

PRIROČNIK ZA IZVEDBO DELAVNIC KREATIVNEGA PISANJA ZA OTROKE IN MLADOSTNIKE

Avtorice:

Blazina Zala

Drobnič Mihaela

Erpe Sandra

Liponik Vesna

Penca Jana

Suhovršnik Mojca

Ugrin Sara

Vidič Zala

Pedagoški mentorji:

asist. dr. Anja Mrak

doc. dr. Marjeta Šarič

doc. dr. Igor Žunkovič

Univerza v Ljubljani
Filozofska fakulteta



PRIROČNIK ZA IZVEDBO DELAVNIC KREATIVNEGA PISANJA ZA OTROKE IN MLADOSTNIKE

Avtorice priročnika: Zala Blazina, Mihaela Drobnič, Sandra Erpe, Vesna Liponik,
Jana Penca, Mojca Suhovršnik, Sara Ugrin, Zala Vidic
Pedagoški mentorji: Anja Mrak, Marjeta Šarič, Igor Žunkovič
Tehnično urejanje: Amadej Lah
Oblikovanje: Amadej Lah
Prelom: Eva Vrbnjak

Založila: Založba Univerze v Ljubljani
Za založbo: Gregor Majdič, rektor Univerze v Ljubljani
Izdala: Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani
Za izdajateljico: Mojca Schlamberger Brezar, dekanja Filozofske fakultete

Tisk: Birografika Bori, d. o. o.
Ljubljana, 2023
Prva izdaja
Naklada: 80
Publikacija je brezplačna.

*Analiza bralne pismenosti otrok z učnimi težavami in delavnice kreativnega pisanja kot model reševanja bralnih težav
Javni razpis Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni
poti do znanja 2017–2020*



*To delo je ponujeno pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva-Deljenje pod enakimi pogoji 4.0 Mednarodna
licenca (izjema so fotografije). / This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Interna-
tional License (except photographs).*

Prva e-izdaja. Publikacija je v digitalni obliki prosto dostopna na <https://e-knjige.ff.uni-lj.si/>
DOI: 10.4312/9789612971793

Kataložna zapisa o publikaciji (CIP) pripravili v
Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

Tiskana knjiga
COBISS.SI-ID=165795843
ISBN 978-961-297-180-9

E-knjiga
COBISS.SI-ID 165823491
ISBN 978-961-297-179-3 (PDF)

U
D
V
D



UVOD

Uvodna beseda avtoric

Priročnik za izvedbo delavnic kreativnega pisanja za otroke in mladostnike je rezultat štirimesečnega projekta Analiza bralne pismenosti otrok z učnimi težavami in delavnice kreativnega pisanja kot model reševanja bralnih težav, ki je potekal v okviru javnega razpisa Projektno delo z gospodarstvom in negospodarstvom v lokalnem in regionalnem okolju – Po kreativni poti do znanja 2017–2020. Projekt je omogočila Filozofska fakulteta v Ljubljani v sodelovanju z Zavodom MISSS; pod vodstvom pedagoških in delovnih mentorjev pa smo ga izvedle štiri študentke pedagogike in andragogike ter štiri diplomantke primerjalne književnosti in literarne teorije.

Publikacija je nastala kot stranski izdelek priprav na delavnice kreativnega pisanja, ki smo jih oblikovale v okviru našega dela na projektu. Namenjamo jo vsem, ki mladim poskušate približati umetnost besede – pisane, govorjene, zapete ali celo narisane – in jih skozi igro spodbuditi, da kakšno misel namenijo tudi jeziku, torej: učiteljem, pedagoškim delavcem, delavcem v kulturi, staršem ...

Poglavja so razdeljena v dve enoti: Delavnice in Besedne igre. Opisi delavnic so zasnovani tako, da jih je mogoče upoštevati v celoti, saj vsebujejo natančna navodila za izvedbo (priporočeno ciljno starostno skupino, potrebne pripomočke in material, trajanje delavnice in morebitne ovire pri izvedbi); opisi besednih iger pa so bolj jedrnati in jih je mogoče vključiti v posamično delavnico ali pa jih izkoristiti kot navdih za lastno ustvarjalnost.

Verjamemo, da se vsak, ki se dobro znajde med besedami, znatno bolje znajde tudi v svetu, zato naj priročnik služi predvsem kot smerokaz, ki kaže v to smer.

Uvodna beseda direktorja MISSSa

Naši uporabniki so živahni in radovedni, se radi učijo, še posebej, če jim približamo znanje na način, ki jim je blizu ter se zraven tudi zabavajo. V sodelovanju s študentkami pedagogike in primerjalne književnosti smo jim s projektom *Analiza bralne pismenosti otrok z učnimi težavami in delavnice kreativnega pisanja kot model reševanja bralnih težav* lahko ponudili prav to. Prijetno s koristnim. Mladi do bili soudeleženi pri drugačnem učenju, kot ga poznajo iz šolskih klopi, študentke mentorice pa so pridobile dragocene izkušnje pri praktičnem delu z otroki, ki potrebujejo več časa in pozornosti pri branju in pisanju. In za konec še prijetna in koristna izkušnja partnerstva med Filozofsko fakulteto UL in Zavodom MISSS.

Matjaž Medvešek, direktor Zavoda MISSS

Uvodna beseda pedagoških mentorjev

Pri projektu Analiza bralne pismenosti otrok z učnimi težavami in delavnice kreativnega pisanja kot model reševanja bralnih težav smo pri otrocih z bralnimi težavami želeli vzpodbuditi branje fikcije, ki neposredno vpliva na bralne sposobnosti pri vseh skupinah otrok. Projekt je vseboval raziskavo bralne samopodobe in izvedbo delavnic kreativnega pisanja za otroke z bralnimi težavami, s čimer smo jim približali fikcijo in v njih vzbudili samozavest za samostojno branje ter večje zanimanje za branje vseh vrst besedil.

Rezultat projekta je bil v prvi vrsti izvedba šestih delavnic kreativnega pisanja za otroke z učnimi in bralnimi težavami na Zavodu MISSS, s katerimi se je postavilo praktične temelje tudi za nadaljnjo izvedbo. Končni produkt projekta je publikacija z učnimi gradivi za izvajanje delavnic kreativnega pisanja, ki bo v pomoč pedagoškim in strokovnim delavcem, ki poučujejo otroke z bralnimi in učnimi težavami v javnih in zasebnih vzgojno-izobraževalnih ustanovah ter drugih mladinskih centrih. Uporabna bo za nadaljnjo izvedbo podobnih delavnic, saj ponuja teoretični in praktični okvir za osnovanje delavnic kreativnega pisanja.

asist. dr. Anja Mrak, doc. dr. Marjeta Šarić, doc. dr. Igor Žunkovič



DELAVNICE
KREATIVNEGA PISANJA

Delavnica 1: Izražanje skozi glasbeno besedilo

Cilji:

S kreativnim pisanjem glasbenega besedila se skuša doseči celoto nekega dela; cilj je končano besedilo za rap (ali podobne glasbene oblike, več sledi v opisu), kjer so glasbena besedila še posebej poudarjena.

Med cilje delavnice spada spodbujanje kreativnega izražanja, poleg tega se prek tovrstnega izražanja krepi še spomin, sposobnost povezovanja novih in izvirnih besednih zvez ter razumevanje le-teh (in ostalih delov besedila) v drugačnem, glasbenem kontekstu.

Pomemben cilj je tudi otrokovo delovanje v skupini, kjer gradi svoje sposobnosti delovanja v skupini, kar je neposredno povezano z delom v pravi glasbeni industriji; tako neposredno poteka »simulacija« pravega glasbenega procesa – cilj je tako tudi medsebojna povezava otrok in simulacija resničnega »odraslega« življenja.

Med pomembnejše cilje spada še vrednotenje končnega izdelka (glasbenega besedila) in pred tem še njihovo zavedanje vloge umetnosti v svetu in kreativnih procesov, ki so za tovrstne izdelke potrebni. Pri pisanju samega besedila je cilj tudi fizični zapis besedila in naposled glasno branje le-tega, pri čemer se otroci urijo v branju in pisanju, poleg tega pa lahko obenem popravljajo svoje napake (in napake sošolcev) ter sodelujejo v diskusiji o besedilu.

Vsebina:

Glasbena delavnica je sestavljena iz dveh delov:

Iz spoznavne igre – *Igra z bonboni*, ki je pomembna, ker se otroci ob njej lahko spoznajo, se eden ob drugem sprostijo in počasi »vpeljejo« v glavno dejanje delavnice, ki ga predstavlja glasbeni del, kjer bodo morali biti zares povezani, saj bo potekal v skupini; in iz glasbenega dela delavnice – *Pisanje ,rap‘ besedila* (ali besedila za podobno glasbeno zvrst).

Oblike in metode dela:

Delavnica z njenimi tremi sestavnimi deli je namenjena otrokom med 8. in 12. letom starosti (nižji stopnji osnovne šole). Spoznavne igre in glasbeni del delavnice potekajo v skupini, besedna igra pa je razdeljena na skupinsko in individualno delo. Skupina naj šteje 5–8 oziroma največ deset otrok podobne starosti.

