

Projekt "Mala škola pisanja" radionica "Od lika do priče"

Darija Klaričić-Veg,
stručna suradnica knjižničarka OŠ "Dr. Franjo Tuđman",
Beli Manastir
Stručni skup za knjižničare mentore i savjetnike
Zagreb, 1. prosinca 2017.

Školska knjižnica

Poticanje čitanja,
stvaranje i
njegovanje
čitateljske
kulture, program
informativske
pismenosti,
radionice i
projekti za
poticanje čitanja i
pisanja provode
se kontinuirano
tijekom cijele
školske godine.



Školska knjižnica

Nudi raznovrsne sadržaje...

... knjige, časopise, novine, postere, plakate i ostale tiskane medije upotpunjene digitalnim medijima i online alatima koji su u službi e- učenja

... primjenjivi u svakodnevnoj nastavi

...učenje na zabavan i kreativan način

Aktivnosti...

- održavanje nastavnih sati i radionica u školskoj knjižnici iz područja knjižničnoga odgoja i obrazovanja
- stjecanje informacijske pismenosti
- usvajanje temeljnih kompetencija potrebnih za cjeloživotno obrazovanje
- provođenje projekata za poticanje čitanja i pisanja
- usvajanje prave pismenosti uz pristup različitim izvorima znanja, raznovrsnim aktivnostima, projektima, digitalnim medijima i ostalim sadržajima

„PISANJE JE ČAROLIJA KOJA SE NE UČI, ALI SE MOŽE OTKRITI DOK UČIMO PISATI“

- MALA ŠKOLA PISANJA –igre i vježbe za kreativno pisanje „Od lika do priče“
- NASTAVNO PODRUČJE: **rad s nadarenim učenicima/kreativno pisanje**
- NASTAVNA JEDINICA: **Od lika do priče – uvodni sati projekta „Mala škola pisanja“**
- **ISHODI UČENJA:**
 - znati razjasniti strukturu kratke priče
 - znati postaviti okvir vlastite priče
 - znati razlikovati realističnu i bajkovitu priču
 - raspoznati ulogu glavnog lika u priči

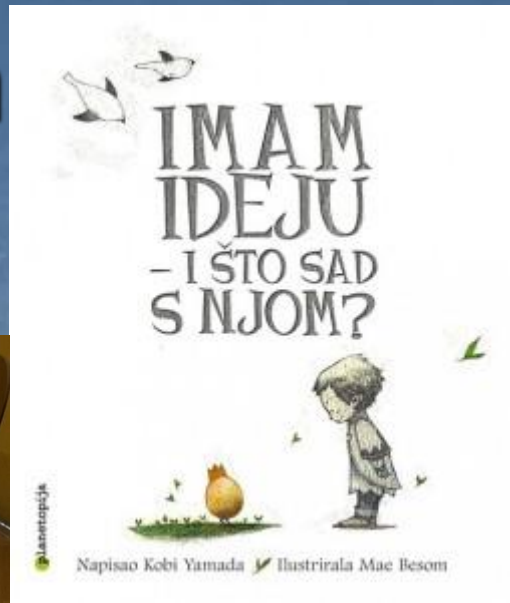
Igra „Ispričaj mi svoju priču“

- Sjedeći u paru jedan član priča drugom članu neku izmišljenu ili doživljenu priču. Drugi član para sluša i bilježi ono što mu je zanimljivo. Kad završi pripovijedanje, parovi zamijene uloge. Onaj koji je pričao sada sluša i bilježi. Nakon toga svaki član za sebe piše priču.
- Cilj igre: dobiti ideju za strukturu priče



- Provjera: Je li vaša priča puna detalja? Jeste li nešto dodali ili izostavili? Jeste li dobili neke nove ideje? Koliko se vaša priča razlikuje od one koju ste čuli od svog para?
- Ako vas je ova igra potaknula na pisanje i razbuktala maštu tada ste vi rođeni pisac samo vam treba mali poticaj i eto priče. Ako vam je pak bilo zanimljivo i zabavno, ali vaša priča vjerno prati ono što ste čuli tada biste možda mogli pisati odlične novinarske tekstove ili izvješća o stvarnim zbivanjima. U svakom slučaju pisanje je zabavno.

