

## داستان مادر کلان (سویه ۳)

شاگردان داستان ها و آهنگ های قدیمی را که بخشی از میراث و فرهنگ بزرگان خانواده های آنها میباشد ثبت می نمایند. شاگردان این فرصت را خواهند داشت که این داستان را بعد از جمع آوری و اصلاحات به گونه کتاب تالیف نمایند ویا مانند یک داستان شفاهی بیان کنند.	شرح
ما چه میتوانیم از بزرگان خود بیاموزیم؟	سوالات رهنمودی
۵ ساعت در ۵ روز	مجموع زمان مورد نیاز
کاغذ، پنسل، قلم، رنگه و سریش اختیاری: لباس ها، وسایل ضروری و مجلات	وسایل قابل استفاده
۱. درک ابعاد مختلف داستان سرایی مانند شخصیت ها، صحنه، طرح، آغاز، وسط و پایان داستان. ۲. تمرین مهارت های شنوایی، درک موضوع، بیان دوباره قصه و تصور مجدد داستان ۳. تمرین استفاده اجزای کلام در خلاقیت نوشتاری ۴. درک و ترسیم پلان ها (نقشه های) داستان ۵. درک و قضاوت در مورد این که چگونه داستان ها نظر به زمان و عصر تعیین شده تغییر می نمایند	نتیجه گیری آموزش
موجود نیست	آموزش قبلی

## روز ۱

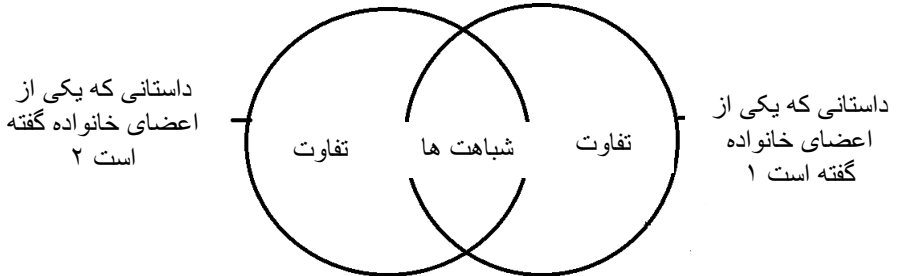
امروز می آموزید که چگونه فرصتی برای جمع آوری داستان های قدیمی مورد علاقه بزرگان که می شناسید خواهید داشت.

فعالیت و توضیح	مدت زمان پیشنهادی
<ul style="list-style-type: none"> <li>داستان های قدیمی داستان های هستند که بارها و بارها در طول نسل ها نقل قول شده اند. بسیاری از این داستان ها به جای نوشتن، شفاهی انتقال داده شده اند. بیشتر داستان های قدیمی دارای یک محیط نامشخص، شخصیت های حیوان سخنگو، پایان خوش برای شخصیت اصلی و درسی هستند.</li> </ul>	۱۰ دقیقه