Pred vsakim delom delavnice je otrokom potrebno razložiti navodila oziroma potek igre, ki sledi. Tu je prav tako pomembno zaporedje, ki je zapisano v drugem poglavju (pod vsebino), saj je delavnica tako razdeljena najbolj smiselno in v smislu dramskega trikotnika – otroci bodo tako lažje ostali motivirani skozi celotno delavnico!

Pripomočki:

Spoznavna igra – Igra z bonboni

- bonboni različnih barv,
- tabla (oziroma velik plakat), kjer bodo napisana vprašanja.

Glasbeni del delavnice – Pisanje glasbenega besedila

- radio za predvajanje glasbene podlage, na katero bodo otroci pisali besedilo;
- možno je uporabiti tudi kitaro ali klavir (ki ga igra mentor); na instrument se nato igra določena glasbena melodija, ki mora zveneti kot skladba, da bodo otroci nanjo lahko napisali besedilo;
- potreben je tudi papir oziroma plakat, na katerega bodo otroci besedilo napisali.

Scenarij:

Faza 1: Če se otroci ne poznajo, se najprej predstavijo z imeni – enako stori tudi mentor. Mentor naj poziva učence, da se predstavijo in o sebi povedo stavek ali dva; najprimernejša so vprašanja o starosti, o tem, ali radi berejo in kaj radi berejo, ter kakšne hobije na sploh imajo radi.

Po predstavitvi naj mentor predstavi vsebino delavnice in približno razloži tudi njen potek ter na koncu otroke povabi k delu.

Predviden čas faze 1:15 minut.

Faza 2: Spoznavna igra z bonboni. Mentor pripravi bonbone, ki so različnih barv. Priporočljivo je, da barv zaradi lažje izvedljivosti (in časa) ni preveč – optimalna izbira so bonboni s petimi različnimi barvami.

Otroci si bonbone ogledajo in po navodilih učitelja izmed petih različnih izberejo tri bonbone različne barve. Vsaka barva bonbona je vezana na eno vprašanje, ki ga je učitelj predhodno napisal

na tablo, zraven pa je napisal (oziroma označil) tudi, za katero barvo vprašanje velja.

Na primer: otrok izbere rumeni bonbon – na tabli je označena rumena pika, ob kateri piše vprašanje: *Katera je tvoja najljubša žival?*

Mentor zapiše pet vprašanj (za vsako barvo svojega) na tablo, nato otrok po izboru različnih bonbonov odgovori na tisto vprašanje, ki ga označuje barva njegovega bonbona. Otrok najprej ostalim udeležencem pokaže, kateri bonbon je izbral, nato glasno prebere vprašanje, ki ustreza barvi in nanj tudi odgovori. Ko konča, je na vrsti naslednji udeleženec delavnice.

Predviden čas faze 2:30 minut.

Faza 3: Pisanje glasbenega besedila oziroma kreativna glasbena delavnica

Mentor naj otrokom najprej predvaja glasbeno podlago, ki jo je predhodno pripravil doma. Če podlage ne zna pripraviti (je najti na internetu ali samostojno posneti oziroma tehnično pripraviti izvirno glasbeno podlago), naj glasbeno podlago poišče v knjižnici. Namesto predvajanja glasbene podlage lahko glasbo na instrument (klavir, kitaro) zaigra tudi sam – melodija mora v tem primeru zveneti kot skladba. Če mentor igra na lasten instrument, naj uporablja zgolj akorde!

Ko bodo otroci poslušali glasbeno podlago ali melodijo, je čas za razlago; na tem mestu naj mentor razloži, da je na glasbo potrebno napisati besedilo. Ker bo delo potekalo v skupini, naj se otroci usedejo v krog in najprej pogovorijo o idejah – določijo naj temo, o kateri bo govorilo njihovo besedilo in posamezno podajo nekaj predlogov.

Po predlogih je na vrsti pisanje verzov in iskanje osnovnih rim; mentor naj otroke spodbuja, da okoli teme, ki so si jo sami izbrali, poskušajo sestaviti izvirno besedilo in njegov osnutek napisati na list papirja. Ker gre za fragment, naj bodo ideje na začetku zapisane zgolj s svinčnikom in narahlo; ko se otroci med seboj dogovorijo, kakšno bo dejansko besedilo, ga je potrebno v celoti napisati na nov list/plakat, ki bo dovolj velik, da bo bodo iz njega besedilo lahko brali oziroma repali vsi naenkrat!

Ko je besedilo sestavljeno, naj ga vsak izmed otrok sam glasno prebere – nato naj sledi glasno skupno branje in šele na koncu branje oziroma repanje ob glasbi.

Faza 4: Ugotovitve in izboljšave

Različni deli delavnice so od mentorja terjali različno vrsto motivacije. Pri spoznavi igri je bilo predvsem verbalno potrebno spodbujati tiste, ki so nekoliko bolj zadržani – takšnim je potrebno postaviti podvprašanja (nasploh je zaželeno, da v prvi vrsti ne gre za vprašanja, na katera lahko otrok odgovori z da ali ne).

Otroci so se pri izvajanju igre med seboj spoznali in povezali; vsakega izmed njih je zanimalo, kaj rad počne njihov vrstnik, kot tudi to, kdo in kakšen je njihov mentor.

Glasbena delavnica, na drugi strani, terja nekoliko drugačno motivacijo. Najprej je bilo otroke potrebno pripraviti na poslušanje glasbe – tu je opozorilo, da naj pozorno prisluhnejo glasbi, nujno potrebno. Ker otroci največkrat niso popolnoma skoncentrirani že ob prvem poslušanju, je predvajanje skladbe oziroma glasbene podlage najbolje večkrat ponoviti, za boljši rezultat pa se lahko v ozadju (ne preglasno!) vrti med pisanjem besedila.

Otroke pri tovrstni dejavnosti najbolj inspirirajo začetne ideje mentorjev: če otroci nimajo lastnih idej, je nujno, da jih poda mentor. Glede na izkušnje se je bolje lotevati lažjih tem.

Učenci so se s to igro naučili sodelovati v skupini, se med seboj pogovarjati in uskladiti glede različnih delov besedila ter med seboj primerjati ideje. Potrebno je bilo tudi hitro izgovarjanje besed ob podlagi, kar zahteva govorno spretnost in vajo; otroci, ki so se besedilo naučili na pamet, so ga ob glasbi lažje izgovarjali hitro, medtem ko so tisti, ki so imeli večje težave z branjem in učenjem na pamet, za primerno ‚hitro‘ izgovorjavo porabili neprimerno več časa.

Izbor skladbe s počasnejšim tempom (ker bo tako počasno tudi repanje oziroma branje) je tako primernejši od hitrejšega.

Priporočena literatura

Bedrač, David. *Brez uteži*. Ljubljana: Javni sklad RS za kulturne dejavnosti, 2007.

Blažič, Milena. *Kreativno pisanje*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1995.

Novak, Boris A. *Oblike duha*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 2017.

Delavnica 2: Zgodba v kolažu

Pri tej delavnici gre za zelo vizualno ustvarjalno delo, ki otrokom omogoča eksperimentiranje s kombiniranjem različnih fotografij in risb, pri čimer nastanejo unikatni izdelki. Namen delavnice je sestaviti zgodbo s pomočjo tehnike kolaža. Otroci iz revij in časopisov izrežejo fotografije in jih po potrebi še dodatno obrežejo in preoblikujejo v nove podobe. Nastale izrezke razporedijo po tršem listu papirja, ki naj služi kot podlaga. Izrezane slike naj otroci razporedijo, kot če bi ustvarjali strip. Ko so zadovoljni z razporeditvijo sličic, naj jih prilepijo na list in na koncu s flomastri dodajo naslov in besedilo svoji zgodbi.

Pri kolažu je število udeležencev poljubno, delo je možno že samo z dvema otrokoma pa vse do 15 otrok. Odvisno je tudi od količine sličic in materiala, ki ga imamo na voljo, za večje število otrok je priporočljivo prositi otroke, da naj od doma prinesejo kaj materiala in pripomočke. Kolaž je priljubljena tehnika za mlajše otroke, vendar je zaradi zgodbe, ki naj bi jo izdelek pripovedoval, primerna tudi za starejše, saj od udeležencev zahteva sestavljanje smiselne rdeče niti v zgodbi. Delavnico bi tako priporočali za otroke od 7. do 14. leta starosti, mlajšim otrokom lahko pri delavnici pomagajo tudi mentorji. Kolaž je možno narediti v eni delavnici, ki traja približno 45 minut ali pa si zanjo vzamemo več srečanj. V primeru, da gre za enkratno delavnico, ki traja 45 minut, priporočamo, da mentorji sličice izrežejo že vnaprej. Verjetno je tudi, da bi zaradi krajše izvedbe otroci uspeli nalepiti zgolj posamezne fotografije in manj podob, sestavljenih iz različnih slik.



