



8 STORIES

FOR CREATIVITY

UŽDUOČIŲ

APLANKAS



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

ĮVADAS

8 STORIES projekto tikslas – panaudoti DRAMOS IMPROVIZAVIMO techniką kaip įrankį, skatinantį kritinį mąstymą, vaizduotę, fantaziją ir, svarbiausia, kūrybiškumą mokyklose.

Partneriai sukūrė 8 universalių istorijų aplanką, kurį pradinių ir vidurinių mokyklų mokiniai galės pritaikyti jų šaliai ar regionui, siekdami skatinti įtrauktį bei užkirsti kelią mokyklos nebaigimui, pasitelkiant kūrybą ir teatrą.

Rinkinyje pateiktos istorijos ir jų vaidinimas padės jauniems žmonėms suvokti socialinės įtraukties problemas ir rasti jų sprendimus.

Kiekvienoje istorijoje yra pateikta trumpa santrauka ir vertybių sąrašas. Tada pasiūlomi užsiėmimai, kuriuos mokytojai gali panaudoti pamokose.



PASAKOS

- 1. *Alisa stebukly šalyje***
- 2. *Piteris Penas***
- 3. *Pinokis***
- 4. *Pelenė***
- 5. *Ozo šalies burtininkas***
- 6. *Mažasis princas***
- 7. *Gražuolė ir pabaisa***
- 8. *Bjaurusis ančiukas***



ALISA STEBUKLŲ ŠALYJE

Santrauka

Knygos pagrindinė veikėja – septynerių metų mergaitė Alisa – atsiduria stebuklų šalyje. Ten mergaitė stebuklingu būdu įgyja galimybę keisti savo kūno proporcijas, susiduria su keistais šios šalies gyventojais.

Alisos istorija – tai mažos mergaitės brendimas ir kelionė į suaugusiųjų pasaulį. Ji savo kūne jaučiasi nepatogiai, todėl išgyvena įvairius pokyčius. Mergaitė klaidžioja savęs suvokimo procese. Alisa kariauja su autoritetais ir siekia suvokti aplink ją gyvenančių žmonių žaidimo taisykles.

Pavaizduotos vertybės:

Savęs pažinimas ir pasitikėjimas savimi.

Alisa, maža mergaitė, kuri keliauja per stebuklingą pasakos pasaulį ir susiduria su daugybe išbandymų. Ji stebi savo kūno pokyčius, bando suprasti, kokius jausmus jie sukelia. Ji mokosi priimti šiuos pasikeitimus. Alisa patiria baimę, nerimą, tačiau įveikusi visus iššūkius, ji tampa labiau savimi pasitikinti.

Išmintis ir kantrybė.

Alisa savo kelionėje susipažįsta su daugybę skirtingų personažų, kurie pasižymi geromis ir blogomis charakterio savybėmis, skirtingomis vertybėmis. Ji bando juos pažinti ir suprasti, kaip su jais bendrauti. Alisa turi būti kantri, kad išmokytų visas pamokas ir suprastų ją supantį, besikeičiantį pasaulį.

Tolerancija ir empatija.

Alisa, susipažindama su skirtingais personažais, mokosi būti empatiška ir tolerantiška. Ji suvokia, kad visi yra skirtingi. Gali būti laimingas, kai susiduri su kažkuo savo gyvenime, kas vadovaujasi geromis vertybėmis. Bet savo kelyje gali sutikti žmonių, kurių vertybės nėra priimtinos. Tuomet ateina metas suprasti, kas šiuos žmones verčia elgtis netinkamai ir kaip su jais reikia bendrauti, kaip jiems padėti?



VEIKLOS

Alisa stebuklų šalyje

1

I. Grupė susipažįsta su personažais ir jų vertybėmis

Grupės nariai sėdi ratu. Kiekvienas gauna kortelę, kurioje parašytas personažo vardas ir jam priskiriama vertybė. Pirmas žaidėjas perskaito iš kortelės savo personažą ir vertybę. Antras žaidėjas pakartoja pirmojo žaidėjo personažą bei jo vertybę ir tik tuomet įvardina savo personažą su vertybe. Kiti žaidėjai vienas paskui kitą turi pakartoti prieš tai buvusių žaidėjų personažus su jų vertybėmis ir įvardinti savo personažą su vertybe.

Tikslas - grupės nariams įsiminti visus personažus ir jų vertybes. Jei grupėje daugiau nei 12 asmenų, galima užduotį atlikti poromis.



