrát vyskúšali tvorbu skupinového príbehu, vyzvite deti, aby vytvorili každé jedno svoje vlastné príbehy. To môže byť pre mnohých dosť náročná a stresujúca úloha. Skúste použiť rôzne rekvizity, ktoré im môžu prácu uľahčiť. napríklad:

Príbehové korálky

Každý žiak si v hlave premietne / vyberie jeden príbeh. Na taniere porozkladajte v strede skupiny rozmanité korálky. Žiaci pomocou korálok majú znázorniť ich príbeh. Na zem kladú korálky, ktoré budú zobrazovať priebeh príbehu, jeho časti, náladu, obsah...Každá korálka môže predstavovať časť príbehu. Vyberte korálky rôznych veľkostí, farieb a tvarovaby žiaci mali dostatočný výber.

Príbehové kocky

Jedná sa o skvelé rekvizity pre tvorbu príbehov a možno ich zakúpiť alebo vyrobiť. Príbehovej kocky majú na každej strane obrázok. Každému žiakovi môžete dať jednu kocku a požiadať ho, aby ju 3krát hodil. Môže mu „padnúť“ treba pes, mrak a miska špagiet. Teraz z toho musí urobiť príbeh so začiatkom, stredom a koncom. Dajú sa do príbehu pridať témy Globálnych cieľov? Spýtajte sa žiakov, či si myslia, že môžu kocky použiť na vytvorenie ďalších príbehov. Dajte im autorskú slobodu pri procese tvorby. Žiaci budú motivovanejších, ak získajú pocit, že si vážime ich nápado.



Zasadenie príbehu do kontextu s Globálnymi cieľmi

Projekt Sankofa využíva globálnych cieľov OSN pre udržateľný rozvoj (Global Goals) ako rámec pre tvorbu príbehov. Globálne ciele sú ideálnym podnetom pre príbehy s etickým posolstvom. Každé skupine dajte jeden globálny cieľ ako rámec či téma pre jej príbeh. Globálne ciele predstavujú veľa

„veľkých myšlienok“ a globálnych výziev, takže stojí za to venovať žiakom čas a zoznámiť ich s globálnymi cieľmi.

Ak chcete použiť globálne ciele ako rámec pre príbehy, požiadajte žiakov, aby sa spoločne zamysleli nad otázkami:

- >>> Prečo bol tento problém vybraný Organizáciou spojených národov?
- >>> Ako sa problém dotýka rôznych krajín?
- >>> Napadajú vás ďalšie veci, ktoré s týmto problémom súvisia?
- >>> Kde sa váš príbeh mohol odohrať?
- >>> Kedy sa váš príbeh odohráva? V budúcnosti alebo v súčasnosti?
- >>> Alé postavy môžu vystupovať v príbehu?

Kreatívny blok – Podme improvizovať

Každému autorovi sa niekedy stane, že v určitom okamihu tvorenia, „uviazne na plytčine“, zasekne sa, nebude vedieť, kam a ako ísť ďalej, stratí istotu, kam by sa mal príbeh uberať.

Tu je niekoľko tipov, ako túto situáciu riešiť:

- >>> Pustite hudbu. Tá môže, ale nemusí súvisieť s príbehom, ktorý práve tvoríme, a možno, že ju žiaci budú chcieť počúvať znova a znova až kým sa dostaví nápad, ako pokračovať ďalej.
- >>> Prebudte zmysly. Pozvite žiakov k prechádzke naboso po tráve, štekajte sa pierkom po líkach, ochutnajte niečo ostré alebo kyslé. Telesné prežitky môžu pomôcť prebudiť myseľ a viesť k myšlienkovej expanzii.
- >>> Nájdite inšpiráciu v už existujúcich dejoch. Umenie je plné „vypožičaných“ nápadov. Hľadanie inšpirácie v práci iného umelca je férová hra, a je podporovaná, ak je jasný pôvodný autor. Buďte však opatrní, aby ste sa nechytli do siete plagiátorstva, čo je nedôstojný čin krádeže. Stavať na nápadoch niekoho iného je jedna vec, ale kraďnúť ich, to je druhá vec.

Záverečné myšlienky

Keď sa žiaci pustia do tvorby nových príbehov, budú postupne prechádzať cestou sebaobjavovania. Budú sa snažiť nájsť svoj jedinečný „jazyk“, a nachádzať to, čo je pre nich naozaj dôležité. Vstúpia do ríše fantázie, kde je možné všetko. Budú ukladať svoje sny na papier a získavať skúsenosti. Uistite sa, že ste žiakom vytvorili bezpečný priestor, ktorý je pre nich dostatočne povzbudivý a motivujúce. Vydali sa vlastnou cestou a objavujú v sebe autora, tvorca príbehu (a to je naozaj skvelé !!)v

Túto príručku pre projekt Sankofa spísala a zostavila
Linda Barket z HEC Global Learning Centre
s príspevím kolegov a kolegýň z organizácií CDEC, SEVER a SOSNA.



Erasmus+



GLOBAL
LEARNING
LONDON



SOSNA
STREDISKO ŠKOLNÝCH
EDUKAČNÝCH

