

(سطح صفری) تمثیل اش کنید

توضیحات	دانش آموزان در ابتدا بالای یک داستان واقعی کار خواهند کرد. این امر به حیث یک نقطه آغاز برای فهمیدن درامه توسط مجموعه از فعالیت ها میباشد که توسط آن میتوان داستان ها، کرکترها و صحنه های داستان را بررسی کرد.
سوال اصلی	چگونه میتوان یک داستان را با تمثیل کردن به مردم بیان کرد؟
گروه سنی	از سن ۴ تا ۵ سال
موضوعات	سواد آموزی، نمایش و فهمیدن احساسات
زمان مورد نیاز	در طول ۵ روز در ۵ ساعت
نوع فعالیت	دارای پشتیبانی
ابزار های مورد نیاز	پنسل، کاغذ، اشیا خانه (هر چیزی که باشد) و یا لباس (اختیاری)
نتایج یادگیری	<ul style="list-style-type: none"> دانش آموزان مفاهیم ابتدایی یک درامه را به شمول داستان، کرکترها و صحنه خواهند فهمید دانش آموزان احساسات را بررسی خواهند کرد و خواهند فهمید که چگونه آنها را تبارز دهند دانش آموزان صحبت کردن در یک جمع و تمثیل ساکت (تمثیل که در آن حرف زدن نباشد) را تمرین خواهند کرد دانش آموزان خلاصه کردن و دوباره خواندن یک داستان را تمرین خواهند کرد دانش آموزان افعال و ترتیب آن را تمرین خواهند کرد.

زمان	فعالیت و توضیحات
روز اول	<p>دانش آموزان جنبه های مختلف درامه و داستان سرایی را بررسی خواهند کرد. آنها شناسایی کردن وقایع، کرکترها و صحنه ها را در داستان ها تمرین خواهند کرد و کوشش خواهند کرد که داستان خود را بگویند.</p> <p>درامه نوعی از داستانی است که در مقابل عده زیادی از مردم اجرا میشود و بینندگان آن را تماشا میکنند.</p> <p>بباید در مورد این بحث کنیم که تا بحال از شاگردان کسی یک نمایش زنده یا درامه را تماشا کرده ؟ اگر شما یک فلم را دیده اید تصور کنید که آن در زنده گی واقعی اتفاق میافتد. ما یک درامه کوچک را به اساس داستان که میدانیم خواهیم ساخت.</p> <p>در این پروژه ما بر سه بخش عمده یک درامه و داستان سرایی تمرکز خواهیم کرد.</p> <ul style="list-style-type: none"> داستان در کجا خواهد بود؟ این را صحنه میگویند مانند: یک پارک ، صنف درسی، میدان بازی ، باغ وحش و غیره

- در داستان کی ها هستند؟ اینها را کرکتر گویند مانند: حیوانات، شاداخت، حوری دریایی، تک شاخ، قهرمانان و غیره
- چی چیزی در داستان اتفاق میافتد و چگونه آن را میتوانیم با دیگران به اشتراک بگذاریم؟ این را میتوان به شکل یک داستان در ساختار های چون یک محاوره ، دیالوگ یا آهنگ با دیگران شریک بسازیم.

۱۵ دقیقه

برای خوبتر فهمیدن داستان سرایی دانش آموزان یک فعالیت را انجام خواهند داد که شامل اجرا نمایش و خواندن داستان باشد. آنها خواهند آموخت که چگونه یک آیده را با استفاده از ۳ چیزی دلخواه خود(مانند: بازیچه، لباس، پنسل و غیره) به دیگران انتقال دهند. و یا اشیا مورد علاقه خود را به صنف بیاورند. از دانش آموزان خود بخواهید که سه چیزی دلخواه خود را رسم کنند.