<p>در مورد داستان قدیمی مورد علاقه خود که به اساس یک کتاب داستان که در مورد آن خوانده اید یا در مورد آن شنیده اید، فکر کنید. این داستان را برای خانواده خود دوباره بیان کنید و توضیح دهید که چه چیز آن را به داستان دلخواه شما تبدیل می کند.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• از اعضای خانواده داستان قدیمی مورد علاقه آنها را بپرسید. بعضی از سوالات که می توانید از اعضای خانواده خود بپرسید تا داستان قدیمی خانوادگی مورد علاقه خویش را پیدا کنند می تواند شامل موارد زیر باشد:</li> <li>• داستان قدیمی که پدر و مادر یا پدرکلان و مادرکلانت در سن من برای تعریف کردند و هرگز فراموش نکردی چیست؟</li> <li>• داستان عامیانه ای که در کودکی از خواندن یا گوش دادن به آن لذت می بردید چیست؟</li> </ul>	<p>۵ دقیقه</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• از ۲ تا ۳ نفر از اعضای خانواده بخواهید که داستان قدیمی خانوادگی مورد علاقه مشترک را روایت کنند.</li> </ul>	<p>۲۰ دقیقه</p>
<p>گوینده داستان در خانواده باید از به عمق برود و داستان را به آرامی روایت کند تا بتوانید قسمت های اصلی داستان را بنویسید. داستان را در پاراگراف ها بنویسید. هر پاراگراف در مورد بخش متفاوت داستان باشد. برای روایات زیر، می توانید از اعضای مختلف خانواده داستان کامل را بشنوید و یادداشت های خلاصه بگیرید. سپس داستان را به پاراگرافهای مختلف تقسیم کنید. اطمینان حاصل کنید که داستانهایی که می نویسد با یک آغاز ، وسط و پایان دارای ترتیب منسجم و خوب است.</p>	<p>۲۰ دقیقه</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• برای فهم جزئیات که در مورد آن مشکوک هستید، سوال کنید، مانند:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- تنظیم داستان؟</li> <li>- شخصیت ها؟</li> <li>- اتفاقات داستان و ترتیب وقوع آنها؟</li> <li>- شرایط (برخودها) که شخصیت اصلی باید بر آن غلبه می کرد؟</li> <li>- هدف داستان؟</li> <li>- حالت/احساسات شخصیت؟</li> <li>- چرا بعضی چیزها اتفاق می افتاده</li> <li>- درس های آموخته شده؟</li> </ul> </li> <li>ضمیمه ۱ مفهوم و یادداشت های مختصر را در مورد برخی از جنبه های داستان های قدیمی می دهد</li> <li>• لیست سوالات و جوابات اعضای خانواده را یادداشت کنید.</li> </ul>	<p>۵ دقیقه</p>

## روز ۲

امروز به یادگیری داستان های قدیمی بیشتر و درک آنها ادامه خواهید داد.

فعالیت و توضیحات	مدت زمان پیشنهادی
<ul style="list-style-type: none"> <li>• هنگامیکه یک داستان را از ۲ - ۳ عضو خانواده گوش دادید، نسخه های مختلف داستان را با هم مقایسه کنید و تا جایی که می توانید شباهت ها و تفاوت ها را شناسایی کنید. به یاد داشته باشید که بدون درج افکار خود به داستان، از داستان همانطور که اعضای خانواده خود گفته اند استفاده کنید.</li> </ul>	۵ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>• از هر صحنه در داستان دو تصویر بکشید و مطمئن شوید که ۵ تفاوت در تصاویر نسخه های داستان وجود دارد. از اعضای خانواده بخواهید هنگام مشاهده دو تصویر مشابه، این تفاوت ها را حدس بزنند. سپس تمام تفاوت ها را علامت بزنید و نشانی کنید، طور مثال پشک در داستان ۱ و سگ در داستان ۲، روز آفتابی در داستان ۱ و روز بارانی در داستان ۲ و غیره. سعی کنید تفاوت ها را کمتر آشکار کنید و ببینید آیا اعضای خانواده هنوز هم می توانند آنها را حدس بزنند.</li> </ul>	۲۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>• فهرست شباهت ها و تفاوت های که نمی توان ترسیم کرد اضافه کنید، طور مثال: مفهوم، نام، شخصیت چهره ها، انسجام و غیره. حداقل به ۵ شباهت و تفاوت فکر کنید.</li> <li>• اگر داستان ها بسیار مشابه به هم هستند، به ۳ مورد فکر کنید که انتظار نداشتید در نسخه های مختلف مشابه باشند.</li> </ul>	
<p style="text-align: center;"><b>توسعه مهارت های ریاضی</b></p> <p>دیگرام دایروی وین را ترسیم کنید که شباهت ها و تفاوت های بین داستان های قدیمی رایج مورد علاقه که توسط اعضای مختلف خانواده گفته می شود را نشان می دهد.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	۱۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>• بسیاری از داستان های قدیمی و داستان های شفاهی قدیمی جنبه سحر و جادو و جنبه ساختگی حقیقی گونه دارد، مثلاً حیوانات که گپ میزنند، جن و پری، درختانی که تا آسمان رشد می کنند یا موتر هایی که می توانند پرواز کنند و غیره. جنبه ساختگی حقیقی گونه داستان را در شکل یا فهرست نوشته شده شناسایی کنید.</li> </ul>	۱۰ دقیقه

