



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ИНТЕЛЕКТУАЛЕН ПРОДУКТ 1

ЕЗИКОВА КРЕАТИВНОСТ

Проект 4 Креативности
№2019-1-BG01-КА201-062354





ВЪВЕДЕНИЕ

Целта на проект „4 креативности“ е да подобри уменията на преподавателите да създават творческа обучителна среда, в която учениците да придобият способности да мислят рационално, както и да анализират и решават ежедневни проблеми и ситуации.

В рамките на модул „Езикова креативност“ са включени разнообразни дейности, целящи развитието и усъвършенстването на езиковите умения на учениците чрез иновативни подходи.

Резултатите от проекта са предназначени да бъдат използвани от учители, работещи с ученици от 10 до 12 години, като стимулират тяхната мотивация и креативност.



Име на дейността

Създаване на приказка



Описание

Разказването на истории е изключително важно за когнитивното развитие на детето и е от съществено значение за стимулиране на неговото въображение и творчество. Тази дейност е ангажиращ инструмент, който може да се използва, за да вдъхнови активно и творческо въображение и да подобри тяхното езиково творчество чрез разказване на история и може да се използва за усъвършенстване на различни умения:

- Словесни (разказване/изиграване на история пред класа)
- Писмени (създаване на разказ или пиеса)
- Артистични (създаване на комикс)
- Музикални (създаване на стихотворение или текст за песен)



За организиране на тази дейност, класът трябва да се раздели по двойки или на две големи групи. Стартира се като всяка група/двойка хвърля зар, на страните на който са изобразени различни картинки. Заровете се хвърлят до 5 пъти, за да помогнат на учениците да се ориентират в историята (за по-голямо разнообразие, учителите могат да подготвят различни видове зарове). Дейността лесно може да бъде модифицирана като вместо зарове, учителите подготвят разнообразни картинки и ги поставят в кутия, от която учениците да избират. След като са избрали своите 5 картинки, всяка група трябва да създаде своята история/комикс/песен и да я представят/изиграят пред останалата част от класа.



Цели

- 1. Учениците ще развият своята езикова креативност чрез намирането на нови начини за разказване на истории, устно или писмено.*
- 2. Учениците ще обогатят своя речник и ще намерят нови начини за изразяване.*
- 3. Учениците ще развият способността си да си сътрудничат с другите и да работят в група / екип.*
- 4. Учениците ще подобрят своите умения за слушане.*



Инструкции

1. Учениците се разпределят по двойки или в групи до 4 човека.
2. На всяка група/двойка се дават зарове [ако използвате кутия със снимки, учениците имат право да избират до 5 снимки].
3. Заровете се хвърлят до 5 пъти.
4. Отборите могат да хвърлят различни зарове, за да разнообразят историята.



5. Всеки отбор трябва да използва картинките, които са се паднали от заровете/изтеглени от кутията, за да създадат разказ / приказка / комикс / песен.
6. Трябва да насърчите отборите да вложат възможно най-много креативност и въображение в създаването на историите.
7. Възможни насочващи въпроси за формиране на историята могат да бъдат: „Кой е главният герой?“, „Какъв е проблемът?“, „Къде се случва историята?“
8. Учениците ще имат 15 минути за изпълнение на задачата [може да им дадете повече време, ако е необходимо].
9. Учениците могат да напишат / нарисуват своите истории / комикси / песни на цветна хартия.
10. След това всяка група трябва да прочете/изиграе своята история пред останалите групи.
11. Тази дейност може да се използва и с по-големи ученици при писане на есе / публична реч - снимките могат да се модифицират, ако е необходимо, за да се даде възможност за навлизане в по-сложни теми.



Необходими материали

- Разнообразие от зарове, на всяка страна на които са изобразени различни картинки.
- Като алтернатива, може да се използва кутия, в която да се сложат принтираните картинки.
- Цветна хартия
- Химикалки, моливи, маркери
- Художествени материали (ако е необходимо)



Съвети

Можете да групирате картинките в заровете/кутията по тема, например:

Декор и обстановка: Картинки, задаващи времето и местоположението на историята (например: Беше ранна сутрин в стар замък).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Герои: Картинки, предлагащи главните герои и злодеи от историята. Учениците могат да включат колкото пожелаят второстепенни герои.

Сюжет: Картинки, подсказващи събитията, които се случват в обстановката, както и герои, които водят до крайната цел на историята.

Конфликт: Картинки, които развиват сюжета и правят историята по-интересна например: смърт; бебе; брак и т.н.

Тема: Картинки, предполагащи цялостното значение на историята, например: любов; страх; омраза; война; религия и т.н.