از آنها بخواهید که به هر تعداد کلمات توصیفی که میتوانند فکر کنند. آنها به رسامی ها برخی کلمات توصیفی را اضافه خواهند کرد. شما آنها را میتوانید در تلفظ آن کلمات کمک کنید. اگر آنها نوشتن (املا) را یاد ندارند از آنها بخواهید که کلمات مذکور را به صدای بلند بخوانند. به مثال زیر نظر بندازید:



۱۵ دقیقه

سپس آنها میتوانند به پهلو فیل خود در مورد یکی از اشیا حرف بزنند.

۱۵ دقیقه

دانش آموزان شناسایی داستان، کرکتر و صحنه را تمرین خواهند کرد

- با دانش آموزان در مورد داستان (محفل سال روز تولد) که در ضمیمه آورده شده بحث کنید و یا یک داستان دیگری برای شان بخوانید و از ایشان بخواهید که صحنه و کرکتر های داستان را تشخیص دهند و خلاصه داستان را بنویسند.

۱۵ دقیقه

دانش آموزان بعد از آن میتوانند به بررسی و خواندن داستانشان شروع کنند

- از دانش آموزان بخواهید که برایتان یک داستان بگویند یا در باره فعالیت های یک روز خود برایتان معلومات دهند و از شان بخواهید که در آن داستان صحنه، کرکترها و دیالوگ را تشخیص دهند. و از آنها

<p>بخواهید که داستان را با استفاده از عبارات هجون (سپس این اتفاق میافتد، بعد از آن این اتفاق میافتد و غیره) ترتیب و تنظیم کنند.</p>	
<p>نکته: دانش آموزان میتوانند یک داستان از سالروز تولد خود ، از فلم که تماشا کرده اند و یا یک برنامه تلویزیونی که دیده اند و یا یک نمایشگاه دلچسپ که در آن اشتراک کرده اند برایتان بگویند.</p> <p>نکته: دانش آموزان در تمامی فعالیت های که در مورد تعریف کردن (خواندن) داستان ها هستند میتوانند از کلمات توصیفی استفاده کنند. با دانش آموزان در این فعالیت ها با پرسیدن سوالات انگیزشی کمک صورت گیرد و همچنان برای شان واضح گردد که در قسمت بعدی چی چیزی را خواهند انجام داد.</p> <p>دانش آموزان تا آخر روز در مورد داستان مورد علاقه شان فکر خواهند کرد.</p>	

روز دوم: دانش آموزان در روز دوم داستان سرایی را بررسی خواهند کرد و یک داستان را برای داستان سرایی و درامه خود انتخاب خواهند کرد

اکنون دانش آموزان داستانی را انتخاب خواهند کرد که میخوانند اساس درامه شان باشد.

دانش آموزان میتوانند به کتاب های بدون کلمات (کتاب های ساکت) و یا به عکس های (از روزنامه/اخبار) / مجله و غیره) نظر بندازند و داستان خود را در مورد آن بسازند. در این داستان آنها باید کرکترها و صحنه داستان را تشخیص بدهند.

نکته: به دانش آموزان باید فرصت داده شود که آزادانه به خیال پردازی بپردازند و با میل خود تصاویر را که مینند تفسیر کنند.

به تعقیب این فعالیت دانش آموزان باید یک داستانی را برای درامه انتخاب کنند
توسعه عددی:

دانش آموزان معیارهای امتیازدهی را برای انتخاب کردن داستان مورد علاقه شان ایجاد خواهند کرد.

امتیازات	معیار
۲	داستان جالب است
۱	کرکتر ها را پسندیدم
۳	صحنه داستان دلچسپ و جالب است
۶	مجموعه

دانش آموزان را تشویق کنید که معیار های خود را بسازند و به هر تعداد کلمات (بی صدا، صدا دار، بی صدا) را که میتوانند بنویسند به طور مثال (در معیار بالا میتوانند بنویسند) دلچسپ است)

بعد از تکمیل شدن امتیاز دهی، آنها باید امتیازات داده شده را جمع کنند

زمانیکه، دانش آموز داستان خود را انتخاب کرد به وی اجازه دهید که داستان خود را دوباره بخواند

زمانیکه دانش آموزان داستان های خود را انتخاب کردند به آنها اجازه دهید که مراحل داستان را رسامی کرده و برای کرکتر ها و صحنه های داستان نام ها انتخاب کنند.