Slika 1:
Strip pred
dodanim
besedilom



Slika 2:
Dodajanje
besedila k
slikam

Cilji:

- otroci znajo poiskati različne slike in jih med seboj kombinirati na nove načine,
- otroci iz slik in fotografij sestavijo novo smiselno pripoved,
- otroci samostojno spišejo besedilo k zgodbi,
- otroci se učijo načrtovanja sestavljanja zgodbe iz kolaža,
- otroci krepijo svojo ustvarjalnost.

Pripomočki:

- časopisi in revije,
- škarje,
- lepilo,
- flomastri ali druga pisala,
- debelejši papir formata A3.

Evalvacija:

Vprašanja, ki bi jih postavili za evalvacijo:

- Vam je bilo lahko ali težko najti primerne sličice?
- Imate težave ustvariti nove kombinacije slik iz že obstoječih slik?
- Ste si lahko izmislili zgodbo, ki bi dopolnjevala sličice?
- Bi pri delavnici kaj spremenili ali naredili drugače?

Delavnica 3: Strip I

Sledeča delavnica sestoji iz treh delov. Začnemo s spoznavno igro, katere namen je, da se otroci bolje spoznajo in povežejo kot skupina, kar nam bo v nadaljevanju omogočalo lažjo izvedbo delavnice, saj je zanjo potrebo ekipno delo. Sledi izdelovanje stripa. Po končani delavnici pa nekaj minut namenimo še evalvaciji s pomočjo v naprej oblikovanih vprašanj. Na podlagi odgovorov nato razmislimo o poteku delavnice in možnih popravkih.

SPOZNAVNA IGRA – VUŠ (WUSH)

Igra Vuš je namenjena medsebojnemu spoznavanju skupine in prebijanju ledu na začetku delavnice, posebej takrat, ko se udeleženci med sabo ne poznajo. Ker je igra sproščena in malce adrenalinska, je primerna tudi, ko skupini pade koncentracija za resnejše delo, saj lahko z njo za nekaj časa sprostimo možgane.

Igra je namenjena otrokom od 9. let naprej. Zgornja starostna meja pa je fleksibilnejša, saj utegne biti zanimiva vsem starostnim skupinam. Število članov pri igri ni omejeno, načeloma pa velja pravilo »več kot nas je, bolje je«. Časovno igra ni omejena, igramo jo lahko toliko časa, dokler se je udeleženci ne naveličajo oz. kolikor nam čas dopušča. Če udeleženci igre še ne poznajo, je potrebnih približno 5–10 minut za razlago in usvojitev igre. Seveda pa je časovni okvir razlage odvisen od starosti udeležencev in interesa, pri mlajših lahko razlaga traja nekoliko dlje.

Igralci se postavijo v krog. Igralec, ki začne igro, z lahnim zamahom v višini trebuha zamahne z rokami proti igralcu, ki soji poleg njega in zraven izreče besedo wush (vuš). Ta igralec, besedo z zamahom poda naprej naslednjemu in tako dalje. To je osnovni element igre. Posebej če so otroci mlajši, bo potrebno nekoliko več vaje. Ko igralci usvojijo ta element postopoma dodajamo še druge in tako stopnjujemo težavnost igre. 1) Igralec, ki je prejel wush, lahko igralcu, ki mu je besedo podal z iztegnjeno roko pokaže dlan in reče STOP. Tako igralec besedo wush pošlje v drugo smer. 2) Wush lahko igralca tudi preskoči, če igralec pred njim pokaže RAMPO in besedo na glas tudi izreče. Rampo postavimo tako, da roko pokrčimo v višini trebuha in na pokrčeno roko naslonimo drugo, tako da ustvarimo kot približno 30 stopinj. Z wushem nato nadaljuje igralec, ki stoji poleg igralca, ki ga je wush preskočil. 3) Če se igralec naveliča svojega soseda, lahko prst položi na njegovo

glavo mu reče »screw you« (zavij se) in igralca zamenjata mesti. 4) Ko pa želi igralec zamenjati oba soseda, se lahko na drugo mesto postavi tako, da s prstom pokaže na kateregakoli igralca in pri tem reče besedo »ti«. Igralca nato zamenjata mesti. 5) Ko pride na vrsto, lahko katerikoli igralec v zrak dvigne obe roki, rahlo poma-ha in reče »cela štala«. S tem poruši obstoječo konstrukcijo kroga in vsi stečejo na drugo mesto v krogu.

Igri lahko dodajamo še druga pravila, posebej takrat, ko so udeleženci igre že večji. Lahko jo izvajamo v tišini. Da je igra čim bolj zanimiva, je potrebno, da je dinamika igre čim večja. Tempo naj bo približno enakomeren, s ciljem, da ga stopnjujemo do čim višje hitrosti.

OSREDNJI DEL: IZDELAVA STRIPA

Sledeča delavnica je namenjena otrokom starim od 7 do 13 let. Optimalno število udeležencev je od 3 do 6. Za izvedo delavnice pa potrebujemo 2 šolski uri.

Osrednja delavnica je namenjena izdelavi stripa. Tega naj otroci ustvarijo čim bolj samostojno in ustvarjalno. Sami naj ustvarijo zgodbo, prizorišče dogajanja, glavne junake in besedilo, ki ga bodo zapisali v strip. Za lažje oblikovanje zgodbe je priporočljivo, da otrokom predstavimo dramski trikotnik, s pomočjo katerega lahko zasnujejo zgodbo. Za lažjo usmeritev jim lahko pomagamo tudi s predlogom dogodka, predmeta ali osebe, ki ga morajo tekom ustvarjanja vključiti v svoj izdelek.

Ko otroci oblikujejo zgodbo, jo v obliki stripa narišejo in zapišejo. Sledi pripovedovanje s pomočjo ustvarjenega stripa.

Cilji:

Spoznavni:

- Spoznati, kako si ustrezno organizirati čas in delo za večji izdelek – kako si zamislim zgodbo, jo likovno in na koncu še pisno izrazim.
- Kako uskladiti likovno in pisno izražanje.
- Seznaniti se z dramskim trikotnikom in kako se napiše dobra zgodba.

Čustveno – motivacijski:

- Zavedati se pomena skupnega dela in pridobiti občutek pripadnosti neki skupini.
- Pridobiti samozavest za izražanje novih idej.

Spretnostni:

- Izdelati svoj del stripa (napisati in/ali narisati), ki je del večjega skupnega izdelka.
- Predstaviti svoje ideje, kako sem si zamislil zgodbo, ostalim prijateljem v skupini. (Ideje dopolnjujem, razširim, razčlenim in s tem izboljšam strategijo pripovedovanja.)
- Podati mnenje glede idej, ki so jih predlagali ostali.

Pripomočki:

- večji kartonasti plakat, kjer bo naš končni izdelek,
- manjši kartonasti listi, na katerega vsak nariše in napiše svoj del stripa,
- kolaž papir,
- flumastri/barvice/voščenske,
- škarje,

- lepilo,
- ravnilo,
- vrvice, sponke – za dodatno vizualno oblikovanje stripa,
- skica dramskega trikotnika.

Primer izvedene delavnice

Izberemo temo zgodbe, s tem da otroke napeljemo, da mora zgodba vključevati motiv razbitega ogledala.

Razložiti, kako napisati zgodbo, da bo zanimiva in katere elemente zgodba potrebuje po modelu dramskega trikotnika.

Po modelu možganske nevihte izražamo, zbiramo, dopolnjujemo, razčlenjujemo ideje, kako bo potekala zgodba in kako bi vanjo vključili razbito ogledalo. Ker smo časovno omejeni, bomo v primeru blokade misli poskušali sami napeljati otroke na nove ideje. Kako se je ogledalo razbilo? Ali so ga osebe našle? Kdo ga je našel? Kako? Ali ga je našel sam/še s kom? Kaj se je zgodilo z ogledalom, ko so ga našli. Ali so ga uporabili, kako? Kaj so videli v ogledalu? Kaj je ogledalo povzročilo – prepir, hinavščino, povezovanje, srečo, razdiranje prijateljstva, nova prijateljstva? Kaj bi ti storil, če bi našel razbito ogledalo?

Formiramo zgodbo: uvod – jedro – zaključek. Otroci zgodbo povedo naglas.

Določimo, kako bomo dele zgodbe upodobili na stripu.

Narišemo strip: vsak nariše in napiše svoj del zgodbe na svoj karton, ki jih nato nalepimo na večji karton v obliki stripa.

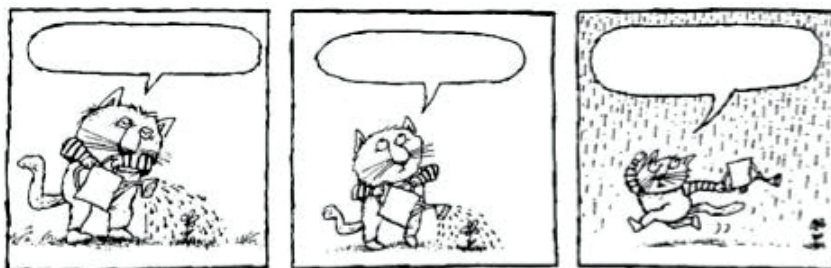
Evalvacija:

Priporočena vprašanja za evalvacijo. (Vprašanja se lahko napišejo tudi na manjše listke in nanje učenci odgovorijo pisno.)