Mokytojas gali atspausdinti toliau pateiktą simbolių ir vertybių lentelę kiekvienam mokiniui. Arba jie gali tiesiog naudoti ją kaip nuorodą, atlikdami pratimus savo klasėse.



VEIKLOS

Alisa stebuklų šalyje

Nr.	Personažas	Vertybė	Personažo apibūdinimas
1.	Alisa (Alice)	Smalsumas (Curiosity)	7-erių metų mergaitė
2.	Baltasis triušis (White Rabbit)	Atsakingumas (Responsibility)	Karalienės patikėtinis, nuolat skuba, vėluoja
3.	Širdžių karalienė (Queen of Hearts)	Valdingumas (Authoritative)	Itin valdinga Stebuklų šalies valdovė
4.	Skrybėlius (Hatter)	Nepasitikėjimas (Mistrust)	Mėgstantis dalinti kandžias pastabas
5.	Češyro katinas (Cheshire Cat)	Sąmojingumas (Wittiness)	Nuolat besišypsą katinas, turintis galią tapti nematomu
6.	Vikšras (Caterpillar)	Išmintingumas (Wisdom)	Sėdi ant grybo, rūko kaljaną ir dalija patarimus
7.	Zuikis Paikis (March Hare)	Lojalumas (Loyalty)	Ištikimas Skrybėliaus bičiulis
8.	Hercogienė (Duchess)	Irzlumas (Irritability)	Ūmaus būdo hercogienė, nuolat besivaidijanti su savo virėja
9.	Širdžių karalius (King of Hearts)	Neryžtingumas (Indecision)	Neryžtingas Stebuklų šalies valdovas
10.	Širdžių valetas (Knave of Hearts)	Melas (Lies)	Ižūlus melagis, sosto įpėdinis
11.	Netikras vėžlys (Mock Turtle)	Liūdesys (Sadness)	Liūdnas, žodžius painiojantis vėžlys
12.	Mažasis Bilis (Bill the Lizard)	Baimė (Fear)	Dėl visko kaltinamas baikštus driežas

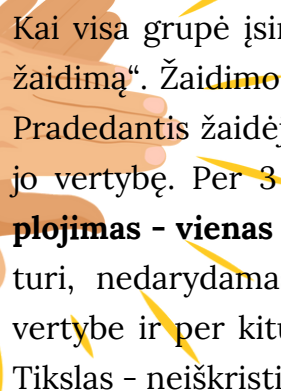


VEIKLOS

Alisa stebuklų šalyje

2

II. Ritmo žaidimas



Kai visa grupė įsiminė visus personažus ir jų vertybes, pradėdame žaisti „Ritmo žaidimą“. Žaidimo vedėjas paprašo visus pradėti ploti į kelius lėtą, vienodą ritmą. Pradedantis žaidėjas, plodamas per 1 ir 2 plojimus, turi pasakyti savo personažą ir jo vertybę. Per 3 ir 4 plojimus įvardinti kitą personažą bei jo vertybę. **Vienas plojimas - vienas žodis.** „Pakviestas“ žaidėjas, išgirdęs savo personažą su vertybe, turi, nedarydamas pauzės, mušdamas ritmą, pakartoti savo personažą su jo vertybe ir per kitus 2 plojimus įvardinti (pakviesti) kitą personažą su jo vertybe. Tikslas - neiškristi iš ritmo.

3

III. Improvizacijos. Vertybių kokteilis

Žaidimo vedėjas ištraukia kortelę, kurioje užrašyti personažai ir vaidinimo-improvizacijos aplinkybės. Išrenkami du mokiniai. Jie keliauja į sceną ir pradeda improvizaciją pagal duotas aplinkybes, pagal personažų charakterius ir vertybes. Ant žemės sudėtos žalios ir raudonos kortelės, kuriose surašytos skirtingos vertybės. Žaliose - teigiamos vertybės, raudonose - neigiamos. Aktoriai vysto dialogą scenoje. Kas 30 sekundžių žaidimo vedėjas skambina varpeliu ir aktoriai paeiliui turi pakelti nuo žemės po vieną kortelę. Vieną kartą - žalią, kitą kartą - raudoną. Ištraukus kortelę jie turi pakeisti savo charakterį ir elgesį pagal užrašytą vertybę. Kiekvienas aktorius improvizacijos metu turi teisę pakelti po dvi korteles.