به این فکر کنید که چرا احساس می کنید جنبه ساختگی درج شده است. طور مثال، برای جذاب تر کردن آن، باید یک اتفاق خارخ العاده در داستان رخ می داد و غیره.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>فعالیت اختیاری: درباره اخلاقیات داستان فکر کنید و مقاله بنویسید. آیا درس یا چیزی هست که از داستان یاد گرفتید؟ آیا می توانید در مورد اخلاقیات بنویسید و با آن موافق باشید یا خیر و اینکه چگونه در زندگی شما تأثیر می گذارد، به اشتراک بگذارید.</li> </ul>	۱۰ دقیقه

## روز ۳

امروز طرح داستانی برای یک داستان قدیمی خواهید ساخت

مدت زمان پیشنهادی	فعالیت و توضیح
۴۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> <li>روز را با تهیه طرح داستانی برای داستان که دیروز شنیدید شروع کنید. در کتابچه یادداشت خود حداقل به ۵ سوال از سوالات زیر پاسخ دهید:</li> <li>ضمیمه ۲ نمونه طرح داستانی برای داستان سیندرلا را ارائه می دهد</li> <li>- نقشه داستان چیست (اصلی ترین اتفاقی که افتاد چه بود؟)</li> <li>- چهره های اصلی داستان چه کسانی هستند؟ فهرست اسم های خاص استفاده شده در داستان تهیه کنید (نکته: این فهرست شامل نام چهره ها می شود، مثلاً، حکیم، یا نام هایی که به افراد، مکان ها و اشیاء داده می شود. نام کشورها مانند برزیل یا حتی نام سیاره ها مانند مشتری یا نام شرکت هایی مانند شرکت مخابراتی سلام و غیره)</li> <li>- بعضی اکشن ها (فعالیت ها) ذکر شده در داستان چیست؟ از چه فعل می توانید برای توصیف آنها استفاده کنید؟ (نکته: فعل بخشی از گفتار است که یک عمل یا حالتی مانند خوردن، فکر کردن، دویدن، خوش بودن، غمگین بودن و غیره را بیان می کند.) فهرست این افعال تهیه کنید و سپس آنها را در زمان گذشته، حال و آینده بنویسید. مثلاً او دوید، او می دوید، او خواهد دوید و غیره.</li> <li>- اسم های عام در داستان کدامند؟ (نکته: این اسم است که نشان دهنده گروه از اشیاء یا مفهوم است، یعنی برعکس اسم خاص که نام یک شخص یا شی (است) مصلاً، سگ، دختر، کشور و غیره.</li> <li>- اسم های عام در داستان کدامند؟ (نکته: این اسم است که نشان دهنده گروه از اشیاء یا مفهوم است، یعنی برعکس اسم خاص که نام یک شخص یا شی (است) مصلاً، سگ، دختر، کشور و غیره.</li> <li>- برای توصیف بیشتر داستان از چه نوع صفات استفاده می کنید؟ (نکته: یک صفت یک حیوان، شخص، چیز یا مفکوره را توصیف می کند یا چیزیکه که در حس لمس کردن، چشیدن، بو کردن و غیره شامل شود.</li> </ul>

اینها می‌توانند رنگ‌ها یا کلماتی باشند که دما و اندازه‌ها را توصیف می‌کنند) برای مثال. یک دختر شاد، یک توصیف متفکرانه و غیره