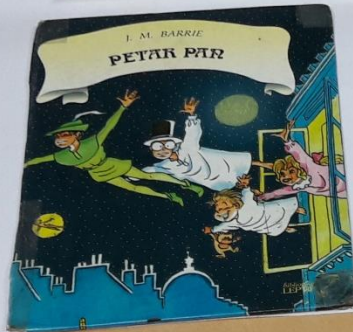
2. igra – osobna kartica lika



Što sadrži kartica lika?

- Stvorimo lik tako što ćemo o njemu saznati sve što možemo. Kao da opisujemo najboljeg prijatelja.
- Kako izgleda? Što voli, a što ne voli? Najveća vrlina i najveća mana. Sve o njegovoj obitelji, prijateljima. Je li druželjubiv ili sramežljiv? Što skriva? Što najviše želi? Čega se najviše boji? Što misli o sebi? Kako provodi slobodno vrijeme? Što najviše voli jesti, a što mrzi? Kako govori? Ponavlja li neke riječi često, ima li poštapalicu u govoru?
- Poticaj za stvaranje lika može vam biti netko koga poznajete, ali u tom slučaju svakako izmijenite neke podatke i dodajte nešto zanimljivo i novo kako biste rasplamsali maštu.

- Može to biti i sasvim izmišljen lik. Izmišljaj nema granica. Važno je da „osobna iskaznica lika“ ima što više podataka jer će na taj način lik lakše oživjeti na papiru.
- Za početak možete napraviti i osobnu iskaznicu omiljenog lika iz književnosti. Vidjet ćete da o likovima koje volimo zapravo jako puno znamo jer nam je o njima puno i pokazano kroz priču ili roman.



3. igra – A što ako?

- Ako ovu igru igrate s prijateljima tada ovako krećete; sjednite u krug i neka jedan od vas pročita podatke s kartice svog glavnog lika. Ostali ga pažljivo slušaju i postavljaju pitanje koje počinje s „Što ako“?
- Npr. Što ako tvom liku ukradu torbu? Ili Što ako se izgubi u nepoznatom kvartu? Ili Što ako se posvađa s najboljim prijateljem/prijateljicom?
- Cilj ove igre je da svaki član kruga postavi jedno pitanje autoru i da sva ta pitanja autor kartice lika zapiše. Svi članovi kruga trebaju i pročitati svoju karticu lika i sudjelovati u stvaranju pitanja.
- Provjera: Pročitajte sva pitanja koja su postavili prijatelji i razmislite o događajima. Dobit ćete dosta ideja za zaplet. Odlučite koja vam se ideja najviše sviđa.

IDEJE

- Napravite kod kuće jednu ploču, takvu koja će vam poslužiti za slaganje nacрта priče. Može to biti i hamer papir, ploča od pluta ili nešto drugo. Napravite kartice za likove u vašoj priči. Svi glavni likovi trebali bi imati vrlo detaljne kartice, a sporedni likovi nešto jednostavnije.

Kako biti kreativan ali u isto vrijeme i discipliniran?



Snovi
i upornost
moćna su
kombinacija

Pristupi poučavanju pisanja

- **Prezentacijski pristup.** Učitelj je glavni izvor spoznaja o ustroju i stilskim obilježjima vrsta tekstova.
- **Interakcijski pristup.** Učenici rade u manjim skupinama na zadacima i

- **Procesni pristup.** Pouka pisanja koja se temelji na onome što profesionalni pisci čine kad pišu. Etape:
- **priprema** - pribiranje misli, razmišljanje o idejama, planiranje načina pisanja;
- **radna verzija** – stavljanje ideja na papir bez opterećenosti pravopisom, gramatikom, rukopisom;

- **popravljanje** - popravljanje radne verzije s ciljem da se zamisli jasno izraze;
- **uređivanje**: želja da tekst bude točan, svijest o pogreškama, znati kako ih ispraviti (lektorski obrazac);
- **objavljivanje**: omogućuje uvid u radove drugih.



Interakcijski i procesni pristup otvara neistražena područja uma