Improvizacijų aplinkybės:

- 1. Alisa ir Baltasis triušis.** Baltasis triušis mano, kad Alisa paslėpė pirštines ir vėduoklę. Prašo jos grąžinti paslėptus daiktus. Alisa bando įtikinti Baltąjį triušį, kad ji to nedarė.
- 2. Alisa ir Skrybėlius.** Skrybėlius bando įtikinti Alisą, kad laikas yra sustojęs ties 6 valanda, kai reikia gerti arbatą. Alisa bando įtikinti Skrybėlių, kad reikia pakilti nuo stalo, nustoti gerti arbatą. Tuomet laikas vėl pradės eiti kaip įprasta.



VEIKLOS

Alisa stebuklų šalyje

3. Alisa ir Širdžių karalienė. Širdžių karalienė liepia Alisai išeiti iš teismo salės. Alisa atsisako paklusti ir nori pasakyti viską, ką galvoja apie Karalienę.

4. Alisa ir Vikšras. Alisa skubina ant grybo sėdintį vikšrą kuo greičiau pasakyti, kaip jai užaugti. Vikšrui nepatinka, kad jį skubina ir jis delsia pasakyti teisingą atsakymą.

5. Alisa ir Hercogienė. Alisa prašo Hercogienės ją pamaitinti ir siūlo atlikti įvairius darbus (sutvarkyti namus, išplauti indus, pagloboti hercogienės kūdikį ir t.t.) Hercogienė nenori pagelbėti Alisai ir bando atsisakyti visų jos pasiūlymų.

6. Alisa ir Širdžių valetas. Širdžių valetas kaltina ir meluoja, kad Alisa pavogė pyragėlius. Alisa ginasi, kad tai netiesa.

7. Alisa ir Širdžių karalius. Alisa kaltina Širdžių karalių, kad jis negali ir nemoka paprieštarauti savo Širdžių karalienei. Karalius bando pasiteisinti.

8. Alisa ir Netikras vėžlys. Netikras vėžlys liūdi, nes yra per lėtas ir niekada nebegalės šokti Omarų Kadrilio. Alisa bando įtikinti Netikrą vėžlį būti ryžtingesniu ir tuomet jam viskas pavyks.

9. Alisa ir Češyro katinas. Alisa bando įkalbėti Češyro katiną kuo greičiau bėgti ir slėptis, nes jei karaliaus sargybiniai jį pagaus, tai nukirs jam galvą. Katinas nieko nebijo ir nuolat juokauja.



VEIKLOS

Alisa stebuklų šalyje

10. Alisa ir driežas Mažasis Bilis. Alisa įstrigusi kėdės kojose, nes netikėtai užaugo. Jai sumažėti gali padėti tik pyragėlis, bet negali jo pasiekti. Alisa prašo driežo Mažojo Bilio pagalbos, bet jis bijo padėti. Alisa bando įtikinti driežą, kad nieko blogo jam neatsitiks.

11. Alisa ir zuikis Paikis. Alisa bando įtikinti zuikį Paikį nustoti gerti arbatą su Skrybėliumi. Tuomet jis taps laisvas ir galės daryti, ką nori. Zuikis Paikis nenori klauptis Alisos ir lieka ištikimas Skrybėliui.

Teigiamų ir neigiamų vertybių korteles:

Teigiamos vertybės

Smalsumas
Atsakingumas
Empatija
Sąmojingumas
Išmintingumas
Bendradarbiavimas
Lojalumas
Kantrybė
Pasitikėjimas
Sąžiningumas
Meilė
Tolerancija

Neigiamos vertybės

Liūdesys
Valdingumas
Neapykanta
Nepasitikėjimas
Irzlumas
Pavydas
Neryžtingumas
Baimė
Melas
Įžūlumas
Pasibjaurėjimas
Tingumas



VEIKLOS

Alisa stebuklų šalyje

4

IV. Gerosios ir blogosios vertybės, kurias galiu atrasti savyje

Augdamas vaikas formuoja savo vertybių sistemą. Kiekvienas trokšta, kad jį lydėtų tik teigiamos vertybės, bet gyvenime susiduriame ir su neigiamomis vertybėmis, ydomis, su kuriomis reikia kovoti ir jas įveikti.

Iš teigiamų ir neigiamų vertybių sąrašo paprašykite, kad mokiniai išsirinktų 5 teigiamas vertybes ir 3 neigiamas.

