

## نقش را تقلید کنید (سطح ۲)

تشریح	در جریان یک هفته، شاگردان درامه های کلیدی را تمرین می کنند تا بازیگر (اکتور) شوند و در ضمن مفاهیم اساسی درامه را به عنوان یک ژانر یاد بگیرند.
سوالات انگیزشی	چگونه درامه می تواند یک مفکوره یا ایده را برای مردم برساند؟
وقت مورد نیاز	۵ نیم ساعت در جریان 5 روز
وسایل مورد نیاز	اوراق و پینسل
نتایج یادگیری	<ul style="list-style-type: none"> <li>- یک داستان بگویند، یا تجربه توأم با حقایق مناسب و مرتبط را دوباره شرح دهید، جزئیات توصیفی، سخن گفتن واضح با سرعت و لحن قابل فهم</li> <li>- تعیین کنید که چگونه پیام بوسیله جزئیات کلیدی در متن دراماتیک انتقال داده می شود</li> <li>- از طریق پلانگذاری، بازبینی و تصحیح نمودن، نوشتن را در صورت ضرورت انکشاف دهید و تقویت نمایید</li> </ul> <p>در مباحث و گفتگو ها بصورت مؤثر اشتراک کنید تا دیدگاه های دیگران را بسازد و</p>
درس قبلی	با دقت کافی و بصورت روان بخوانید تا مهارت فهم و برداشت از محتوا را تقویت کنید
وسایل ضروری	

## روز اول

امروز شما یاد میگیرید که درامه چیست!

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و تشریح
	<p>به سوالات ذیل جواب دهید:</p> <p>وقتی به "درامه" فکر می کنید، چه کلماتی در ذهن تان میآید؟</p> <p>"درامه" یک داستان است که توسط مکالمه میان دو نفر گفته می شود"</p> <p>درامه با خواندن یک داستان چه تفاوتی دارد؟ به نظر شما کدام یک بهتر است؟ و چرا؟</p>






<p>گیم تقلید</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. رفتار یکی از اعضای خانواده یا دوستان تان را بدون گپ زدن تقلید کنید</li> <li>2. دیگران باید حدس بزنند که شما در نقش چه کسی ظاهر شدید، اگر جواب درست دادند یک امتیاز می گیرند.</li> <li>3. بعد از یک مرحله، رفتار یک شخص را تقلید کنید و این بار شیوه سخن گفتن او را نیز انجام دهید (آنچه را اغلباً را می گوید)</li> </ol> <p>بعد از انجام گیم، در این باره فکر کنید:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. راهها و روش های متفاوتی را که شما می توانید در آن افهام و تفهیم کنید</li> <li>2. وقتی صدا و مکالمه را در نقش تان بکار بردید، چه تفاوتی ایجاد شد؟</li> </ol>	
<p>گیم حواس</p> <p>حواس پنجگانه کدام ها اند و چه کارآمدی دارند؟</p> <p>روی یک تکه کاغذ (مثلا کارت های یادداشت) حداقل 1 شی را بنویسید که برای حواس پنجگانه خوشایند یا ناخوشایند باشد، همانطوریکه در ذیل نشان داده شده است:</p> <p>مثال:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>بوی</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ماهی پوسیده</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>گل</p> </div> </div> <p>فلش کارت ها را در بکس بیندازید و یکی یکی بردارید و عکس العمل در برابر آن شی را "تقلید" کنید. دیگران باید در مورد آن حس، حدس بزنند که شما تقلید کدام یکی از حواس را انجام می دهید. هرکه درست حدس زد ۱ امتیاز میگیرد.</p>	
<p>فعالیت یخ زدگی</p> <p>برای انجام این گیم، در یک ردیف ایستاد شوید (یکی در پشت سر دیگری). نفر اولی یک سناریوی یا یک عمل یا یک حالت را انتخاب می کند و آن را تقلید می کند. نفر دومی، به این سناریوی عکس العمل نشان می دهد و نفر سومی باید به رفتار نفر دومی عکس العمل نشان دهد.</p> <p>مثال:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>نفر اولی</p> <p>یک سناریو را انتخاب می کند و آن را تقلید می دهد مثال: حرکت بوکسینگ</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>نفر دومی</p> <p>به تقلید نفر اولی عکس العمل نشان می دهد ضربه می خورد و می افتد</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>نفر سومی</p> <p>به تقلید نفر دومی عکس العمل نشان میدهد میخواهد تا نفر دومی را محکم بگیرد</p> </div> </div> <p>تا زمانی که تمام نفرها نقش شان را انجام دهند، گیم ادامه دارد. سپس، از حالت سکوت بیرون میآیند و سناریوی جدید را انجام می دهند.</p>	

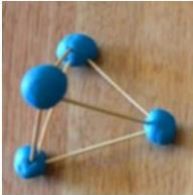
امروز، شما در باره داستانی فکر می کنید که می خواهید نقش بازی کنید و برای آن طرح داستان بسازید.