- از چه نو قیدها می‌توانید استفاده کنید؟ (نکته: قید کلمه است که یک فعل، یک صفت یا حتی یک جمله کامل را توصیف می‌کند). طور مثال او با صدای بلند آواز می‌خواند، او بسیار قد بلند است، خیلی سریع تمام شد و غیره.
- چگونه می‌توانیم استعاره یا تشبیه را در داستان اضافه کنیم؟ (نکته: تشبیه شکلی از گفتار است که مستقیماً دو چیز را با هم مقایسه می‌کند. تشبیه‌ها با برجسته کردن شباهت بین دو چیز با استفاده از کلماتی چون "مانند"، "به عنوان" یا "از" متفاوت از استعاره هستند، در حالی که استعاره‌ها یک مقایسه ضمنی ایجاد می‌کنند.) طور مثال. مثال تشبیه این است: او مثل فرشته معصوم است. مثال استعاره این است: او یک فرشته است.
- آیا می‌توانید از داستان یک شعر بسازید؟ یک پاراگراف از داستان را بردارید و کوشش کنید ساختن با قافیه از داستان شعر بسازید. شعر داخل داستان می‌تواند اهداف مختلف از جمله شکستن یکنواختی نثر، ایجاد تصویرسازی بیشتر و غیره را دنبال کند.
- به هدف فکر کنید و سپس با استفاده از هر طرح قافیه مانند الف ب یا الف الف ب ب یا الف ب ج و غیره آن را قافیه کنید (نکته: الف ب الف ب به این معنی است که سطر ۱ و سطر ۳ قافیه و سطر ۲ و سطر ۴ قافیه هستند). یک مثال در زیر ارائه شده است:

گل های گلاب سرخ هستند. الف  
بنفشه ها آبی هستند. ب  
من واقعا دوست دارم. ت  
به تو که نگاه میکنم. ث

منبع:

<https://www.pinterest.com/pin/95068242113243892/>

- چهره‌های داستان را تحلیل کنید.
- احساسات شخصیت‌ها یا چهره‌های اصلی و چگونگی تکامل آنها در طول داستان را شرح دهید.
  - دلیل اینکه آنها این احساس را داشتند چه بود و چه چیزی باعث شد این احساس تغییر کند؟
  - از صفت‌ها برای توصیف شخصیت‌ها در طول داستان و چگونگی تغییر آنها استفاده کنید.

۲۰ دقیقه

امروزمی توانید کتاب داستان قدیمی را طراحی کنید!

فعالیت و توضیحات	مدت زمان پیشنهادی
<ul style="list-style-type: none"> <li>• چگونه یک خواننده می تواند بر اساس مجموع "شواهد" موجود در نقاشی یا متن هر صحنه، زمان وقوع داستان را حدس بزند؟ حداقل به ۱۰ سرنخ فکر کنید که می تواند به خوانندگان کمک کند تا دوره زمانی داستان را بفهمند. فهرست شکلی یا لیست از این شواهد تهیه کنید. از اعضای بزرگتر خانواده سوالات بپرسید تا آیدیا بگیرید، طور مثال:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- چه نوع حمل و نقل در آن زمان وجود داشت؟ مثلاً. گاو گادی، اسب گادی، بایسکل و غیره</li> <li>- مردم در چه نوع خانه هایی زندگی می کردند؟ مثلاً کلبه های روستایی، خانه های خشتی یک طبقه و غیره.</li> <li>- زیربنا و تکنالوژی چگونه بود؟ مثلاً، پایه های برق یا تلفن، تلفن ها، کامپیوتر، سرک های سیمنتی و غیره.</li> <li>- به چه عناصر فرهنگی می توانید فکر کنید؟ مثلاً لباس و غیره</li> <li>- آن زمان چه زبانی استفاده می شد؟ مثلاً نام شخصیت ها، زبان مورد استفاده، انواع کلمات استفاده شده و غیره</li> </ul> </li> </ul>	۲۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>• داستان کامل را در یک کتاب طراحی کنید - از تمام نقاشی هایی که قبلاً ترتیب کرده اید استفاده کنید و آنها را در یک کتاب تصویری جابجا کنید. شما چند گزینه دارید که عبارتند از:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- با تصاویری که کشیده اید و تصاویر اضافی و صدای شخصیت ها یک کتاب گرافیکی یا کتاب تصویری بسازید.</li> <li>- یک کتاب نوشته تصویری بسازید (با تصاویری که کشیده اید)</li> </ul> </li> </ul>	۲۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>• یک صفحه جلد و صفحه پشتی طراحی کنید. چند کتاب را مطالعه کنید، ببینید چه چیزی معمولاً در صفحه مقدمه و آخر یک کتاب وجود دارد.</li> <li>• صفحه جلد دارای یک تصویر، عنوان، نویسنده، مترجم و رسام خواهد بود - اینها باید طور طراحی شوند که توجه دیگران را به خود جلب کنند.</li> <li>• صفحه پشتی معمولاً دارای خلاصه داستان یا توصیفات افرادی است که کتاب را می خوانند و در آن نظرات خود را به اشتراک می گذارند. می توانید انتخاب کنید که یکی از آن ها در صفحه پشتی نمایش داده شود. شما می توانید توصیفات خود را بسازید یا از والدین / همصنفی ها برای توصیفات کمک بخواهید.</li> </ul>	۲۰ دقیقه

