

این را تمثیل نمایید (درجه 1)

شرح	دانش آموزان قدرت ارتباط با مردم از طریق استفاده از مهارت های مصاحبه خود، احساس نمودن، نوسان های صوتی، تجسم و وضع ها برای تأثیر دراماتیک، کشف خواهند نمود.
سوال پیشنهاد	دراما و مکالمه چطور میتواند که یک مفکوره را منتقل کند؟
وقت مجموع مورد نیاز	5 ساعت در بر 5 روز
تدارکات لازمی	پنسل و کاغذ
نتیجه گیری آموزش	<ul style="list-style-type: none"> - شناسایی مشخصات مختلف دراما - کسب نمودن اعتماد به نفس توسط اجرا و اشتراک گذاری - فهمیدن اهمیت ای نوسان های صوتی و تجسم

روز 1

امروز قدرت مکالمه و دراما را برای فرا فرستادن داستان کشف خواهید نمود.

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و شرح
5 دقیقه	<p>امروز، قدرت مکالمه و دراما را برای منتشر کردن یک داستان اول با اکتشاف و تفکر این سوال که «چگونه به شکل بهتر یک مفکوره را به یک نفر توسط قول و فعل تان رسانده میتوانید؟»، کشف خواهید نمود. در باره یک نمایش و یا فلم فکر کنید که شما آن را دیده اید و موارد فوق الذکر را منعکس میکند.</p> <p>پروژه را با اکتشاف قوت مکالمه و صدا شروع کنید.</p>

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

30 دقیقه

فعالیت نمایش و گفتن

از یک نمایش شروع کنید و با این هدف بگویید که شنونده ها چقدر یک چیز را در حافظه دارند. یکی از دو چیزهای مورد علاقه ایشان از خانه جمع آوری کنید و از همسالان یا اعضای خانواده بخواهید تا آنها نیز همین کار را انجام دهند.

1. یک شبکه ای لغات را با چیزی که میخواهید ، در باره آن چیز شریک سازید، رسم کنید و یا بنویسید.

(مثال به طرف راست)

در وقت شریک ساختن معلومات در باره یک چیز تمام صفات و لغات تشریح کننده فکر کنید. T.

2. نشان دهید و بگویید که تمام مفکوره های را که در رابطه با این اشیاء با خانواده ها و همسالان خود شریک ساختید، در رابطه با آن نظر های خود را به نوبت شریک سازید.
3. هنگامی که همه فرصت شریک ساختن را داشتند، شنونده ها به نوبت تکرار مینمایند که چه در باره چیزهای که دیگران آن را ارائه کردند، گفته شد. فکر کنید که چه در حافظه مانده و به این اساس ارائه خود را برای چیز دوم تنظیم نمایید.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

<p style="text-align: center;">مسابقه ای صحبت</p> <p>تمرین نمودن قابلیت صحبت کردن خویش را ادامه دهید و با این هدف که باید تا 1 دقیقه و 40 ثانیه در مورد یک موضوع صحبت کنید، موضوعات متفاوت را در یک مسابقه ای صحبت ارائه کنید.</p> <p style="text-align: center;">- موضوع اول- یکی از اعضای خانواده</p> <p>شما میتوانید که پیش از شروع نمودن مکالمه در باره یک موضوع ایجاد کردن شبکه ای لغات و یا شبکه ای عکس ها را انتخاب کنید.</p> <p style="text-align: center;">- موضوع دوم- چیزی را که من در مکتب آموختم.</p> <p>بدون شبکه ای لغات و عکس صحبت نمایید.</p> <p>شما میتوانید که انجام دادن یک بازی رقابتی را با اعضای خانواده و همسالان خویش را انتخاب نموده ببینید که چه کسی میتواند در باره موضوع بیشتر صحبت کند.</p>	<p>20 دقیقه</p>
<p>فکر خویش را در رابطه با نیرو و اهمیت صحبت کردن/گپ زدن منعکس کنید و این که برای ارتباط گیری چقدر مهم میباشد.</p>	<p>5 دقیقه</p>

روز 2

امروز نیروی تمثیل کردن را دریافت خواهید نمود.

