

Síla příběhu

Pravda nebo lež? Soubor precizně metodicky popsaných lekcí a aktivit pro budování kritického myšlení k ochraně klimatu pro 2. stupeň ZŠ a SŠ byl vytvořen v rámci projektu DEXPO Kritickým myšlením k ochraně klimatu spolufinancovaným Evropskou unií. Nabízíme vám ukázkovou lekci. Celý soubor je volně ke stažení na: <https://eshop.arpok.cz/kat/publikace/ke-stazeni/ss/>.



Síla příběhu je lekce, která reflektuje sílu osobního přístupu a vyprávění příběhů. Dává žákům příležitost pochopit, že globální problémy se dotýkají všech, i jich samotných. Žáci rozvíjí svou dovednost tvůrčího psaní a vizuálního zobrazování při tvorbě příběhu o klimatické změně a jejím dopadu na jednotlivce. Při tom se seznámí s hlavními dramaturgickými pravidly a základní strukturou pro tvorbu příběhu.

Čas: 90–120 minut

Počet žáků: 10–30

Věk: 14 let a více

Cíle:

– Žáci vytvoří příběh o klimatické změně a použijí vizuální prostředky pro jeho zobrazení.

– Žáci diskutují o možných rozuzleních téhož příběhu a jejich významu.

Cíle udržitelného rozvoje:

ikonky SDGs 12, 13, 15

Průřezová témata:

– Environmentální výchova

– Mediální výchova

– Multikulturní výchova

– Výchova k myšlení v evropských a globálních souvislostech

Předměty:

– Základy společenských věd

– Občanská výchova

Pomůcky: psací potřeby, papír, velké plátno/projektor a ozvučení, flipchartový papír (nebo jiný větší formát papíru), počítač, tablet nebo chytrý telefon pro žáky, příloha 7.1, příloha 7.2 (najdete na výše uvedeném webu)

Postup:

Představení první části příběhu

(10 minut)

Rozdělíme žáky do menších skupin (ideální počet je 5–6 osob ve skupině) a vyzveme je, ať si sednou do kruhu. Každé skupině předáme kopii první části příběhu (v příloze 7.1 jsou k dispozici dva příběhy

A a B, ze kterých si můžeme vybrat, případně je rozdělit mezi skupiny žáků). Žáci si ve skupinách příběh přečtou a poté společně diskutují nad tím, co se dozvěděli.

Tvorba příběhu (30–40 minut)

Následně požádáme žáky, aby se zamysleli a ve skupinách napsali druhou část příběhu. Druhá polovina by měla mít víceméně stejnou délku jako první část, přibližně půl stránky. Můžeme jim dát následující doporučení:

Několik doporučení pro psaní příběhu:

– Příběhy by měly být psány srozumitelným jazykem: „Pište tak, jak mluvíte, vyhněte se literárním výrazům.“

– O čem je váš příběh? – Odpovězte jednou větou! (včetně dané první poloviny i rozvinuté druhé poloviny)

– Jaký bude mít příběh závěr? (pozitivní, nebo negativní)

– Pokuste se pokračovat ve stejném osobním přístupu, jaký lze nalézt v první polovině příběhu.

– Příběh by měl mít určitý vývoj a strukturu, jak je zobrazeno na obrázku níže.

Uvedení – představení prostředí (čas a místo) a postav.

Zápletk a Nastupující akce – představení zápletky příběhu, běžně nastanou nějaké události nebo okolnosti, které naruší status quo a uvedou děj do pohybu, což vede hlavního hrdinu k akci a zahájení cesty za sebeobjevováním.

Zlomový okamžik – okamžik příběhu, kdy zápletk vrcholí. Fáze největšího napětí.

Úspěch/porážka a Ustupující akce – zápletk, která byla v příběhu představena na začátku, se začíná rozplétat a napětí se začíná vytrácet. Během této fáze se často problémy hlavního hrdiny vyřeší a jsou zřejmé důsledky jeho činů.

Rozuzlení – zde se odhaluje autorův záměr a vyústění příběhu, může zahrnovat poučení. (Zdroj: Edens, 2019, StoryBoardThat, 2024)



Vizualizace příběhu (20–30 minut)

Vyzveme žáky, aby vybrali 8–10 klíčových bodů/prvků celého příběhu, který vytvořili. Z těchto klíčových bodů pak vytvoří vizualizaci/ilustraci příběhu (nakreslí, vytvoří z obrázků či fotografií).

Diskuze (30–40 minut)

Na závěr se skupiny podělí o své příběhy, přečtou je nahlas a také prezentují vizuální výsledky.

Přečteme originální závěr příběhu (příloha 7.2) a zahájíme diskusi o něm.

• Co si žáci myslí o původním příběhu?

• Jak žáci příběh vedli/uzavřeli?

Doplňující tipy:

Žáci mohou vytvořit digitální verzi svého příběhu:

– vytvořit digitální obrázky (fotografie a/nebo naskenované verze dříve vytvořených kreseb);

– upravit příběh pomocí některého z bezplatných stříhových softwarů (např. aplikace DaVinci Resolve pro notebooky nebo aplikace CapCut pro stříh videa);

– vytvořit společnou projekci pro celou skupinu.

Za domácí úkol mohou žáci také vytvořit svůj vlastní příběh klimatické změny. ■

Petra Albrechtová, David Bán,

Catarina Gomes, Ozten Kivilcim,

Ivo Oosterbeek, Alma Rogina:

Pravda nebo lež? 2024.

Partneři projektu Dexpo: Anthropolis,

Humanitas, ARPOK, Mapa das Ideias

Vybráno a upraveno redakcí Bedrníku