همچنان، یک خلاصه کوتاه بنویسید و شاید به فکر یک سوال معلق برای نوشتن در پایان باشید.

## روز ۵

امروز فرصتی برای تجدید نظر و بازگویی داستان خواهید داشت.

فعالیت و توضیحات	مدت زمان پیشنهادی
<ul style="list-style-type: none"> <li>از تمرین دیروز برای شناسایی احساسات شخصیت های مختلف استفاده کنید و زمانی که روایت شفاهی را به شکل نمایش در می آورید، حس شنیدن دلچسپ را ایجاد کنید.</li> <li>به حس گوش دادن به داستان فکر کنید. به این فکر کنید که وقتی داستان را شنیدید چه احساسی داشتید، مثلاً، غم و اندوه، عدم اطمینان، ترحم و غیره. چگونه می توانید اینها را هنگام بازگویی داستان دوباره به وجود بیاورید، مثلاً وقتی که در یک نقطه زیاد جالب از داستان مکث می کنید، تعلیق ایجاد کنید؟ ما می توانیم با تغییر صدای و اینکه وقوع رویدادها در شب بوده اند و غیره موارد، وحشت ایجاد کنیم.</li> <li>هنگام روایت داستان و استفاده از صدای شخصیت های مختلف صدا و لحن خود را تغییر دهید. چگونه با صدای کسی که غمگین است چیزی می گوئید - آن شخص احتمالاً آهسته و آهسته صحبت می کند. یک شخصیت عصبانی احتمالاً با صدای بلند صحبت می کند، گاهی اوقات چند کلمه را از دست می دهد، سریع صحبت می کند و غیره.</li> <li>از وسایل خانه/صنف استفاده کنید و برای نشان دادن قسمت های مختلف صحنه ها خلاق باشید.</li> <li>اختیاری: تکنیک هایی را که استفاده کرده اید (مانند مکث، صداهای مختلف، لحن، حالات چهره) در طول جلسه داستان گویی شفاهی تجزیه و تحلیل کنید و از اعضای خانواده بپرسید که تاثیر آن چگونه بوده است. یادداشت های انعکاسی را در مورد داستان خود بنویسید و به عنوان بازتاب برای خود در مورد چگونگی بهبود روایت شفاهی خود بنویسید.</li> </ul>	۳۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>حالا ببینید داستان را دوباره مرور کنیم.</li> <li>می توانید ابتدا داستان را با فرض اینکه شخصیت اصلی در دوره زمانی قدیمی تر هستید بازگو کنید: به این حالات، شرایط و شخصیت های دیگر چگونه واکنش نشان خواهید داد؟ چه چیزی به عنوان یک عکس العمل متفاوت خواهد بود؟</li> </ul>	۱۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>به همین داستان فکر کنید و صحنه های دوران کنونی و شرایط خود را به تصویر بکشید. علاوه بر سر نخ ها و شواهدی که قبلاً ذکر شد، باید در مورد چگونگی تغییر خود داستان نیز فکر کنید.</li> </ul>	۳۰ دقیقه