فعالیت و شرح	مدت پیشنهاد شده
<p>- یک فهرست از 10-5 افعالی را که در این هفته انجامیده اید، بسازید. (مثلاً: نویسن، گشتن، نوشتن، خوردن، خوابیدن و غیره)</p> <p>اینها را افعال میگویند و یا «کلمات فعل».</p> <p>- هر کدام از این افعال را بدون گپ زدن تمثیل کنید. دیگران باید این فعل را حدس زنند</p>	<p>20 دقیقه</p>

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

20 دقیقه




بازی حواس

هنوز یک بازی ای عکس العمل و تحرک بر اساس حواس پنج گانه را انجام دهید.

- میتوانید که یک فهرست تصویری از حواس پنج گانه را بسازید.

(اشاره: شامعه، لامسه، سامعه، باصره و ذائقه)

- یک فهرست تصویری/نوشته حد اقل از یک چیزی خوشایند و ناخوشایند برای هر یک از حواس بسازید. مثلاً:

حس	ناخوشایند	خوشایند
1. بوی 	ماهی فاسد 	گل ها 

- یکی از اعضای خانواده و یا تسهیل کننده ای که بازی را انجام نمیدهد، به شکل پرزه های کاغذی خورد هر کدام از این تجربیات خوشایند و ناخوشایند را حذف مینماید و یا دیگر را اضافه مینماید. مثلاً:

ذائقه: لیموی ترش، آیسکریم دلخواه آنها و غیره.

لامسه: پیاله گرم، سنجاق نوکدار و غیره.

سامعه: یک ترقه ای صدا بلند، یک آهنگ زیبا.

- پرزه های کاغذ را گرفته عکس العمل های آن را «تمثیل» کنید.

مثلاً: در وقت لمس کردن پیاله گرم به عقب بپرند و دستان آنها را تکان دهند.

- اعضای خانواده/همسالان باید حس را حدس زنند و این که ممثل به چه عکس العمل را نشان میدهد.

- کسانی که توانستند حدس درست را از نفر زیاد زنند، برنده میشوند.

بازی تقلید

20 دقیقه

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

<p>مثل افراد متفاوت از خانواده و یا گروه دوست ها تمثیل کنید و از دیگران بخواهید تا حدس زنند که تمثیل از کیست.</p> <p>- میتواند که از افعال عادی عضو خانواده تقلید کنید.</p> <p>مثلاً: پدر هنگام خواندن اخبار و یا دوست در حال رسمی و غیره.</p> <p>قبل از تمثیل کردن، مدتی را برای مشاهده ای افراد که در اطراف تان هست، صرف کنید.</p> <p>- این بازی را بعد از اضافه نمودن صدا و اقوال تکرار نمایید.</p> <p>مثلاً: پدر اخبار را میخواند و میگوید، «هر وقت خبر های بسیار بد وجود دارند...»</p> <p>به ای ترغیب میشود تا تکیه کلام را بکارید. تکیه کلام جملاتی هستند که یک کردار به گونه عادی آن را استفاده میکند و نیز تمثیل صدای آن را کرده میتواند- صدای عمیق و یا صدای خرسند و شاد و غیره...</p> <p>روز تان را با منعکس نمودن فکرتان در باره قوت تمثیل نمودن و اثر اضافی آن با استفاده کردن صدا و اقوال به پایان برسانید.</p>	
--	--

روز 3

امروز به اکتشاف نیروی کلمات ادامه میدهید.

<p>فعالیت و شرح</p>	<p>مدت پیشنهاد شده</p>
----------------------------	-------------------------------

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

50 دقیقه

- 1 . نخست یکی از جملات ذیل را برای تمرینات صدا انتخاب کنید:
- آیا نیاز به میکروفون دارم؟
 - من بکسک جیبی تان را دزدی نکردم!
 - فکر نمیکنم که به او گوش دهد.