- Ali si imel dovolj časa za izražanje svojih idej?
- Ali meniš, da so bile tvoje ideje dovolj upoštevane pri oblikovanju skupnega izdelka?
- Kaj razumeš pod pojmom skupinsko delo?
- Ali si bil zadovoljen s potekom dela v skupini?
- Kaj si se na delavnici naučil na novo?
- Kako si se počutil med delavnico?
- Ali ti je bila učiteljica dovolj v pomoč?

Priporočena literatura

Blažič, Milena. *Kreativno pisanje 1, 2 in 3*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1995.



Slika 3: Primer praznega stripa za dopolnitev

SPOZNAVNA IGRA: SAMURAJI

Samuraji je aktivna spoznavna igra, ki je poznana tudi v improvizacijskih delavnicah. Udeležence razbremeni tako fizično kot vokalno, hkrati pa ne zahteva fizičnega kontakta, zato je še zlasti primerna za začetno spoznavanje, saj se otroci in mladostniki pri prvem srečanju z ostalimi člani skupine dostikrat še ne poznajo in niso dovolj sproščeni za dejavnosti, ki vsebujejo več fizičnega kontakta. Med samo igro se udeleženci sprostijo in ob hitrejšem tempu vadijo tudi koncentracijo.

Igra je univerzalna in nima posebne starostne omejitve, saj je primerna za osnovno in srednjo šolo ter tudi starejše. Igra se lahko izvaja v različno velikih skupinah, okvirno 8–20 udeležencev. Trajanje igre naj bi bilo dolgo približno 5 minut, lahko pa variira glede na število ljudi. Odločimo se lahko tudi, da bo igra šla na izpadanje, kar tudi lahko vpliva na njeno trajanje.

Potek igre:

Z otroki se postavimo v krog. Eden od igralcev (t. i. samuraj) začne igro tako, da sklene dlani pred seboj, kar ponazarja samurajev meč katano. Samuraj dvigne svoji sklenjeni roki oziroma ‚katano‘ v zrak in ob tem zakriči samurajski vzklik (»Ha!«). Ko drži svojo ‚katano‘ v zraku, ga morata sosednja igralca s strani istočasno presekati s svojima ‚katanama‘ in zakričati samurajski vzklik. Pri tem se samuraja ne dotakneta, ampak zgolj ponazorita zamah proti njegovemu trebuhu. Ko oba sosednja igralca presekata samuraja in se umakneta v prvotni položaj, ta svojo ‚katano‘ usmeri

v enega izmed preostalih igralcev v krogu in istočasno zamahne in zakriči vzklik. Igralec, proti kateremu sta bila poslana zamah in vzklik, postane nov samuraj in ponovi igro.

Zamahi in vzkliki naj bi bili doživeti in intenzivni. Na začetku je dobro imeti nekaj počasnih ponovitev, kasneje pa stopnjevati tempo, da poteka igra čim bolj tekoče. Po želji se igra lahko igra tudi na izpadanje – izpade igralec, ki se zmoti in izvede napačen gib ali pa izvede gib, ko ni bil na vrsti.

OSREDNJI DEL: DOPOLNJEVANJE STRIPA

Pri tej delavnici otroci samostojno in izvirno dopolnijo kratke stripe, ki smo jim predhodno izbrisali besedilo in imajo zato na voljo samo prazne oblačke. Obstoječe ilustracije v stripu naj bi jim pomagale predvidevati okviren potek zgodbe, vendar imajo otroci kljub temu proste roke pri sestavi zgodbe s pomočjo predloženih slik. Delavnica krepi domišljijo in kreativno pisanje. V primeru, da bi bila delavnica za nekatere otroke pretežka, lahko izvajalci pomagamo in tudi sami sodelujemo ter dopolnjujemo svoje stripe, s tem pa otrokom damo nekaj navdiha za njihove kreacije.

Delavnica je primerna za otroke stare med 10 in 15 let oziroma drugo in tretjo triado osnovne šole. Velikost skupine lahko varii- ra, vendar bi za optimalno izvedbo zgornjo mejo postavili pri 10 udeležencih. Tudi časovno delavnica dopušča precej svobode, saj je odvisna od števila stripov in njihove dolžine. Za več stripov s tremi okvirji lahko delavnica poteka 2–30 minut. Uporaba stripov pri kreativnem pisanju zna biti še posebej zanimiva za otroke, ki imajo težave pri daljših tekstih brez slik ali pa se še učijo jezi- ka (zlasti tujci), saj vizualna podoba pomaga razumeti kontekst zgodbe, tudi kadar bralci ne razumejo vseh besed.

Cilji:

- otroci si samostojno razložijo pomen sličic in sklepajo o poteku zgodbe,
- otroci si izmislijo svojo zgodbo iz praznega stripa,
- otroci dopolnijo prazne oblačke s svojim tekstom,
- otroci krepijo svojo domišljijo,
- otroci izboljšujejo svoje pisne sposobnosti.

Pripomočki:

- listi papirja z natisnjenimi stripi brez oblačkov,
- kemični ali navadni svinčniki.

Evalvacija:

Vprašanja, ki bi jih postavili za evalvacijo:

- Vam je bila igra samuraji zabavna?
- Ste se je hitro naučili?
- Ste bili zaradi hitrosti bolj pozorni na igro?
- Ste se med igro kdaj zmotili?
- Vam je bila vseč delavnica s stripi?
- Se je bilo enostavno spomniti svojo zgodbo za strip?
- Ste imeli pri pisanju kakšne težave? Če da, kaj je bil problem?
- Bi pri delavnici kaj spremenili?
- Bi igro samuraji ali delavnico radi še kdaj ponovili?



Sliki 4 in 5: Primera dokončanih stripov

Viri

Manček, Marjan. *Modre misli Malega muca: 154 izrekov znanih ljudi*. Ljubljana: Buča, 2017.

Canadian Improv Games: <http://improv.ca/samurai/>

Improv Encyclopedia: <http://improvenyclopedia.org/games/Samurai.html>

Priporočena literatura

Blažič, Milena. *Kreativno pisanje: priporočnik vesele znanosti od besede do besedila*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo in šport, 1992.

Delavnica 5: Ilustrirana knjiga

Delavnica je sestavljena iz treh temeljnih sklopov. Začnemo z nekoliko daljšo spoznavno igro, kjer se otroci med seboj spoznajo, nadaljujemo z oblikovanjem ilustrirane knjige, zaključimo pa s kratko evalvacijo, kjer preko vnaprej postavljenih vprašanj pomagamo otrokom izvesti samoevalvacijo naučenega in opravimo razmislek o tem, kaj bi bilo mogoče izboljšati in na kakšen način.

SPOZNAVNA IGRA: BALONI

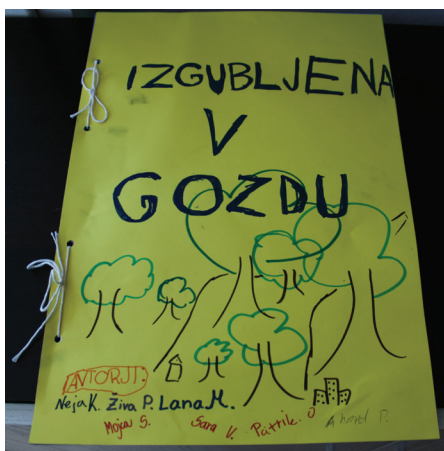
Igra z baloni je didaktična igra, ki jo izvajamo v skupini otrok z namenom medvrstniškega spoznavanja. Pomembno je, da se otroci med seboj pozorno poslušajo in si prizadevajo zapomniti imena in interese ostalih sodelujočih otrok.

Igra je primerna za otroke starosti 9–13 let. Optimalna velikost skupine, v kateri jo lahko učinkovito izvedemo, je 10–15 udeležencev, časovni okvir izvajanja igre pa 20–25 minut, odvisno od velikosti skupine. Pomembno je, da udeležencem damo toliko časa, kolikor potrebujejo za premislek o tem, kaj o sebi želijo izpostaviti. Zato je priporočljivo, da se za igro odšteje kakšna minuta več, če se pri izvedbi seveda pokaže potreba po tem.

Potek igre:

Otrok dobi v roko žogico ali poljubno igračo, pove dva stavka o sebi, svoji interesih, hobijih itd. Pri tem izpostavi tisto, kar se njemu samemu zdi pomembno, ostali pa ga morajo pozorno poslušati. Nato žogo poda drugemu otroku po izbiri. Drugi otrok postopek ponovi. Da prebijemo led, igro začnemo izvajalke delavnice. Ko se

vsak izmed otrok predstavi, dobi v roko svoj balon, ki ga napihne. Nekateri otroci bodo morda imeli težave s pihanjem balonov, zato moramo biti na take otroke pozorni in jim po potrebi ponuditi pomoč. Na balon zapiše nekaj od tega, kar je skupini povedal o sebi (npr. »Rad_a imam čokolado«). Ko so vsi baloni popisani, jih istočasno vržemo v zrak in vsak od otrok mora ujeti en balon. Skupina se ponovno posede v krog, saj je sedaj naloga otrok, da poskusijo ugotoviti, kateremu izmed otrok balon pripada.