از دانش آموزان بخواهید که 3 یا 4 مربع را رسامی کنند.

۱۵ دقیقه

دانش آموزان میتوانند با کمک عبارات وصل کننده (مانند نخست، سپس، بعد از آن و غیره) داستان خود را بخوانند.



<p>در روز سوم؛ دانش آموزان کرکترهای داستان منتخب خود را بررسی خواهند کرد.</p>	<p>روز سوم:</p>
<p>دانش آموزان داستان را دوباره خوانده و ویژه گی های فیزیکی و شخصیتی کرکتر های اصلی داستان را توصیف و بررسی خواهند کرد.</p>	<p>۵ دقیقه</p>
<p>دانش آموزان با بازی کردن گیم (من میخوام که باشم) شروع خواهند کرد</p>	<p>۱۵ دقیقه</p>
<p>دستور العمل:</p> <ul style="list-style-type: none"> از دانش آموزان بخواهید در مورد کرکتر که میخوانند باشند فکر کنند این کرکتر ها میتوانند کرکتر های خیالی، حیوانات، چهره های شناخته شده یک جامعه و یا اشخاص مشهور باشند دانش آموزان به نوبت در مقابل گروه خود آمده و تمثیل کرکتر را که انتخاب کرده اند را خواهند کرد. به طور مثال: یک ملکه شاید بدون حرف زدن و فقط با حرکات خود یک چیزی را بازگو کند، لباس دراز بپوشد، تاج بر سر کند و بر تخت پادشاهی بنشیند. زمانیکه تماشاچیان کرکتر را شناختند دانش آموزی جدیدی میتواند تمثیل کرکتر خود را در مقابل صنف انجام دهد. <p>این فعالیت را تا زمانی ادامه دهید که به تمام صنف نوبت برسد.</p>	<p>۱۵ دقیقه</p>
<p>نکته: دانش آموزانی که در انتخاب کرکتر به کمک نیاز دارند شما میتوانید نام برخی از کرکتر ها را برایشان بنویسید. بعد از این، دانش آموزان مهارتهای تمثیل ساکت (بدون حرف زدن) را به واسطه حس های پنج گانه شان تقویت خواهند کرد. پانتومیم (تمثیل ساکت) نوعی از تمثیل است که در آن ممثل بدون حرف زدن داستان را به نمایش میدهد.</p> <p>دانش آموزان حس های پنج گانه را نامگذاری خواهند کرد . آنها را در شناختن این حس ها با اشاره کردن به گوشها، بینی، چشمها ، زبان و دستان کمک کنید.</p> <p>آنها (شنیدن،بو کردن،دیدن،چشیدن و لمس کردن) را به یاد خواهند داشت</p> <ul style="list-style-type: none"> از دانش آموزان بخواهید که یک لیست تصویری از پنج حس را بسازند. به تصویر زیر دقت کنید 	<p>۱۵ دقیقه</p>



حالا گیم (درامه حسی) را بازی کنید:

- یک دانش آموز یک حس را انتخاب کرده و یک عمل که مربوط به آن حس باشد را به آواز بلند به صنف بگوید و تمام دانش آموزان آن عمل را تمثیل کنند.
- به طور مثال، اگر حس انتخاب شده بویایی باشد، دانش آموز که آن را با صدای بلند میخواند از دانش آموز دیگری میتواند بخواهد که تمثیل بو کردن یک گل، بو کردن نان تازه و یا بو کردن سطل کثافات را تمثیل کند.
- اگر حس انتخاب شده لامسه باشد، دانش آموزان میتوانند تصور لمس کردن یخک، گل و یا یک تخم پزی داغ را بکنند
- اگر حس انتخاب شده ذایقه باشد، دانش آموزان میتوانند تمثیل چشیدن یک لیمو ترش یا خوردن آیسکریم دلخواه خود را بکنند.