وقتی که یک جمله را انتخاب کردید، همین جمله را برای چندین حالت میگویید- در حالت غمگین، حالت خوشی، حالت تعجب، حالت خشم و غیره...

(هیچ افعال را اجرا ننمایید)

میتوانید، آه، چیغ و صدا ها را برای رساندن احساسات به جملات خویش اضافه نمایید.

2 . یک لیست را برای چگونه گی رساندن احساسات متفاوت برای چهار احساس

مختلف ایجاد کنید: غمگین، خوش/هیجان زده، عصبانی، گیج/متعجب (مثلاً:

غمگین آهسته، نرم و دارنده ای صدا ها مثل آه و غیره میباشد)

3 . نیز دریابید که چطور علایم نگارشی گرامر ما از حالت ها پشتیبانی میکنند مثلاً:

سوالیه، نقطه، ندانیه، کامه و غیره...- این را به لیست بالا که آن را میسازید اضافه کنید.

4 . هنوز بگویید که چگونه همین جمله مشابه در حالت های مختلف رسانده شده

نمیتواند و نیز معنی ایشان با زیر فشار آوردن لغت ها تغییر نمود.

جمله ای اول را در لحن آهسته بگویید.

سر لغت که کلان نوشته شده، فشار بیاورید. تشریح دهید که چگونه هر دفعه معنی واژه تغییر میکند.



پدر کلان کیک را پخته کرد.

پدر کلان کیک را پخته کرد.

پدر کلان کیک را پخته کرد.

پدر کلان کیک را پخته کرد.

مثلاً: پدر کلان کیک را پخته کرد.

معنی: اهمیت به ای داده شده که «کی» کیک را پخته کرد. مادر پخته اش کرد؟ یا مادر کلان؟

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

نخیر، پدر کلان کیک را پخته کرد.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

<p style="text-align: center;">تمرینات صدا</p> <p>مفکوره ای رساندن صدای خویش را به گونه ای که همه آن به طور شفاف بشنوند، کشف نمایید.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ده قدم پیش بروید و آن را حساب کنید و از عضو خانواده/همسال بخواهید تا آنجا بنشیند. - ده قدم دیگر پیش بروید و از عضو خانواده/همسال دیگر بخواهید تا آنجا بنشیند. - این کار را دفعه سوم تکرار کنید. - حال طوری صحبت نمایند که شخص اول آن را بشنود، سپس اولین دو نفر و بعداً همه سه نفر. (اشاره: کوشش کرده روی شکم تان دست بگذارید و از آنجا صدای تان را بکشید. چیغ نزنید.) <p>حالا فرض کنید که یک راز را شریک میسازید، ولی این باید آنقدر با صدای بلند باشد که نفر در قطار آخر شما شنیده بتواند.</p> <p>همچنان، باید یک چیزی را با خشم بگویید- شخص در قطار اول باید نفهمد که شما سر او چیغ میزنید.</p> <p>روز تان را با سخن گفتن در باره دو چیزی که در صدای تان جالب و یا متعجب کننده یافتید، به پایان برسانید.</p>	<p style="text-align: center;">10 دقیقه</p>
--	--

روز 4

امروز تمثیل های مختلف مبتکر و درامایی را اجرا خواهید نمود تا مفکوره را برای تمثیلی که در روز 5 اجرا خواهید نمود، بگیرید.

