

- N deli kartice s rečima u vezi s nekom temom. On/ona otpočinje priču tako što izgovara rečenicu u kojoj se pojavljuje reč zapisana na njegovu/ njenu karticu. Neko od U nastavlja priču tako što smišlja rečenicu u kojoj se pojavljuje reč s njegove/njene kartice itd.
- Motivaciju je moguće pojačati snimanjem priča na, recimo, jedan CD ili kao MP3-fajlove i stavljanjem snimaka na raspolaganje drugima.

26

Kvazirealne priče, socijalne igre uloga

Cilj

Za razliku od jednostavnih scenskih igara opisanih pod br. 8, ovde je reč o preciznije strukturisanim predstavama sa detaljnim pravilima. Ova vežba poboljšava sposobnost argumentacije, svesnu i strukturisanu upotrebu jezika i neverbalnih sredstava (gestikulacije i mimike), kao i sposobnost U da budu ubedljivi. U zavisnosti od teme, ove scenske igre pospešuju razvoj govornih strategija, kao i širenje vokabulara u vezi sa konkretnom temom.

3–9. razr.

30–45 min.



Materijal:
Eventualno nekoliko rekvizita.

Tok:

- N govori o nekoj situaciji koja poseduje izvestan potencijal za konflikt, diskusiju, ili jednostavno napetost. Primeri:
 - a) dvoje U se u školi svađa, jer je jedan drugome slučajno slomio olovku;
 - b) u slobodno vreme dvoje dece „domaćina“ se podsmeva deci koja su se doselila;
 - c) na raspustu u zemlji porekla dvoje mladih, koji tamo žive, ismevaju trećeg koji tamo provodi raspust;
 - d) kod kuće tokom večere dete traži nešto što roditelji ni u kom slučaju ne bi dozvolili (npr. psa, ili dozvolu da ide u disko).
- Diskusija u grupama ili s celim razredom o pitanju kako bi U reagovali u datoj situaciji. Moguća pitanja i impulsi: Kako bi se ti osećao/osećala u toj situaciji? Kakve su ti misli išle glavom? Kako bi se konkretno ponašao/ponašala? Koja realna rešenja postoje za tu situaciju?
- Eventualno razgovor o jezičkim sredstvima, vidi dole pod „Napomene“.
- Kratka diskusija o kriterijumima o kojima se mora voditi računa prilikom izvođenja pojedinačnih situacija (npr. plauzibilnost kraja; kvalitet jezika; razumljivost itd). Kriterijumi treba da budu transparentni i poznati svim U. O radu sa obrascima kriterijuma, koji se ovde mogu koristiti, upor. pogl. 4c u Uvodu.
- Učenike podeliti u grupe (ili oni sami obrazuju grupe). Dati im 10–15 min. vremena da pripreme svoju predstavu. Sama predstava treba da traje najduže 5–8 minuta.
- Grupe igraju svoje predstave. Nakon svake prezentacije (ili, ako nema mnogo grupa, na kraju) U daju povratne informacije vodeći se kriterijumima.



Varijante:

- Umesto pričom, vežbu je moguće početi slikom na kojoj je predstavljena neka uzbudljiva, napeta situacija.
- Početne situacije mogu, naravno, odabrati i predstaviti i sami đaci.

Napomene:

- U zavisnosti od teme, može biti poželjno da se nakon diskusije o sadržaju porazgovara i o jezičkim sredstvima koja su korišćena u maloj predstavi. Reč može biti o vokabularu specifičnom za neku temu, ili o opštijim govornim sredstvima koja su korisna prilikom argumentovanja. Upor. pogl. 2c u Uvodu.
- Pravila o igranju scena koja govore o rešavanju konflikata u velikoj meri podstiču socijalne kompetencije; upor. i u priručniku „Interkulturalne kompetencije“ br. 1.5, 2.6, 4.7, 5.2, 5.5, 5.7 i 6.7.

27

Fiktivne igre, dramatizacija tekstova

Cilj

Dramatizacija scena iz nekog teksta potpora je razumevanju teksta, doprinosi opuštenijem čitanju sekvenci i širi leksički i sintaktički repertoar kod U. Tako dramatizacija delova tekstova u dopunskoj nastavi maternjeg jezika predstavlja značajan medijum upravo u pogledu učenja pismenog i standardnog jezika. O daljim ciljevima upor. br. 8, 26 i 28.

2–9. razr.

20–30 min.



Materijal:
Eventualno rekviziti.

Tok:

- Kao polazište služi neki tekst, odnosno priča koja se može dobro dramatiizovati, a koju će pročitati ili sami U, ili će je N pročitati ili ispričati. Može se, naravno, koristiti i slikovnica.
- Nakon jedne odgovarajuće scene (u kojoj se po mogućstvu pojavljuje više likova), ili posebno napetog i zanimljivog momenta u priči, N prekida čitanje (svoje, ili đaka koji čita). N đacima daje zadatak da upravo pročitano scenu odigraju u malim grupama, ili da zajedno smisle nastavak priče i da ga insceniraju.
- Formulisu se jasni zadaci: priprema traje 5–10 min., igranje scena maksimalno 5 min. Istovremeno se definišu kriterijumi kojima će se voditi završno vrednovanje (vidi gore br. 26; bilo bi dobro, takođe, napraviti obrazac za kriterijume u kojem će i jezički aspekti biti uzeti u obzir).
- N deli U u grupe, ili ih U samostalno obrazuju. Oni imaju 5–10 min. da pripreme svoje scene. Scene traju maksimalno 5 minuta.
- Grupe igraju svoje scene. Nakon svake pojedinačne prezentacije (ili, ako grupâ nema mnogo, posle svih prezentacija) U daju feedback koji se orijentiše prema kriterijumima.

Varijante:

- U zavisnosti od teksta, svaka grupa može od N dobiti po jednu scenu iz priče. Zatim se scene igraju jedna za drugom, tako da se dobija jedan povezani pozorišni komad.
- Za fiktivnu igru, odnosno dramatizaciju tekstova mogu poslužiti i lutke za prste, ili igre senki uz pomoć projektora.