Slika 6: Naslovnica končane ilustrirane knjige

OSREDNJI DEL: ILUSTRIRANA KNJIGA

Osrednji del delavnice bomo posvetili skupnemu oblikovanju ilustrirane knjige. Temeljni namen delavnice je, da otroci samostojno in ustvarjalno sestavijo zgodbo, ki ji določijo potek in glavne junake. Kljub temu da je temeljni cilj samostojno sestavljanje zgodbe, to ne bo vedno mogoče. Pomembno jim je dati začetno usmeritev, zato lahko delavnico začnemo tako, da jim predstavimo dramski trikotnik in vnaprej določimo vrh dramskega trikotnika, okoli katerega morajo nato sami oblikovati zasnovo, zaplet,

razplet in razsnovo. Na koncu skupina svojo zgodbo prebere drugim otrokom ali izvajalcem delavnice.

Ko se vsi otroci strinjajo s končno zgodbo, jo v obliki knjige zapišejo na papir, pri pripovedovanju pa si pomagajo tudi s skicami, ki jih prav tako ustvarijo sami.

Igra je primerna za otroke stare 9–13 let. Optimalno število udeležencev je 3–6, časovni okvir izvajanja delavnice pa od približno 2–3 šolske ure.



Slika 7: Ustvarjanje z baloni

Cilji:

Spoznavni cilji:

- Seznaniti otroke z dramskim trikotnikom.
- Seznaniti otroke z branjem in pisanjem za zabavo.
- Razvijanje in izražanje z umetnostjo.

Čustveno-motivacijski cilji:

- Oblikovati občutek povezanosti znotraj skupine.
- Razvijati občutek za timsko delo.
- Povečati samozavest za glasno branje, pisanje in risanje.
- Krepiti veselje do umetniških dejavnosti.

Spretnostni cilji:

- Izboljšati strategijo pripovedovanja.
- Izboljšati otrokovo verbalno in neverbalno izražanje.
- Spodbujanje poslušanja in obnavljanja zapomnljivega.

Pripomočki:

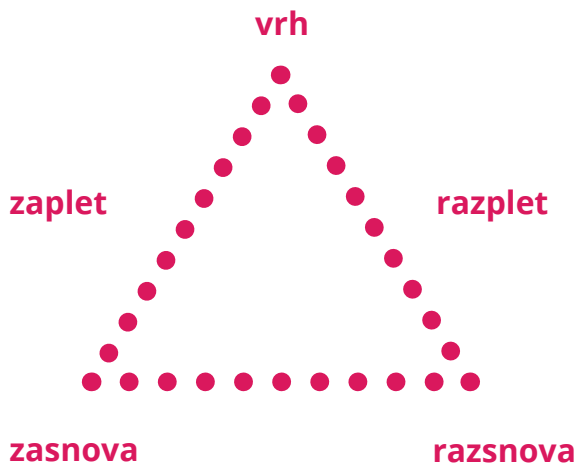
- kolaž papir,
- flomastri,
- škarje,
- ravnilo,
- svinčniki,
- šeleshamer,
- lepilo.



Slika 8:
Predstavitev
dramskega
trikotnika

Zgodbo v dramskem besedilu sestavlja pet delov:

1. V **zasnovi** se predstavijo dramske osebe in nakaže problem, bralec izve morebitno predzgodbo.
2. **Zaplet** se začne s sprožilnim momentom (to je dogodek, ki sproži konflikt). Protagonist naleti na nove ovire, dramatičnost narašča.
3. **Vrh** prikaže največje nasprotje med različnima silama/osebama ali globoko spoznanje, ki vpliva na razplet.
4. **Razplet** se začne s preobratom ali peripetijo, ki obrne dogajanje v novo smer. Kar je bilo za junaka navidezno dobro, postane njegova poguba, kar je bilo navidezno slabo, se izkaže za dobro. Konča se z odločilnim momentom (to je dogodek, ki obrne dejanje v novo smer) in z razrešitvijo konflikta.
5. V **razsnovi** se vzpostavita ravnovesje in prvotni red.



VIR: UČBENIK SLOVENŠČINA 1, STR 211 : <https://www.iucbeniki.si/slo1/2659/index2.html>



Slika 9: Ustvarjanje

Evalvacija:

Nabor priporočenih vprašanj za evalvacijo:

- Ali menite, da ste imeli dovolj časa za razmislek o svojih interesih in hobijih, ki ste jih želeli izpostaviti?
- Ali ste imeli dovolj časa za to, da ste tisto, kar ste o sebi želeli povedati napisali ali narisali na balone?
- Česa ste se pri igri z baloni naučili?
- Ali menite, da ste imeli dovolj časa za oblikovanje, zapis in ilustriranje svoje zgodbe?
- Kaj je bilo najtežje pri tej nalogi in kaj bi spremenili, če bi lahko?
- Česa ste se pri tem delu delavnice naučili?
- Kako je potekalo delo v skupini? Kako ste si razdelili naloge in kaj bi pri tem spremenili?
- Kako ste se v skupini počutili? Ali menite, da so bile vse vaše želje upoštevane in če ne, zakaj menite, da je bilo tako?



Slika 10: Predstavitev knjige

Priporočena literatura

Blažič, Milena. *Kreativno pisanje 1, 2 in 3*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1995.

Delavnica 6: Izmuzljivke

Besede (oziroma leksemi, ki so širša kategorija, saj zajemajo tudi besedne zveze) so sestavljene iz črk oz. grafemov. Besede in lekseme nizamo v takem zaporedju, da je vzpostavljena kontinuiteta smislov. Smisel stavka pa ni določen le s pomenom besed, ampak tudi s pogosto in uveljavljeno rabo stavkov, ki zaradi zunanjih okoliščin dobijo nov, prenesen pomen. Včasih nam to lahko povzroča težave, saj vemo, v kakšnem kontekstu se pojavljajo, ne vemo pa, kako bi prenesen pomen izrazili bolj običajno, nezaznamovano. Za primer: »Jagode gredo letos dobro v promet,«

bi lahko povedali: »Jagode se letos dobro prodajajo.« Poleg metaforičnih pomenov bomo pri delavnici tudi ugotavljali pomen, ki je zakrit s sličicami in drugimi simboli ter znaki, kar poznamo pod imenom ‚rebusi‘.

Delavnica nosi naslov ‚Izmuzljivke‘ prav zato, ker bomo iskali skrite in dobredne pomene ter sami zakrivali in zakodirali besede ali besedne zveze. Sestavljena je iz treh delov. Uvodni del je začetna motivacija, ki otroke sprosti in že spodbuja ustvarjalnost, ki jo bomo skušali spodbuditi še v naslednjih dveh delih. Delavnico se lahko izvaja v celoti, morda pa je bolj smiselno, da se jo izvaja dvakrat, ker sicer zahteva veliko koncentracije in miselnega napora. Primerna je za otroke druge in tretje triade, s tem da je potrebno prilagajati njeno težavnost glede na dojemljivost in ustvarjalnost otrok.

Cilj:

- otrok spozna princip razreševanja rebusov in ga razume;
- seznanjen se s simboli in znaki, s katerimi si pomagamo pri oblikovanju rebusov;
- otrok analizira besedo oz. besedno zvezo in jo smiselno razdeli na take delčke, da jo bo lahko prikazal s sličicami, znaki in simboli in tudi sam oblikuje svoj preprost rebus;
- otrok se uri v predvidevanju (iz delčkov nastane celota) in usklajuje več miselnih operacij hkrati (razčlenjevanje, spajanje in iskanje asociacij);
- otrok s spoznavanjem metafor širi besedni zaklad in uporablja divergentni način mišljenja;
- otrok se uči prepoznavanja in razumevanja ustaljenih frazemov;
- otrok analizira frazeme, zaveda pa se tudi njihovih dobesednih pomenov.