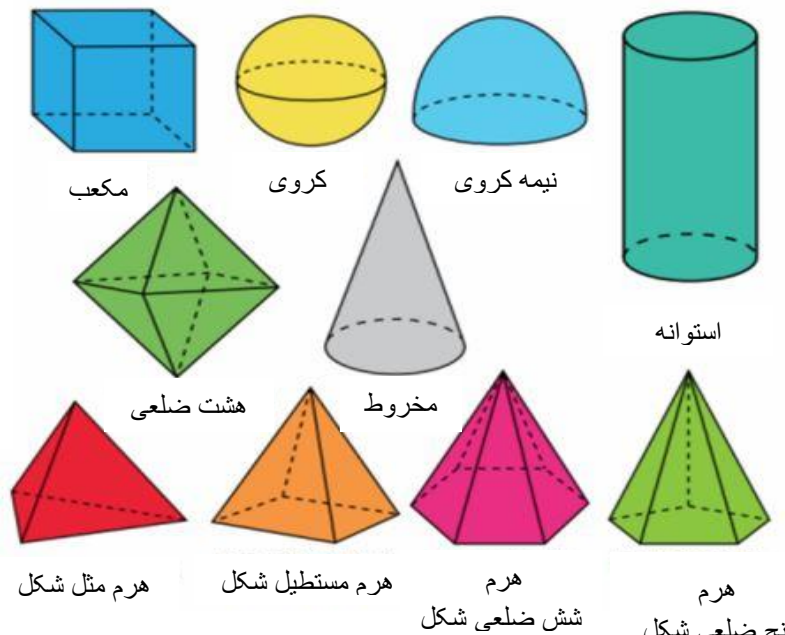
مدت پیشنهاد شده	فعالیت و تشریح
<p>۲۰ دقیقه + وقت تنظیمات</p> <p>به سوالات ذیل جواب دهید:</p> <p>بازیگران چگونه می دانند که چه بگویند و در روی استیج/صحنه چگونه نقش بازی کنند؟</p> <p>اسکرپت نمایشنامه را بصورت مکالمه میان دو کرکتر بنویسید.</p> <p>مثال:</p> <p>قصه کنند: در تابستان سال ۲۰۰۸، یک صبح زیبا و دلنشینی بود. علی و خواهرش، سارا، قصه می کردند که چگونه رخصتی تابستان شان را در خانه سپری کنند.</p> <p>سارا: ما میتوانیم در درخت یک خانه ای چوبی بسازیم یا یک بازی جدید بسازیم و یاهم می توانیم به قصر پدرکلان مان برویم!</p> <p>علی: (خسته بود) سارا، من می خواهم در خانه تنها باشیم.</p> <p>ساری: (دست اش را بلند کرد) علی، تو خوب استی؟</p> <p>در باره اینکه "قصه کننده" چه کسی است، بنویسید.</p> <p>"نمایشنامه ها اغلباً قصه کننده دارند"، که برای مخاطبین یا بیننده ها در باره آنچه که در نمایشنامه جریان دارد، معلومات اضافی می دهد.</p>	<p>۲۰ دقیقه + وقت تنظیمات</p>
<p>بکس صدا</p> <p>در این فعالیت، شما رهنمود تنفس را رعایت می کنید:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ایستاد شوید و پاهای تان را از هم باز کنید. چشم های تان را ببندید.</li> <li>2. داخل نفس بکشید. وقتی نفس تان را بیرون می کشید بگوید اااااااااا (سه بار تکرار کنید)</li> <li>3. داخل نفس بکشید. وقتی نفس تان را بیرون می کشید بگوید اااااااااا (سه بار تکرار کنید)</li> <li>4. داخل نفس بکشید. وقتی نفس تان را بیرون می کشید بگوید اااااااااا (سه بار تکرار کنید)</li> </ol> <p>کوشش کنید این صداها را بلندتر و آرام تر بگویید.</p> <p>بعد از انجام این فعالیت، چه احساس می کنید؟</p>	<p>۲۰ دقیقه + وقت تنظیمات</p>


## روز سوم

امروز، شما در باره احساسات یا عواطف یاد میگیرید!