Kiekvienas mokinys užrašo savo teigiamas ir neigiamas vertybes ant lapelio. Mokytojas perskaito kiekvieną vertybę ir paprašo, kad mokiniai pakeltų ranką, kas ją pasirinko. Mokytojas prie vertybių užrašo pasirinkusiųjų skaičių. Tokiu būdu galime pamatyti populiariausių teigiamų ir neigiamų vertybių sąrašą.

Klausimai diskusijai:

Kurias vertybes buvo lengviau rinkti: teigiamas ar neigiamas?

Ar lengva identifikuoti, kuriomis vertybėmis tu vadovaujiesi, kurios tau yra artimos?



PITERIS PENAS

Santrauka

Vendė susitinka su Piteriu Penu, kai šis įskrenda pro jos namų langą, kad susigražintų prarastą šešėlį. Ji įtikina Piterį parsivežti ją su savimi namo, kad būtų jo „motina“. Vendė ir du jos broliai keliauja į Niekados šalį, kur susitinka su Prarastais Berniukais ir patiria nuotykių, kuriuose dalyvauja indėnai, undinės ir piratai. Po to, kai Piteris nugalėjo kapitoną Huką, visi berniukai, išskyrus Piterį, grįžta su Vende į Londoną ir yra įvaikinami jos tėvų.

Pavaizduotos vertybės

Teigiama mintis

Nurodo požiūrį į tikėjimą geru rezultatu ir sutelkia dėmesį į gerus dalykus. Teigiama mintis neignoruoja tikrovės, tačiau ji artėja prie gero ir blogo gyvenimo, tikėdamasi, kad viskas bus gerai.

Abipusė pagalba

Sinonimai: pagalba vienas kitam, bendradarbiavimas, solidarumas, simpatija. Abipusė pagalba gali sukurti sveikesnes bendruomenes ir laimingesnę visuomenę.

Draugystė

Draugystė – tai artimi santykiai tarp draugų, kurie jaučiasi rūpestingi, žavintys, paveikiantys ir remiantys vienas kitą. Paprastai juos sieja tie patys interesai ir dalykai. Jeigu turi skirtumų, jie to nepriims kaip problemos ar ribų, nes jaučia pagarbą.



VEIKLOS

Piteris Penas





















1

Skrisk aukštai

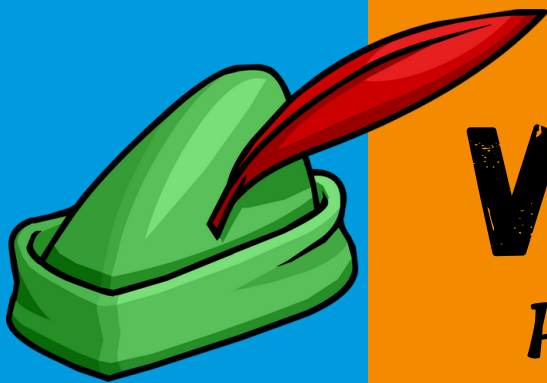
Norėdami skristi, Piteris Penas ir Darling vaikai turi skleisti tik teigiamas, gražias mintis. Nors mokiniai gali nemokėti skraidyti, jie gali jaustis taip, lyg skrenda, išgirdę gražias mintis, kurias apie juos sako klasės draugai. Po vieną paprašykite kiekvieno mokinio atsisėsti ant kėdės klasės priekyje, o klasės draugai dalijasi tuo, kas jiems patinka. Pavyzdžiui, kad jis yra geras draugas arba gerai žaidžia futbolą. Kad sutaupytumėte laiko, mokiniai galėtų užsirašyti šias mintis ir kiekvienam klasės draugui įdėti popieriaus lapelius į krepšelį. Veiklos pabaigoje mokiniai apmąsto, kaip geros klasės draugų mintys privertė juos jaustis ir pabando susieti su istorija. Ši veikla gali būti skiriama bet kuriai amžiaus grupei.

2

Paprašykite mokinių pasirinkti ir nuspalvinti veiduką, kuris labiausiai atitinka jo emocijas pagal pasirinktą veikėją.

CHARACTERS	EXCELLENT	GOOD	NO GOOD
			
			
			
			
			





VEIKLOS

Piteris Penas

3

Apibrėžimai

Sujunkite žodžius su jų apibūdinimais. Šalia apibūdinimo parašykite tinkamą raidę nuo a iki f.