MOTIVACIJSKA IGRA: PANTOMIMA

(predviden čas: 15–20 min)

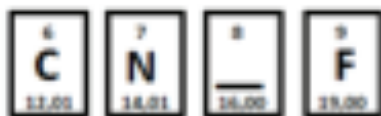
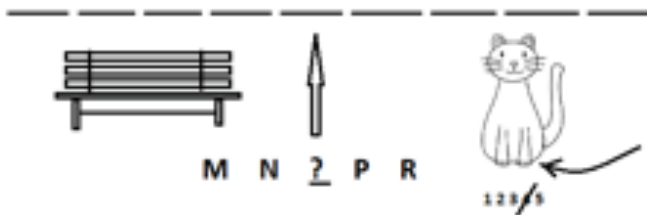
Vsak od udeležencev si zamisli eno žival, ki jo bo prikazal samo z gibi, ob tem se ne sme oglašati. Najprej lahko žival pokaže voditelj ali pa pogumnejši otrok. Voditelj lahko otrokom tudi predlaga kakšno žival, če sami nimajo idej. Najprej nekdo pokaže žival, vsi ostali pa ugibajo. Tisti, ki ugame, je naslednji na vrsti, če pa je ta že kazal, lahko določi nekoga drugega, ki bo naslednji pokazal. Lahko gremo dva ali več krogov, odvisno, kako dobro jim gre in odvisno od razpoložljivega časa. Spodbudimo otroke, da si zamislijo živali, ki niso najbolj tipične in lahke za posnemanje (pes, mačka, pujs, kača), ampak še kakšno ‚zanimivejšo‘ (jež, deževnik, panter, lastovka). Ni nujno, da otrok kaže samo žival, recimo pri deževniku si lahko pomaga tudi tako, da pokaže dež, dežnik, potem še oponaša deževnikovo gibanje ... Otrokom pustimo čim več prostora za ustvarjalnost in jih pri tem spodbujamo.

REBUSI (45 min)

Predstavitev rebusa (10–15 min),
samostojno ustvarjanje ali ustvarjanje v parih oz. trojicah (30 min).

Potrebščine:

- plakat ali večja risalna površina,
- A4-listi,
- flomastri, barvice,
- pripravljen rebus na večjem formatu papirja (A3 ali večje).



Otrokom najprej predstavimo primer rebusa (10–15 min). Narišanega (prerisanega) imejmo na večjem formatu papirja, da vsi dobro vidijo. Rebus lahko najdemo v kakšnem časopisu, reviji ali pa si ga izmislimo sami.

Za primer vzemimo rebus z geslom KLOPOTAČA. Rebus ima 9 črtic za črke, pod črticami je narisana klop, črko ,o' lahko prikazemo z manjkajočim mestom v abecedi in zadnji del je tačka, pri kateri je označeno, da 4. črke ni. Če imamo delavnico za starejše otroke, primerno prilagodimo tudi vsebino – za črko ,o' zdaj lahko uporabimo periodni sistem elementov, za klop pa žival klopa, ,TAČA' lahko dobimo iz ,krastača', lahko pa vzamemo besedo ,toča' in dodamo znak, da se ,o' spremeni v ,a'.

Otroci skupinsko rešujejo rebus. Rečemo jim, naj najprej poskusijo ugotoviti sami zase, če je potrebno, pa naj sodelujejo (to je še bolj zanimivo zanje, če ni rebus prelahak za njihove sposobnosti). Ko otroci rešijo rebus in pravilno ugotovijo geslo, se posvetimo značilnostim rebusa in na tak način vstopimo v ustvarjalni del nastajanja rebusov.

Obstaja mnogo različnih načinov izdelovanja rebusov. Naš način bo podoben primeru prejšnjega rebusa. Značilnosti, ki jih poudarimo (tudi če na prototipu nimamo vseh, jih povemo):

Rebus mora imeti toliko črtic, kolikor je črk v geslu, če imamo besedno zvezo, mora biti med črticami večji presledek.

Besedo oz. besedno zvezo, ki jo pretvorimo v rebus, lahko razdelimo na smiselne delčke, da jih postopoma zakodiramo. Če uporabimo besedo ‚deževnik‘, ne bomo narisali živali deževnika, ampak besedo razdelimo npr. na ‚dež‘, ‚e‘, ‚vnik‘.

Če besede ne razstavljamo, na nek drug način zakrijemo pomen (seveda najprej naredimo toliko črtic, kolikor je črk), na primer: z rdečo barvo napišemo besedo ‚kapica‘. Rešitev je ‚Rdeča kapica‘.

Kadar nočemo ohraniti vseh črk v besedi, pod sličico napišemo samo zaporedne številke črk, ki jih potrebujemo, ali pa napišemo številke črk in prečrtamo tiste, ki jih ne potrebujemo (kot smo naredili na prejšnjem rebusu).

Uporabljamo puščice, kadar nas zanima del narisane celote ali pa tudi, kadar želimo zamenjati vrstni red črk besede. Primer za rebus z geslom ARTIČOKA. Za ‚IČO‘ narišemo oči in pod črki ‚o‘ in ‚i‘ narišemo puščico, ki pomeni zamenjavo črk.

Kadar bi v besedi spremenili črko ali dve (recimo pri deževniku: pri delčku ‚vnik‘ bi želeli dobiti besedo ‚vnuk‘), to lahko prikažemo tako, da narišemo del družinskega drevesa, označimo relacijo med starimi starši in vnukom, nato pa pod sličico označimo »U=I«.

Lahko se spomnimo še svojih načinov prikazovanja, saj namen delavnice ni usposabljanje otrok za risanje rebusov po točno določenem vzorcu, ampak jim s priporočili olajšati začetke ustvarjanja.

Če je otrok veliko (več kot 10), jih razdelimo v dvojice ali trojice, da vsak par ali trojica naredi svoj rebus. Damo jim 15–20 minut, da narišejo vsaj en rebus (zaželeno je, da jih narišejo več in izberejo najboljšega), nato pa si 10–15 minut predstavljajo rebuse in rešujejo rebuse drugih. Lahko priredimo tudi manjše ‚tekmovanje‘ in razporedimo vse rebuse na mizo, nato pa mora vsak na svoj list papirja rešiti čim več rebusov. Reševanje poteka v tišini, časovno ga omejimo. (Po potrebi – če je rebusov zelo veliko – lahko poteka več kot 15 min).

Viri:

[http://puzzling.stackexchange.com/questions/8733/
what-are-the-tricks-used-in-making-a-rebus-puzzle](http://puzzling.stackexchange.com/questions/8733/what-are-the-tricks-used-in-making-a-rebus-puzzle)
http://www.fun-with-words.com/rebus_puzzles.html

RISANJE FRAZEMOV OZ. METAFOR (30 MIN.)

Predstavitev frazemov, navodila (10 min.)

Risanje frazemov oz. metafor in predstavitve (20 min.)

Potrebščine:

- plakat ali večja risalna površina,
- A4-listi,
- flomastri, barvice, voščenke, lahko tudi vodene barve,
- pripravljen seznam frazemov oz. metafor (za začetek).

Otrokom povemo, da ljudje velikokrat govorimo z besedami, ki pomenijo nekaj drugega kot tisto, kar z njimi želimo povedati.

Stavke, ki vsebujejo besede, ki nimajo neposredne zveze s celotnim pomenom, imenujemo frazemi. Otrokom predstavimo primere frazemov in jih vprašamo, če tudi sami poznajo kakšnega.

Primeri: »guncati afne, biti vsemu kos, obnašati se kot pes in mačka, gledati kot tele v nova vrata, imeti mačka v žaklju, hoditi kot mačka okrog vrele kaše, zidati gradove v oblakih, biti v koži nekoga drugega, zaljubiti se na prvi pogled, dajati vse od sebe, streljati kozle, hoditi spat s kurami, biti zlata ptička, vzeti besedo iz ust, biti na licu mesta, puliti si lase, beliti si glavo, biti podoben kot jajce jajcu, jabolko ne pade daleč od drevesa, vstati z levo nogo, iti po gobe, peljati žejne čez vodo, reči na prvo žogo, biti zelo pri srcu, imeti škarje in platno ...«

Izberemo enega od frazemov in ga analiziramo, primer: »Gledati kot tele v nova vrata«. Otroke vprašamo, če so ta stavek že kdaj slišali in kdaj bi ga lahko uporabili. Poskusimo razjasniti pomen, ki naj bi bil: »Zelo začudeno, neumno gledati« (vsi približno taki odgovori so pravilni, če je pomen ohranjen in ni dobeseden – »Da tele gleda v nova vrata«). Si lahko predstavljamo, kdaj bi tak stavek v realnosti uporabili, če ne bi imel dodanega, drugega pomena? (Npr. če bi kmet naredil nova vrata in bi vanje gledalo tele.) Kako pa bi narisali dobeseden pomen? (V tem primeru bi narisali tele in vrata, ki bi morala izgledati kot nova.) Otroke vprašamo, če poznajo še kakšen frazem in ga analiziramo na enak način. Lahko jih usmerjamo na frazeme z živalmi, ker jih je zelo veliko, in jih sprašujemo, če poznajo kakšen frazem z mačko, psom, oslom, opico, lisico, bikom ...

Otrokom razdelimo material in jim damo nalogo, naj vsak nariše/naslika vsaj 3 frazeme, tako da bodo čim bolj natančno narisali njihov dobesedni pomen. (Za prejšnji primer bi torej narisali tele in nova vrata). Najprej naj k sličici ne zapišejo, kateri frazem je

upodobljen, da bodo lahko ostali otroci ugibali, kateri frazem je narisani. V primeru večje skupine (več kot 10 otrok) so lahko razdeljeni v pare ali trojice in skupaj narišejo nekaj frazemov. Podobno kot pri rebusih lahko potem razporedimo izdelke na mizo in potem otroci posamično ali v parih/trojicah skušajo uganiti, za kateri frazem gre. Po delavnici lahko naredimo razstavo z izdelki, rešitve pa so lahko zapisane na majhno spodaj ali ob strani, lahko so tudi pokrite z listkom, ki ga je treba obrniti ali pa so vse rešitve zbrane na enem lističu, opazovalci pa skušajo najti pripadajoče risbe/slike.