اکنون دانش آموزان به داستان منتخب خود مراجعه کرده و در مورد اینکه کرکتر های داستان شان چی حس دارند فکر خواهند کرد.

۱۰ دقیقه

از دانش آموزان بخواهید که این ها را رسامی کنند (یک چهره غمگین، چهره شاد، چهره خشمگین) سپس تمثیل این چهره ها را به صنف خود اجرا کنید

حالا ما میتوانیم به هر یک از احساس رسم شده اشاره کرده و از دانش آموزان بخواهیم که اعمال، کلمات و یا عبارات که با این احساس معمولاً استفاده میشود را اضافه کنند. به طور مثال زمانیکه من قهر میباشم پای خود را به زمین میزنم و میگویم که (من این را نمیخواهم).

در اخیر دانش آموز بالای (تمثیل ساکت) کار خواهد کرد به طور مثال: قدم زدن، باسکل راندن، آهنگ خواندن، خوابیدن و غیره. هدف این فعالیت به دانش آموزان در تقویت مهارت های (تمثیل ساکت)، تخیل و حاضر جوابی کمک خواهند کرد.

۱۵ دقیقه

دانش آموزان کلاماتی را که عمل را نشان میدهند و کرکتر آن را انجام میدهد را خواهند نوشت. و کلمات که عمل را نشان میدهند به تمام فعل یاد میشود

از دانش آموزان بخواهید که هر یکی از این افعال را بدون حرف زدن به نوبت انجام دهند. اگر بازکنان دیگری نیز هستند آنها باید عمل را حدس بزنند.

<p>روز چهارم . بعد از بررسی کردن کرکتر ها، در روز چهارم دانش آموزان صحنه داستان را تنظیم و ترتیب خواهند کرد</p> <p>دانش آموزان داستان را دوباره طوری بخوانند که احساسات کرکتر نیز در آن بیان شده باشد. و آنها افعال یا کلماتی که عمل را نشان میدهد با استفاده از ترتیب اول، دوم، بعدا و اخیرا تمثیل خواهند کرد</p> <p>دانش آموزان در مورد اینکه داستان در کجا واقع شده یا صحنه داستان در کجا هستند فکر خواهند کرد به طور مثال در یک پارک، یا میدان بازی و غیره</p> <p>۱۵ دقیقه</p> <p>- دانش آموزان صحنه داستان را رسامی کرده و تشخیص خواهند داد که کدام اشیا که آنها رسم کرده اند در صحنه داستان میتوانند به حیث اثاثیه صحنه (اشیا که یک کرکتر در داستان از آن استفاده میکند یا در مورد آن حرف میزند) باشند</p> <p>۱۵ دقیقه</p> <p>- به طور مثال اگر صحنه داستان یک پارک باشد پس اثاثیه داستان آفتاب، چمن، گل ها، درخت ها و غیره خواهند بود</p> <p>- دانش آموزان میتوانند همین اشیا را رسامی کنند و به چوبک ها آنها را بچسبانند تا پشت صحنه نمایش را نشان دهند</p> <p>سپس؛ دانش آموزان برای اینکه جرعت بیشتر جهت تمثیل درامه خود حاصل کنند باید مهارتهای گفتاری خود را تقویت و تمرین کنند.</p> <p>۱۰ دقیقه</p> <p>از دانش آموزان بخواهید که حداقل برای ۲۰ ثانیه در مورد موضوعات زیر صحبت کنند.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. صحنه (به طور مثال: کنار ساحل) 2. اثاثیه صحنه(به طور مثال: دریا) 3. یکی از کرکتر ها <p>اکنون دانش آموزان ساختن درامه خود را تمرین خواهند کرد:</p> <p>۲۰ دقیقه</p> <p>- نخست، دانش آموزان احساسات خود را با قیافه گرفتن، همزمان با خواندن داستان نشان خواهند داد.</p> <p>- سپس اعمال را در آن اضافه کنند</p> <p>- در اخیر، اضافه کردن اشیا در اثاثیه صحنه</p> <p>دانش آموزان با گرفتن انده کی از نظریات میتوانند که نمایش را اجرا کنند.</p>	<p>روز چهارم</p> <p>۱۵ دقیقه</p> <p>۱۵ دقیقه</p> <p>۱۰ دقیقه</p> <p>۲۰ دقیقه</p>
<p>روز پنجم: در روز آخر، دانش آموزان برخی از فعالیت های را انجام داده که در تنظیم و ترتیب کردن دارمه آنها را کمک خواهند کرد</p> <p>روز را به بازی کردن گیم ساز گرفتن(تقلید کردن از یک دیگر) آغاز کنید</p> <p>● دانش آموزان را در گروپ های دو نفری تقسیم کنید و یکی از این دو نفر را به حیث آیینیه انتخاب کنید(که تقلید نفر مقابل را بکند). با اشاره شما دانش آموزان میتوانند به هر شکل که میخواهند آرام حرکت کنند.</p> <p>● دانش آموزی که نقش آیینیه را دارد باید تقلید رفیق خود را هو به هو انجام دهد طوریکه به شکل انعکاس یک آیینیه به نظر برسد</p> <p>۱۰ دقیقه</p>	<p>روز پنجم:</p> <p>۱۰ دقیقه</p>