<p>- چگونه این داستان را بر اساس چگونگی تکامل جامعه مدرن می سازید؟ به عنوان مثلاً، پیشرفت زنان، سفر بیشتر و غیره</p> <p>- پیشرفت های تکنولوژیکی چه تاثیری بر داستان خواهد داشت؟ مثلاً اگر شخصیت های اصلی تلفون یا اینترنت داشتند - چه چیزی متفاوت خواهد بود؟</p>	
<p>• کتاب های قدیمی و مدرن خود را با خانواده و/یا همسالان خود به اشتراک بگذارید. خانواده/همسالان حدس خواهد زد که داستان ها در چه زمانی و چرا اتفاق افتاده اند؟ آن ها می توانند بر اساس نسخه که بیشتر دوست دارند، تصاویر و نقاشی ها، کدام صفحه جلد را بیشتر پسندیده اند، داستان را نقد کرده یا نظر بدهند.</p> <p>در مورد آنچه آموخته اید فکر کنید؟</p> <p>- مهمترین چیزی که شخصاً یاد گرفتیم چیست؟</p> <p>- در چه لحظات بیشتر به تلاشم افتخار کردم؟</p> <p>- دفعه بعد وقتی پروژه دیگری را انجام می دهم چه کارهای متفاوت می توانم انجام دهم؟</p> <p>- من یاد گرفتم که بزرگترین نقاط قوت و زمینه های پیشرفت من چه بودند؟</p> <p>- چگونه از آموخته هایم در آینده استفاده کنم؟</p>	<p>۱۰ دقیقه</p>

## شرایط ارزیابی

- وضوح متن و تصاویر
- توانایی درک جنبه عاطفی شخصیت ها و علت و معلول وقایع
- گوش دادن دقیق به روایت توسط اعضای خانواده و توانایی رسامی یا نوشتن املا
- خلاقیت در شناسایی و ترسیم شواهد برای شناسایی دوره زمانی داستان ها
- نتیجه گیری در مورد تأثیر عصری شدن بر داستان
- توانایی ترجمه و ترسیم در مورد لغات و حالات
- استفاده صحیح از بخش های گفتا

## تغییرات برای ساده سازی

- شاگرد می توانند فعالیت های مربوط به ترجمه و برخی از قواعد گرامر را بر اساس درک خود حذف کنند.