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و تشریح
۱۵ دقیقه	سخن گفتن با احساسات
	<p>همان جمله را با احساسات ذیل بگویید. از حرکات دست استفاده نکنید.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>خوشحال</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>غمگین</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>سراسیمه</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>قهر</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>متعجب</p> </div> </div> <p>در باره ۲ الی ۳ سناریوی فکر کنید.</p> <p><b>بطور مثال:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- معلم از یک شاگرد می پرسد که چرا وظیفه خانگی را انجام نداده است.</li> <li>- داکتر یک مریض را معاینه می کند.</li> <li>- مصاحبه با یک بازیگر مشهور در یک برنامه تلویزیونی</li> </ul>
۵ دقیقه	<p>بعد از اینکه سناریو را انتخاب کردید، آن را با یک عضو فامیل یا یکی از دوستان تان طوری انجام دهید که ان احساسات را بکار ببرد: خسته، ترسیده، بالانرژی، غمگین.</p>

<p>در این باره فکر کنید که چگونه لحن و طرز گفتار تان با احساسات مختلف، تغییر می کند؟</p> <p>بعد از اینکه فعالیت را انجام دادید، جاهای را که در آن با احساسات مشخص سخن می گوئید، شناسایی کنید.</p>	
<p><b>شکل های سه بعدی</b></p> <p>برای انجام این فعالیت، شما باید دو نفر باشید:</p> <p><b>نحوه انجام بازی:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. یک بازیکن یک شکل سه بعدی را می گوید.</li> <li>2. با استفاده از موم و چوب های خورد آن شکل را می سازد.</li> <li>3. بازیکنی که اول مدل را تمام کرد، ۱ نمره می گیرد.</li> </ol> <p>بطور مثال:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- یک بازیکن می گوید "هرم مثلث"</li> <li>- سایر شاگردان این شکل را می سازند</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- سایر بازیکنان می گویند: این شکل 4 رأس دارد.</li> <li>- اولین بازیکنی که ساختن شکل را تمام کرد، نمره می گیرد.</li> </ul> <p>همچنان می توانید از اشکال ذیل به حیث رهنمود استفاده کنید:</p>	<p>۵ دقیقه</p>

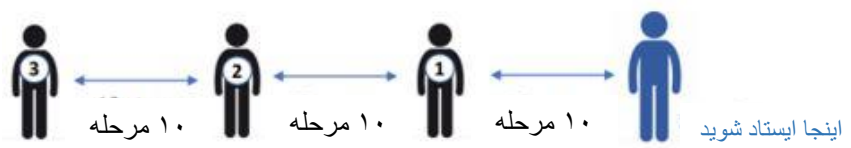
	
<p>"بعضی اشیاء وجود دارند برای معنی و مفهوم بخشیدن به نمایشنامه، مهم هستند. بطور مثال؛ اگر صحنه نمایشنامه در باره شخصی است که در مابیل گپ می زند، پس مهم است تا مابیل داشته باشید. این اشیاء، حامی نامیده می شوند."</p> <p>شما می توانید با استفاده از بعضی اشکال سه بعدی ذیل، آنها را بسازید.</p>	

## روز چهارم

امروز، شما نمایشنامه خود نقش را نمایش می دهید و کارت های دعوتنامه می سازید.

	مدت پیشنهاد شده
فعالیت و تشریح	

<p><b>فشار روی کلمات</b></p> <p>"یک جمله براساس فشاری که روی هر کلمه وارد می کنید، می تواند معانی متفاوتی داشته باشد." در جمله ذیل، روی کلمات آبی فشار وارد کنید (تأکید کنید).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: 20%;"> <p><b>چه کسی لباس خرید؟ تارا</b></p> </div> <div style="text-align: center;">←</div> <div style="width: 70%;"> <p>تارا لباس خرید.</p> <p>تارا لباس خرید.</p> <p>تارا لباس خرید.</p> <p>تارا لباس خرید.</p> </div> </div> <div style="background-color: #f9cb9c; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>بررسی کنید که چگونه معانی جمله تغییر می کند.</p> </div> <p>خودتان جملات بسازید و روی کلمات مختلف فشار وارد کنید. چگونه فشار وارد کردن روی کلمات معنی جمله را تغییر می دهد؟</p>	
---	--