Viri:

Blažič, Milena. *Kreativno pisanje 1*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1995.

Smole, Vera. Frazemi za domače živali v slovenskem vzhodnodolenjskem šentruperskem govoru. *Životinje u frazeološkom ruhu: zbornik radova s međunarodnoga znanstvenog skupa Animalistički frazemi u slavenskim jezicima održanog 21. i 22. III. 2014. na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu*. Elektronski vir. Dostopno na: http://www.animalisticki-frazemi.eu/images/frazemi/zbornik_radova/Smole%20za%20WEB.pdf

Delavnica 7: Slastni mrlič

Slastni mrlič je delavnica, ki jo je mogoče uporabiti kot ogrevalno vajo, s katero se skupina poveže preko skupne ustvarjalnosti. Celotna skupina sedi v krogu in njen cilj je sestaviti poved tako, da vsak otrok na svoj list zapiše eno besedo in ga nato poda naprej v

predhodno dogovorjeni smeri. Zaporedje besed gre *pridevnik samostalnik prislov glagol pridevnik samostalnik* (stavčni členi so tako *osebek, prislovno določilo, povedek, predmet*). Na začetku vsak otrok na svoj list papirja zapiše pridevnik, prepogne list, da skrije besedo in list poda naprej svojemu sosеду. Na list, ki ga je prejel od drugega soseda zapiše novo besedo (samostalnik), prepogne list in ga poda naprej. Ko zapolnimo list ali dokončamo smiselno poved, nastale tekste na glas preberemo.

Druga možnost je, da vsak izmed sodelujočih na svojem listu papirja tvori samostojno poved in list poda svojemu sosеду, ki napiše naslednjo poved. Tako namesto ene povedi dobimo zgodbo, pesem, skratka, tekst daljši od ene povedi, tekste pa lahko tudi poljubno naslovimo. Možno je tudi, da ne prepognemo zadnje besede ali stavka, s čimer damo naslednjemu piscu iztočnico za njegovo besedo ali stavek.

Zaradi nepredvidljivih in nenavadnih kombinacij, ki nastanejo, igra nemalokrat izzove obilico smeha, hkrati pa sprošča in spodbuja k nadaljnjemu ustvarjanju. Predvsem je usmerjena k spodbujanju ustvarjalne drznosti, preizkušanju meja lastne kreativnosti ter kako se je kreativno mogoče odzvati na ustvarjalnost druge osebe.

Igra je primerna za več oseb, optimalno število sodelujočih je 4–6 oseb, vendar je metodo mogoče izvajati tudi v večji ali manjši skupini, pri čemer je minimalno število udeležencev omejeno na vsaj dve osebi. Metoda je primerna za vse starosti, od približno sedmih let naprej. Časovni okvir izvajanja je izjemno fleksibilen in je odvisen od medsebojnega dogovora sodelujočih. Igra je še posebej primerna za sramežljive otroke, saj so nastala besedila plod skupinskega dela, zato pri zaključnem glasnem branju nastalega teksta ne pride do izpostavljanja posameznikov, kar spodbuja h krepitvi bralne samozavesti.

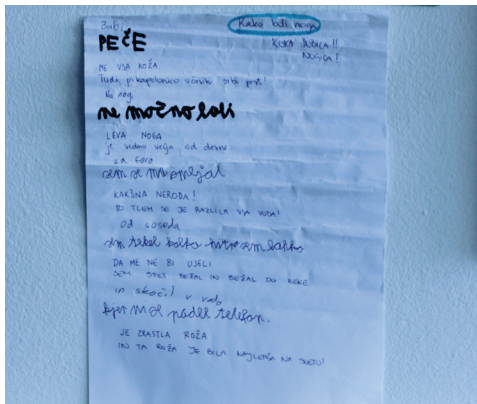
Cilji:

- otroci vadijo različne besedne vrste in stavčne člene,
- otroci se učijo zaporedja stavčnih členov v povedih,
- otroci eksperimentirajo z jezikom in formo,
- otroci vadijo kreativno pisanje,
- otroci razširjajo svojo domišljijo,
- otroci krepijo bralno samozavest.

Pripomočki:

- listi,
- pisala.

Za izvedbo Slastnega mrliča potrebujemo toliko listov papirja in pisal, kolikor je sodelujočih, tako je število nastalih tekstov enako številu sodelujočih. Lahko pa uporabimo zgolj en list papirja in skupaj sestavimo zgolj en tekst.



Slika 11: Potek igre

Evalvacija:

Vprašanja, ki bi jih postavili za evalvacijo:

- Vam je takšna vaja pomagala pri razločevanju med prislovom, samostalnikom, glagolom in pridevnikom?
- Vam je bil kateri del igre še posebej zahteven? Če da, kateri?
- Za kaj je bila po vašem mnenju ta igra koristna?
- Bi tako igro večkrat ponovili?

Viri:

Tate. Cadavre exquis (exquisite corpse). <<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/cadavre-exquis-exquisite-corpse>>.



BESEDNE IGRE

Sopomenke – protipomenke

Cilj besedne igre sopomenke – protipomenke je predvsem to, da si otroci bogatijo besedišče. Časovni okvir osrednje dejavnosti je 10 minut, primerno za otroke druge in tretje triade v osnovni šoli. Poleg osrednje dejavnosti je pomembna tudi uvodna dejavnost za lažje razumevanje in končna dejavnost, kjer izvedemo kratko vrednotenje igre.

Za uvod se učencem predstavimo in napovemo, da bomo govorili o posebnostih slovenskega jezika. Nato preidemo na osrednjo dejavnost, kjer učenci skušajo najti sopomenke, protipomenke in večpomenke določene besede. Kot zaključno dejavnost pa lahko učence še prosimo, da nam na kratko opišejo svoje misli o izvedeni besedni igri.

Primeri **sopomenk**:

ovojnica – kuverta, pes – kuža, pričeska – frizura, veselje – radost, končati – nehati, zaslon – ekran, apotekar – lekarnar, hiša – dom, artikel – blago, azil – zavetišče, bogat – premožen, brezno – prepad, ideja – domislica, zamisel, nag – gol, kontrola – nadzor, stavba – zgradba, pojasnilo – razlaga, nahrbtnik – torba, konec – kraj, luč – svetilka, problem – težava, manjkajoč – odsoten.

Primeri **protipomenk**:

majhen – velik, mlad – star, zdravje – bolezen, dan – noč, spredaj – zadaj, topel – hladen, smeh – jok, bogastvo – revščina, dober – slab, rojstvo – smrt, zanimiv – dolgočasen, krivica – pravica, jutro – večer, zima – poletje, notri – zunaj, dolgočasen – zanimiv.

Primeri **besed z več pomeni** v slovenščini:

goba, jezik, lučka, list, miška, ura, kolo, sveča, šola, brati, noga, roka, pipa, prst, pero, zvonček, konj, pajek, zebra, kreda.

Vizualna poezija

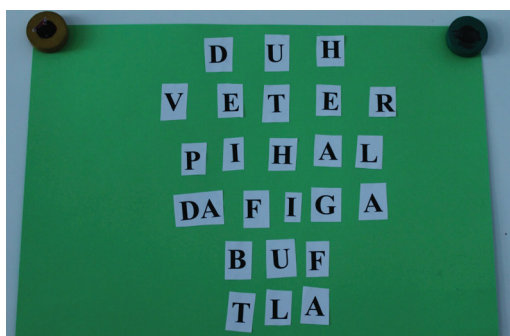
Mentor otrokom najprej razloži, da je poezija lahko tudi vizualna in da bodo prav takšno ustvarjali skupaj.

Pokaže jim vrečko, v kateri so zbrane že prej pripravljene in razrezane črke in pove, da jih bodo otroci miže vlekli iz nje. Ko naberejo dovolj črk, naj jih smiselno razporedijo na papir oziroma plakat, ki so ga dobili predhodno.

Besedilo, ki ga bodo sestavili iz črk, je lahko poljubno – lahko je rimano ali ne – vsekakor pa mora imeti nekakšen smisel. Lahko gre za že poznan pregovor, delček verza iz kake znane pesmi ali čisto svojo izmislico; slednje je še posebej zaželeno, kar naj poudari tudi mentor.

Vsak od otrok nabere črke in jih nato sam razporedi na svoj list papirja. Ko je besedilo iz črk sestavljeno, naj ga mentor pregleda in se z otrokom o njem pogovori; vpraša ga, kaj je s tem želel povedati in kaj to besedilo zanj pomeni. Ko je besedilo popravljeno/prilagojeno, ga otrok lahko nalepi na svoj plakat/list papirja.