- | | |
|----------------|---|
| a. mandagus | _____ padeda nepamiršti, prisiminti |
| b. sužavėtas | _____ blaškosi tarp dviejų pasirinkimų |
| c. primenantis | _____ pagiria ir paskatina. |
| d. įkyrus | _____ elgiasi nepakenčiamai |
| e. dvejojantis | _____ nuolat vargina ir įgrysta |
| f. erzinantis | _____ tinkamai elgiasi su kitais žmonėmis |

Kaip apibūdintumėte Vendę?

4

maloni išauklėta liūdna valdinga rimta kita _____

Kodėl ji tokia? Atsakymus pagrįskite, remdamiesi

faktais iš pasakos teksto.

Ką Vendė sako? _____

Ką Vendė daro? _____

Ką apie ją sako ar galvoja kiti veikėjai? _____

Ar manote, kad Vendė būtų gera sesuo? Kodėl? _____



PINOKIS

Santrauka

Vargšas vyras, vardu Geppetto, nori pasidaryti marionetę, kad užsidirbtų pragyvenimui kaip lėlininkas. Jam duodamas užburto medžio gabalas, ir vos tik Geppetto išdrožia lėlę, kurią pavadina Pinokiu, ji pradeda skriausti senuką. Kai tik Pinokios kojos buvo išdrožtos, jis pabėga. Geppetto yra suimamas. Pinokis grįžta į Geppetto namus vienas. Kai Kalbantis Svirplys įspėja Pinokį, jis nužudo svirplį. Eidamas savo keliu ir nepaisydamas visų patarimų, Pinokis greitai susitinka su įvairiais blogais personažais, ypač Lape ir Katinu, sumaniusiais pavogti penkis aukso gabalus, kuriuos Pinokis gavo iš Geppetto. Galiausiai Lapė ir Katinas, persirengę žudikais, apgauna Pinokį, kad gautų aukso gabalus.

Pavaizduotos vertybės

Būkite teisingi - Teisingumas

Melas auga ir auga, kol pasidaro toks paprastas, kaip nosis ant veido. Kai Pinokis meluoja ir nesilaiko Kalbančio Svirplio nurodymų, kiekvieną kartą jo nosis auga. Tai padeda mums suprasti, kad tiesos sakymas - svarbi teisingo gyvenimo dalis.

Būkite drąsūs - Drąsa

Vykdydamas pavojingą misiją - išgelbėti savo tėvą nuo banginio - matome, kaip Pinokis nugali savo baimes. Šis ypatingas poelgis moko mus būti drąsiais ir pasitikėti savo jėgomis.

Būkite ištikimi - Ištikimybė

Žinia apie ištikimybę visos istorijos metu atskleidžiama Kalbančio Svirplio lojalumu Pinokiui, Pinokio lojalumu Geppetto ir Geppetto lojalumu Pinokiui. Galų gale įrodoma, kad jie gali būti vieningi ir pasiaukojantys vieni dėl kitų. Nors mūsų artimieji kartais klysta, svarbu būti šalia ir padėti jiems sunkiais laikais.



VEIKLOS

Pinokis

1

KALBANTIS SVIRPLYS

Tai ketvirtas Pinokio istorijos skyrius, kuriame matome, kaip neklaužadoms berniukams nuobodu, kai juos taiso žinantys daugiau nei jie.

Ugdymo tikslai:

1. Pirmasis tikslas: aptarti su vaikais, kad jų elgesys turi būti atsakingas. Pasakoje paliečiamas subtilus žmogaus gyvenimo taškas – jo moralinė sąžinė. Mus kažkas pašaukė gyventi, todėl mūsų gyvenimas turi prasmę. Mes nesame stabai, turime atlikti svarbią užduotį. Kiekvieną rytą gauname kvietimą gyventi, tačiau turime tai daryti pagal tam tikras taisykles, kitaip iššvaistysime viską, ypač didžiausią gėrį, kurį turime, – savo gyvenimą.

2. Antrasis tikslas: atsakingai tapti nepriklausomiems nuo kitų sprendimų, išmokti atrinkti pasiūlymus, kurie teigiamai ar neigiamai veikia kiekvieną iš mūsų.

Svarbiausi yra tėvų, draugų, mokytojų nuomonė, žiniasklaidos įtaka, asmeninės vertybės, religija.