فعالیت و شرح	مدت پیشنهاد شده
---------------------	------------------------

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

<p style="text-align: center;">بازی منجمد شدن</p> <ul style="list-style-type: none"> - به بازیکن 1 یک زمینه و یا تمثیل داده میشود، مثلاً: یک حرکت بوکس زدن و نیاز دارد تا آن را انجام نموده در همان حالت منجمد شود. - بازیکن 2 باید به این عمل عکس العمل نشان دهد، مثلاً: یک بیان زده شدن و به زمین افتادن و منجمد شدن. - بازیکن 3 باید به بازیکن 2 عکس العمل نشان دهد، مثلاً: با حالت نگرانی رسیدن برای گرفتن آنها و منجمد شدن. - بازی به اندازه تعداد بازیکنان ادامه می یابد. وقتی که تمام بازیکنان یک دفعه خلاص شوند، بازیکن اول از انجماد بیرون میشود و یک سناریوی جدیدی را اجرا مینماید. در باره عمل و عکس العمل صحبت نمایید- گاهی یک چیز به اتفاق می افتد و چگونه دیگران به آن عکس العمل مینماید. 	<p>15 دقیقه</p>
<p style="text-align: center;">تمثیل درامایی</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. کدام ترتیب زمینه را برای نمایش آخر ایشان انتخاب کنید- جایی که داستان صورت میگیرد- میدان هوایی، یک مکتب و یا یک میدان بازی و غیره... 2. کردار خود را در این جا ایجاد کرده همچون تمثیل کنید، شما در تمثیل با یکدیگر صحبت خواهید نمود. 3. وقتی که عمل و عکس العمل ها را کشف مینمایید، موسیقی عقب یک وسیله مهم میباید که بر لحن تمثیل تاثیرگذار میشود. میتوانید که موسیقی متفاوت را با خواندن و یا پخش نمودن به تمثیل درامایی برای نشان دادن عمل و عکس العمل اضافه نمایید. مثلاً: یک آهنگ شاد، یک آهنگ غمگین، موسیقی تعلیق و غیره... 4. با یک جا نمودن تمام آموزش تان یک داستان را برای تمثیل آخر خویش با انتخاب کردن زمینه، داستان کوتاه، محیط، و کردار ها پلان گذاری کنید فکر کنید که کردار ها در این حالت چگونه عمل و عکس العمل را نشان خواهند داد. 	<p>10 دقیقه</p>

روز 5

امروز تمثیل های مختلف مبتکر و درامایی را اجرا خواهید نمود تا مفکوره را برای تمثیلی که در روز 5 اجرا خواهید نمود، بگیرید.

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و شرح
------------------------	---------------------

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>

<p>تمثيل درامایی خویش را با نوشتن و یا نقل نمودن شفاهی خطها پلان گذاری کنید که کردار های مختلف بنابر داستان و نوع کردار ها را که شما انتخاب کرده اید آن را خواهند گفت.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. لباس ها و وسایل را از خانه خویش برای کردار ها انتخاب کنید. 2. در عقب موسیقی به عنوان ثبت شده را اضافه کنید و یا برای یک عضو زمینه سازی خواند را انجام دهید/تاثیرات صوتی را در جریان تمثيل اجرا کنید. 3. تمثيل های خویش را تمرین نمایید و در مورد فشار کلمه، رساندن صدا، رساندن دیالوگ، تمثيل نمودن احساسات و غیره فکر کنید. 4. برای بینندگان کوچک از خانواده/همسالان تمثيل نمایید. 	<p>50 دقیقه</p>
<p>در باره تمثيل خود بازخورد را جمع آوری کنید- آیا مردم از آن لذت بردند؟ چرا و چرا نه؟ در مورد 2 چیز بگوئید که در تمثيل خودت خوش کردید و 2 چیزی که آن را بهبود بخشیده میتوانید.</p>	<p>10 دقیقه</p>

معیارهای ارزیابی

- انسجام نمایش پایانی
- قابلیت رساندن و زیر و بم کردن صداهای شان
- استفاده از ابرازات و احساسات در وقت ایفای نمایش

فعالیت های اضافی اختتام

دانش آموزان میتوانند دیالوگها را برای کردار ها در یک نمایشنامه 2 صحنه ای بنویسند که در آن محیط تغییر میکند.

تغییرات برای ساده نمودن

- تولید نهایی می تواند اجرای مجدد داستانی باشد که دانش آموزان آن را می دانند.

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/pVXs3vQEufuzSShs7>