Izdelke na koncu, ko z njimi zaključijo vsi otroci, med seboj primerjajo in pokomentirajo.



Slika 12: Vizualna poezija

Palindromi ali preberi nazaj

Palindromi so besede ali stavki, ki se enako berejo naprej in nazaj ali pa imajo smiseln (drug) pomen, če se črke prebere/zapiše v obratnem vrstnem redu. Na začetku tega še ne povemo, ker želimo, da otroci sami ugotovijo, kaj imajo te besede oz. stavki skupnega.

Listke s stavki razporedimo po tleh. Otroke vprašamo, kaj je skupno vsem tem stavkom. Če ne ugotovijo, dodamo še enobesedne palindrome (oko, ata, cepec, potop, reper ...). Razložimo, kaj so palindromi in se poskušamo spomniti še kakšne besede, ki ima

smiselni pomen, če se jo prebere iz obeh smeri. Vsak si izbere en stavek in z navpičnimi črtami nariše presledke, ki se pojavijo, ko beremo v obratni smeri.

Ni strt sin.

Lepo bo pel!

Joka trener takoj.

Perica reže raci rep.

Kaj vidi že v veži divjak?

Jaka, če smilim se, čakaj.

Anita riž opere, požira Tina.

Igor, po skuto! Tu, k soprogi!

Kaj vidi tu Dane? Je naduti divjak.

Kaj nese na zrak sit tiskar zanesenjak?

Le zvok naj obeta, pokesa se, ko pa te bo Janko vzal.

Kajne Rok, a vi poprek lažete? Žal, ker popiva korenjak.

Reci: Samo nič, Vito monarh s hrano moti, večinoma sicer.

Ona nabavi denar bratoma, sovo samotar Brane, Diva banano.

Joka, teži reven zidar Lavo, ker bo obraz imel bo kajne ženin.

Ni nežen Jakob. Le mizar bo obrekoval. Rad izneveri že takoj.

Nato vsak napiše svoje ime in priimek v običajnem in obratnem zaporedju. Listke poberemo, jih premešamo in postavimo na tla pred otroke. Čim hitreje morajo brez besed skupinsko ugotoviti, kdo je kdo, in sicer tako, da postavljajo listek z imenom pred lastnika. Lahko tudi izberemo prostovoljca, ki mora to narediti, ostali pa mu lahko brez besed namigujejo in kažejo rešitve. Ni zaželeno, da otrok pokaže na svoj listek, ampak da razvozlava ime na in priimke ostalih udeležencev.

Viri:

<http://bos.zrc-sazu.si/palindromi/index.html>

<https://sl.wiktionary.org/wiki/Dodatek:Palindromi>

Pregovori

Pregovori so preprost uvod v metaforiko vsakdanjega življenja. Pri pripravi igre najprej izberemo nekatere bolj znane pregovore in jih ločimo na dva dela. Na eno stran lista zapišemo prve dele izbranih pregovorov in na drugo stran njihove pripadajoče polovice, pri čemer pomešamo vrstni red. Tako dobimo dva stolpca. Otroci bodo morali v drugem stolpcu poiskati pripadajoče dele začetkov pregovorov iz prvega stolpca. Pri tem lahko, da nalogo nekoliko razgibamo in otežimo, med pregovore vrinemo tudi t. i. vsiljivca – pregovor, ki to ni. Slednji nam bo po končanem iskanju pripadajočih delov pomagal pri dodatni razlagi. Igro je namreč po koncu smiselno pospremiti s krajšo razlago o tem, kaj je pregovor, zakaj ga tako hitro prepoznamo, kaj nam pri tem pomaga itn. Najverjetneje, da se bodo tovrstna vprašanja sama porodila že tekom igre in bodo tako zahtevala odgovore. Ker je raba pregovorov vezana na geografsko lego, je, kadar imamo opravka z narodnostno mešanimi skupinami, smiselno vključiti pregovore iz

različnih geografskih področij, iz katerih prihajajo udeleženci in spregovoriti tudi o tem aspektu.

Igra je primerna za otroke druge in tretje triade. Časovni okvir je odvisen od števila vključenih pregovorov in sodelujočih. Pri vključenih dvanajstih pregovorih naj povezovanje z dodatno razlago ne bi presegalo 30 minut. Poleg pregovorov lahko vključimo tudi primerjalne frazeme (npr. lačen kot volk).

Besedna igra *Pregovori* predstavlja preizkušnjo za otrokov besedni zaklad, hkrati lahko z njo preverimo otrokovo sposobnost za smiselno povezovanje delov v celoto, pri čemer je potrebno eno besedilno okolje povezati z drugim. Če igro izvajamo v skupini, bo morda med udeleženci vzbudila nekaj tekmovalnega duha, hote ali nehote se bodo med seboj pomerili v hitrosti povezovanja pregovorov. V tem primeru se je po koncu igre smiselno pogovoriti o tem, zakaj so imeli nekateri večje težave pri povezovanju ter kaj je tisto, kar vpliva na razumevanje pregovorov. V krajši spremni razlagi je predvsem pomembno poudariti, da ne glede na to, da so pregovori formalno ustaljeni, napačnih odgovorov ni. Tako se lahko z udeleženci, ki so katere izmed delov med seboj povezali drugače, kot to narekuje raba in norma, spodbudimo k razlagi o pomenu povezanih delov ter s tem posledično spodbudimo in nagradimo kreativni pristop k ustvarjanju »novih, lastnih pregovorov«.

Kadar mačke ni doma, miši plešejo.

Bolje vrabec v roki kot golob na strehi.

Lepa beseda lepo mesto najde.

Viri

Blažič, Milena Mileva. *Ustvarjalno pisanje 3*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1997.

Mešanje črk

Mešanje črk je besedna igra, kjer otroci z dodajanjem, odstranjevanjem in preoblikovanjem črk posameznih besed oblikujejo nove smiselne besede. Igra poteka tako, da izvajalec ali izvajalka dejavnosti pripravi nekaj besed, iz katerih je mogoče oblikovati nove smiselne besede. Primer: Krastača. Besedo napišemo na list papirja tako, da je med črkami dovolj prostora. Vsako izmed črk nato izrežemo in ponovno sestavimo prvotno besedo. Nato je naloga otrok, da samostojno razmislijo, katero besedo je mogoče iz danih črk še sestaviti. Pri tem lahko uporabijo vse ali samo nekatere črke.

Cilj besedne igre je v tem, da otroci bogatijo svoj besedni zaklad. Časovni okvir dejavnosti, ki je primerna za otroke druge in tretje triade osnovne šole, je približno 15 minut.

KRASTAČA – RAČKASTA

Zlogi

Zlogi je besedna igra s pomočjo katere otroci samostojno sestavljajo nove besede, ki jih lahko nato vključijo v oblikovanje zgodbe.

Na manjše kartone pripravimo različne črke in zloge, najlažje tako, da si izberemo besede, jih razstavimo na zloge in zloge

zapišemo. Več kot imamo zlogov, več besed bodo lahko otroci sestavili. Pripravljene kartončke položimo v škatlo ali vrečko iz katere otroci izvlečejo dogovorjeno število zlogov. Iz dobljenih zlogov nato otroci sestavijo čim več možnih besed. En zlog lahko uporabijo v različnih besedah. Besede zapišejo. Igro lahko organiziramo kot tekmovanje – kdo sestavi več besed. Igro lahko uporabimo kot uvod za pisanje domišljjskega spisa, v katerega morajo otroci vključiti vsaj nekaj ali pa vse sestavljene besede.

Cilj igre je, da otroci razširijo svoj besedni zaklad. Priporočen čas za izvajanje igre, ki je primerna za otroke do druge triade, je 15 min.

BESEDA ZAHVALE

Najprej bi se avtorice želele zahvaliti pedagoškima mentorjema z oddelka za primerjalno književnost in literarno teorijo dr. Anji Mrak in dr. Igorju Žunkoviču ter mentorici z oddelka za pedagogiko in andragogiko dr. Marjeti Šarić za to, da so nam omogočili možnost sodelovanja pri projektu in za njihovo pomoč pri vodenju skozi celoten proces.

Zahvala za svetovanje gre tudi delovni mentorici Alenki Oblak in delovnemu osebju na centru Zavoda MISS, predvsem Karmen Kolar. Pomoč smo potrebovale tudi pri oblikovanju priročnika, zasluge za vizualno podobo te publikacije gredo Nadji Keržan.

Pri izvedbi zadnje delavnice kreativnega pisanja smo bili deležni družbe posebnega gosta, srečanju se je pridružil redni profesor z oddelka za primerjalno književnost in literarno teorijo dr. Boris A. Novak – za njegov obisk se mu prav lepo zahvaljujemo.

Pravijo, da se pri poučevanju največ novega nauči tisti, ki skuša učiti otroke in zato bi se rade na koncu zahvalile predvsem njim – za vestno obiskovanje delavnic, prijetno družbo in nova znanja – Ahmed, Ajna, Alisan, Lana, Natali, Neja, Patrik, Tevž, Tim, in Živa, hvala vam.