<p><b>تمرین صدا</b></p> <p>برای انجام این فعالیت، شما باید در گروه های چهار نفری یا بیشتر از آن باشید.</p> <p><b>نحوه انجام بازی</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>در یک ردیف (قطار) ایستاد شوید.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• طوری سخن بگویید که شخص 1 بشنود. سپس، شخص 2 و شخص 3.</li> <li>• تصور کنید که شما یک راز را افشاء می کنید. شخص ۳ باید بتواند حرف شما را بشنود.</li> <li>• یک چیزی را به قهر بگویید. شخص ۱ نباید احساس کند که شما صدا میزنید.</li> </ul>	
<p><b>وقت تمرین</b></p> <p>با در نظر گیری اسکرپت که در روز دوم نوشته کردید، این کار را انجام دهید:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. تصمیم بگیرید که چه کسی در اسکرپت شما نقش بازی کند.</li> <li>2. مکالمه میان دو نفر را با لحن صدای مناسب، احساسات و نقش ها (اکشن ها) تمرین کنید.</li> </ol>	
<p>کارت دعوتنامه</p>	

کارت دعوتنامه را دیزاین و ترتیب کنید تا اعضای فامیل و دوستان تان را برای تماشای نمایشنامه دعوت نمایید.  
کارت دعوت باید جزئیات ذیل را داشته باشید:

 <div style="text-align: center;"> <p><b>دعوتنامه</b></p> <p>آقای اسمیت</p> <p>از شما دعوت می شود تا به تماشای نمایشنامه "سرگذشت سارا و علی" تشریف بیاورید. روز پنجشنبه، ۲۶ جنوری ۲۰۲۲</p> <p>زمان: ساعت ۵ - ۶ عصر آدرس: خانه #۱۲، هیلز کمپوند، جاده اطلس، دوهه- قطر</p> <p>منتظر تشریف آوری شما هستیم</p> <p>با احترام مومنه شماره موبایل: ۳۷۶۶۶۲۱</p> </div>	موضوع
	نام
	نمایشنامه
	تاریخ
	زمان
	آدرس
	اختتامیه
شماره تماس شما	

با توجه به طرح داستان خود، جزئیات بیشتری را در کارت دعوت علاوه نمایید تا آن را تزئین کنید.  
لیست مهمانان را ترتیب کنید و سپس کارت دعوت را برای شان توزیع نمایید.

## روز پنجم

امروز، شما جزئیات را آماده کنید و نمایشنامه تان را ارائه کنید.

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و تشریح
-----------------	----------------



<p>امروز شما نمایشنامه خود را به نمایش می گذارید.</p> <p>برای اینکه این کار را انجام دهید، باید ابعاد ذیل را مشخص و معین کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- لباس های نمایشنامه</li> <li>- تمرین مکالمه ها با احساسات</li> <li>- موسیقی پس زمینه</li> <li>- مکان و وسایل مورد نیاز</li> </ul>	
<p>نمایشنامه را ارائه کنید</p> <p>نمایشنامه های خود را در مقابل چشمان مخاطبین و مهمان ویژه خود ارائه نمایید</p> <p>بعد از ارائه نمایشنامه، به موارد ذیل جواب دهید:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● آیا آنها (مخاطبین) از نمایشنامه شما لذت بردند؟</li> <li>● 2 کاری که بهتر انجام دادید کدام ها اند؟</li> <li>● چه کارهای را میتوانستید بهتر انجام دهید؟</li> </ul> <p>جواب های سوالات را که در روز اول داده شد بخوانید و بحث نمایید که چگونه فکر و اندیشه تان تغییر کرده است.</p> <p>موارد ذیل را جواب دهید:</p> <p>چگونه درامه می توانید یک مفکوره را برای مخاطبین منتقل کند؟</p>	
<p><b>قصه کردن یک داستان</b></p> <p>داستان ذیل را بخوانید و در باره آن بحث کنید.</p> <p><b>ترس در صحنه نمایش</b></p> <p><b>نوشته شده توسط: یامینی ویجایان</b></p> <p>چامپا خواندن آهنگ را نسبت به هر چیزی دیگری در این دنیای پهناور دوست دارد. وقتی که او آهنگ می خواند، خوشایندترین حس دنیا به او دست می دهد. او در حمام و گاهی هم در بالای بام خانه آهنگ میخواند. او برای تپه ها و مهتاب آهنگ می خواند. او همانند یک شیر است. چامپا زنبور عسل را دوست دارد. او در زیر باران و هوای گرم آهنگ می خواند. یک روز، چامپا آواز خواند، چشمان بسانت باز شد. او گفت: "من یک مفکوره عالی دارم!" بسانت دوست صمیمی چامپا است و او همیشه مفکوره های زیاد در ذهن اش دارد. بعضی از مفکور هایش خوب و جالب، و بعضی دیگرش خطرناک بود. بسانت گفت: تو باید در روز جشن ختم سال تعلیمی آهنگ بخوانی!" چامپا گفت: چه یک مفکوره فوق العاده ای!" " چرا نه! تو خوش داری آهنگ بخوانی. " چامپا در باره روزی که او روی صحنه نمایش رفت و تقریباً از ترس بیهود شد، به بسانت چیزی نگفته بود</p>	

بسانت گفت: "من...من نمی توانم در مقابل افراد زیاد آهنگ بخوانم. من حتی در برابر پدر و مادرم هم آهنگ نخواندم."