- شما می‌توانید بازی را برای چند ثانیه متوقف کنید تا دانش آموزان نقش های خود را تبدیل کنند به شکلی که تمامی شاگردان در هر دو نقش (عامل و آیینه) بازی کرده باشند.
- شما می‌توانید بازی را بیشتر پر چالش کنید؛ به طور مثال شما می‌توانید به آنها انگیزه های مختلفی بدهید از جمله می‌توانید از آنها بخواهید که یکی از کرکتر های داستان باشند.
- همچنان شما می‌توانید صحنه را برای شان بیشتر مشخص کنید (به طور مثال: زیر سطح آب، جنگل، یک پارک در جنگل و غیره)

دانش آموزان داستان را با اعمال، قیافه گیری و اثاثیه صحنه تنظیم و ترتیب کرده و آن را به اشتراک خواهند گذاشت.

- دانش آموزان اثاثیه صحنه را در عقب صحنه تنظیم خواهند کرد
- دانش آموزان داستان را دوباره با استفاده از کلماتی ترتیبی: نخست، دوم، بعدا و در اخیر خواهند خواند.
- دانش آموزان احساسات و اعمال را به کرکتر ها اضافه خواهند کرد.

از بیننده گان در مورد داستان سرایی چشمگیری خود نظر خواهی کنید:

- آیا مردم از آن لذت بردند؟
- دو چیزی که خوب پیش رفت کدام ها بودند؟
- چه چیزی می‌توانست بهتر باشد؟

کدام دو چیز برای شما در این تجربه خیلی خوشایند بود؟ آن را با مردم شریک سازید.

۲۰ دقیقه

۲۰ دقیقه

<p>دانش آموزان می‌توانند برای کرکتر های خود دیالوگ بنویسند.</p> <p>فعالیت های غنا بخش اضافی می‌توانند موارد ذیل را شامل شوند:</p> <p>دانش آموزانی بیشتری تمثیل نقش کرکتر های مختلف را انجام دهند</p>	<p>فعالیت های غنا بخش اضافی</p>
<p>داستان سرایی اخیر می‌تواند شکلی ساده ای داشته باشد طوری که در آن از اعمال و قیافه گیری های کمتری استفاده شده باشد.</p>	<p>تغییرات جهت ساده سازی</p>



story
weaver

محفل سال روز تولد

نویسند: گروپ کتاب های پاراثام

رسامی: میگا ویشواناث

سطح 1
خواننده ابتدایی





3 / 8



4 / 8





5 / 8



6 / 8