## ضمیمه ۱: جنبه های مشترک داستان های قدیمی (فلکلور)

جنبه	مفهوم	یاد داشت های خلاصه
هدف		<ul style="list-style-type: none"> <li>• هدف آن عبارت است از:</li> <li>• در مورد رفتار صحیح درس بیاموزید و نشان دهید که چه ارزش هایی برای یک جامعه مهم است</li> <li>• برای چیزهایی که مردم متوجه نشده اند توضیح دهید</li> <li>• صرفاً برای سرگرمی میباشد</li> <li>• یک ارزش اخلاقی یا ارزشی را که برای جامعه ارزشمند است به اشتراک بگذارید</li> </ul>
اصل مطلب	«مفکوره بزرگ» - داستان در حقیقت در مورد چیست	<ul style="list-style-type: none"> <li>• مثالها: خیانت، عشق، دوستی، حسادت، خشونت، عدالت</li> <li>• مطالب فضایل خوب شفقت، عشق، سخاوت را ترویج می دهد و رذایل حرص، خودخواهی، غرور بیش از حد و غیره را کاهش می دهند.</li> </ul>
محیط یا ترتیبات	زمان و مکانی است که داستان در آن اتفاق می افتد	<ul style="list-style-type: none"> <li>• محیط معمولاً مهم نیست. هیچ نشانه دقیقی از مکان و زمان ارائه نشده است.</li> <li>داستان های قدیمی معمولاً با این موارد شروع می شوند: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ "بود و نبود"</li> <li>○ "خیلی وقت پیش در سرزمینی دور"</li> </ul> </li> </ul>
چهره ها یا شخصیت ها	اینها کسانی هستند که نقش مرکزی داستان را دارند	<ul style="list-style-type: none"> <li>• شخصیت ها می توانند انسان ها، حیوانات یا گیاهان باشند که مانند انسان ها رفتار می کنند که هرکدام نقش یا هدف متفاوتی دارند.</li> <li>• همیشه یک قهرمان (چهره مرکزی) و یک چهر منفی وجود دارد. چهره مرکزی شخصیت اصلی است که هدف مشخص برای بدست آورد دارد یا بالای حالت نامناسب میکند. چهر منفی یا دشمن را می توان در قالب یک شخص، مکان، چیز یا موقعیتی ارائه کرد که مانع بزرگی برای شخصیت اصلی می شود.</li> <li>• شخصیت ها معمولاً صاف، ساده و راست هستند. آنها یا کاملاً خوب هستند یا کاملاً شر، یا زیبا یا زشت، یا عاقل یا احمق، یا قوی یا ضعیف، یا ثروتمند یا فقیر که اکثراً خصوصیات آنها مبالغه آمیز هستند.</li> <li>• شخصیت های اصلی (قهرمان) جوان، مهربان، خیرخواه، دلسوز، شجاع، خودخواه، با توانایی ها یا قدرت های خاص میباشند.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• شخصیت ها آزمایش را سپری میکنند.</li> <li>• شخصیت های خوب پاداش می گیرند و شخصیت های بد مجازات می شوند</li> <li>• شخصیت اصلی همیشه یک پایان خوش/برنده در پایان دارد</li> <li>• جادو/ارواح معمولاً برای توضیح حالات غیرقابل توضیح استفاده می شوند</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• طرح ها کوتاه و ساده هستند</li> <li>• قانون ۳: رویدادها اغلب اوقات در مجموعه های سه تایی رخ می دهند (مثلاً سه خرس، سه خواهر و غیره). عدد ۳ یک عدد خاص است. در بسیاری از مذاهب و فرهنگ ها اهمیت دارد</li> </ul>	<p>نقشه مجموعه از اتفاقات است که در یک داستان اتفاق می افتد. یعنی این اتفاق افتاد، بعد آن اتفاق افتاد، بعد این اتفاق افتاد،...</p>	<p><b>طرح یا نقشه</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• تضاد یا اختلاف یا ممکن است درونی یا بیرونی باشد - ممکن است در ذهن شخصیت اصلی یا بین شخصیت اصلی و نیروی خارجی (شخصیت های دیگر، یک حیوان یا یک رویداد آب و هوایی) رخ دهد.</li> <li>• تضاد چیزی است که مخاطب را مصروف می سازد و او را بی صبرانه منتظر می گذارد تا ببیند آیا شخصیت اصلی بر مانع خود غلبه می کند یا خیر.</li> <li>• با ایجاد تضاد در ابتدا و حل آن تا پایان داستان، داستان مسیر، حرکت و هدف میابد. بدون تضاد، داستان آغاز، میانه و پایان نخواهد داشت</li> <li>• هنگامیکه شخصیت های اصلی کوشش می کنند بر تضاد غلبه کنند، ویژگی های شخصیتی آنها آشکار می شود و به مخاطب کمک می کند تا از داستان درس بیاموزد.</li> </ul>	<p>تضاد یا اختلاف درگیری بین دو نیرو یا دیدگاه مخالف است</p>	<p><b>تضاد یا اختلاف</b></p>

## ضمیمه ۲: نمونه نقشه داستان

شخصیت ها	محیط یا ترتیبات
سندریلا مادر اندر خواهر اندار های بد یا مضر	خانه سندریرلا قصر بیرون از قصر
رویداد ها	
دعوت به محفل شادی شاهی	
سندریرلا با مادر خوانده پری خود ملاقات میکند	
در محفل شاهی سندریرلا با شهزاده ملاقات میکند	
نیم شب: سندریرلا بوت شیشه بی خود را گم میکند جستجو سندریرلا: خواهر اندار های بد و سندریرلا در مورد بوت شیشه بی کوشش میکنند	
سندریرلا با شهزاده عروسی میکند	
نتیجه اخلاقی یا درس گرفته شده	
خوب بالای بد غلبه میکند، اخلاص برنده میشود	