بسانت گفت: "تو میتوانی آهنگ بخوانی! آنچه چیزی که ضرورت داری، کمی تمرین است، چامپا." بسانت گفت: "اگر ماهی و پارس بالایم خنده کنند، باز چی؟" اگر این کار را کردند، تنها خود را ریشخند کردند و بس. تو یک آواز خوان فوق العاده ای هستی". احساس آهنگ خواندن در مقابل تماشاچیان زیاد، دلش را بیقرار کرده بود. چامپا در این وقت هیجانی و ترسیده بود، ولی آهنگ خواندن را بسیار دوست داشت! بنا، کوشش کرد که این کار را تمرین کند. چامپا چند روز این کار را تمرین کرد. او بالای صدا و هجره خود کار کرد تا بهترین صدا را ایجاد کند! هر کس در باره بهترین روز چامپا لحظه شماری می کردند. او سخن خود را گفت: یک روز قبل از اجراش، چامپا یک محفل تمرین ویژه برگزار کرد که در آن مؤفاناه اجرا نمود. در نهایت، روز جشن ختم سال تعلیمی فرا رسید. وقتی نوبت او رسید تا آهنگ اش را اجرا کند، زبانش بند شده بود. استیج بسیار بلند بود. چراغ ها هم روشنی زیاد داشت! تعداد تماشاچیان هم خیلی زیاد بود! گلوی چامپا خشک شده بود. دستانش نازک و لطیف بود. وقتی شروع به آهنگ خواندن کرد، زمزمه ای به گوش رسید. طوری معلوم میشد که یکی صدایش را تقلید می کرد. چامپا یک نفس عمیق کشید و دوباره کوشش کرد... این بار صدای جیرجیر شنیده شد! این صدا از میان تماشاچیان برآمد. قلب چامپا به شدت می تپید. تند! تند! سرش چرخ خورد. در این لحظه بسانت را دید که به شدت برایش کف می زند. هنگامی که او را دید خوشحال شد. دوباره کوشش کرد. در قدم نخست، صدای آهنگ نرم و آهسته به گوش میرسید. هرچند صدای چامپا می لرزید، اما تا حدی بهتر بود. سپس، به آهستگی موسیقی دلنشین، گیرا، روان و آهنگین از حنجره اش بیرون آمد. حالا دیگر برایش مهم نبود که استیج چه اندازه بزرگ است، یا اینکه چراغ ها چقدر روشنی دارند و یا هم تعداد تماشاچیان در مقابل او چقدر است. چامپا صدایش را تا اندازه توان بلند کشید و آهنگ را اجرا کرد. وقتی اجراش تمام شد، زیباترین حس دنیا در دلش موج می زد.

1. آیا شما یا کسی دیگر ترس استیج را تجربه کرده است؟ چرا این اتفاق می افتد؟
2. عبارت "دلش را بیقرار کرده بود" چه معنی میدهد؟
3. تصور کنید که شما بسانت هستید. یک روز قبل از اجراش یک نامه به چامپا بنویسید تا او در روز جشن ختم سال تعلیمی بهترین اجرا کند.

## معیار ارزیابی

- شاگردان بصورت فعال شرکت می کنند و در جریان اجرای درامه به یکی دیگر خود گوش می دهند.
- شاگردان می توانند نقاط قوت و فرصت های تقویت را در اجراهای درامه خود شناسایی کنند.
- شاگردان کارت های دعوت را که شامل معلومات مرتبط در باره نمایشنامه است، برای خانواده های خود دیزاین و ترتیب کنند
- شاگردان مشخصات درامه را شناسایی می کنند و آنها را در اسکرپت که می نویسند، می گنجانند.
- شاگردان جواب سوال "چگونه درامه می تواند یک مفکوره منتقل کند؟" را پیدا می کنند. آنها جواب خود را با ۱ الی ۲ مثال نشان می دهند که ممکن از فعالیت های پروژه پیدا شود.