Gebėjimas juos teisingai suprasti ir susieti yra žingsnis brandos link. Tai gali paskatinti savivertės augimą arba panardinti į konformizmo liūną.



VEIKLOS

Pinokis

1

Emblemos žaidimas

Žaidimas yra apie vidinį ir išorinį savęs pažinimą, kuriuo save pristatome kitiems žmonėms. Šis žaidimas padės kiekvienam žaidėjui suprasti skirtumą tarp vidinio ir išorinio „aš“.

Dalyvių turi būti apie penkiolika. Reikalingas popierius ir pieštukas. Kiekvienas dalyvis pasirenka simbolį, su kuriuo identifikuoja save (liūtas, kopėčios, karys ir kt.), tada nupiešia po simbolių kiekvienam kitam dalyviui, priklausomai nuo to, kaip suvokia savo asmenybę. Pabaigoje dalyviai paaiškina savo pasirinkimą. Kiekvienas žmogus gali suvokti, kokį savęs įvaizdį siūlo kitiems.

Švyturio prižiūrėtojas **2**

Tai žaidimas, padedantis skatinti idėjų originalumą. Jums reikia popieriaus lapų ir žymeklių. Žaidimo vedėjas paprašo dalyvių per 5 minutes popieriaus lapuose užrašyti kuo daugiau idėjų ir pasiūlymų, kuo gali užsiimti švyturio prižiūrėtojai, kuris gyvena vienas, izoliuotas savo bokšte.

Praėjus 5 minutėms, kiekvienas dalyvis garsiai perskaito savo mintis. Kas savo popieriuje randa kito išsakytą idėją, ją ištrina. Kai visi pasisako, visos „dvigubos“ idėjos būna ištrintos. Originaliausios, nesikartojančios idėjos išlieka. Kas turi daugiausia originaliausių idėjų - laimi.



VEIKLOS

Pinokis

3 Žaidimas „Paskutinis melas“

1. Suskirstymas komandomis. Temos ir klausimo pristatymas:

Koks paskutinis melas, kurį girdėjote?

2. Sugalvoję atsakymus, užrašo juos lentoje.

3. Užrašę atsakymus lentoje, garsiai juos perskaito.

4. Pamąstę atsako į klausimą: „Kokia tiesioginė nauda buvo iš paskutinio melo?“



Vienam atsakius, kiti pakomentuoja,
ką jis prarado, sakydamas melą, ir ką
būtų laimėjęs, sakydamas tiesą.
Tai tęsiasi tol, kol baigsis žaidimo ratas.



PELENĖ

Santrauka

Graži jauna našlaitė, vardu Pelenė, gyvena su savo pikta pamote ir dviem jos dukterimis, kurios elgiasi su ja kaip su tarnaitė. Pelenė yra labai švelni ir graži, tačiau mergaitei neleidžiama dalyvauti karališkoje puotoje, kurios metu princas išsirinks nuotaką. Tačiau, padedami fėjos krikštamotės, Pelenė ir princas pagaliau susitinka ir jiedu įsimyli.

Pavaizduotos vertybės

Gerumas

Nepaisant pamotės ir dviejų įseserių pažeminimų, Pelenė elgiasi maloniai ir gėris visada triumfuoja.

Atlaidumas

Pasaka apie tai, koks svarbus gali būti atlaidumas. Pelenė viską atleidžia seserims. Pabaigoje, kai buvo įvykdytas teisingumas, Pelenė nesiekia keršto ir tai yra jos didybė.

Drąsa

Po ilgos ir sunkaus darbo dienos, Pelenė vis dar randa drąsos pasakyti: „Galbūt su manimi elgiamasi kaip su namų tarnaitė, bet aš taip pat nusipelniau eiti į karališkąją puotą!“

Atsparumas/asmeninis tobulėjimas

Pelenė tiki, kad aplinkybės gali pasikeisti ir neatsisako savo svajonių. Kai našlaitė turėjo galimybę pakeisti tam tikras akimirkas, ji jau buvo pasiruošusi jas priimti.



VEIKLOS

Pelenė

1 Dviejų - etapų žaidimas

Žinome, kad Pelenėje yra daug personažų, kurių kiekvienas turi skirtingą vaidmenį. Šioje veikloje mes nustatysime vertybes, kurioms kiekvienas iš jų atstovauja, ir jas interpretuosime. Žaisime dviem etapais.

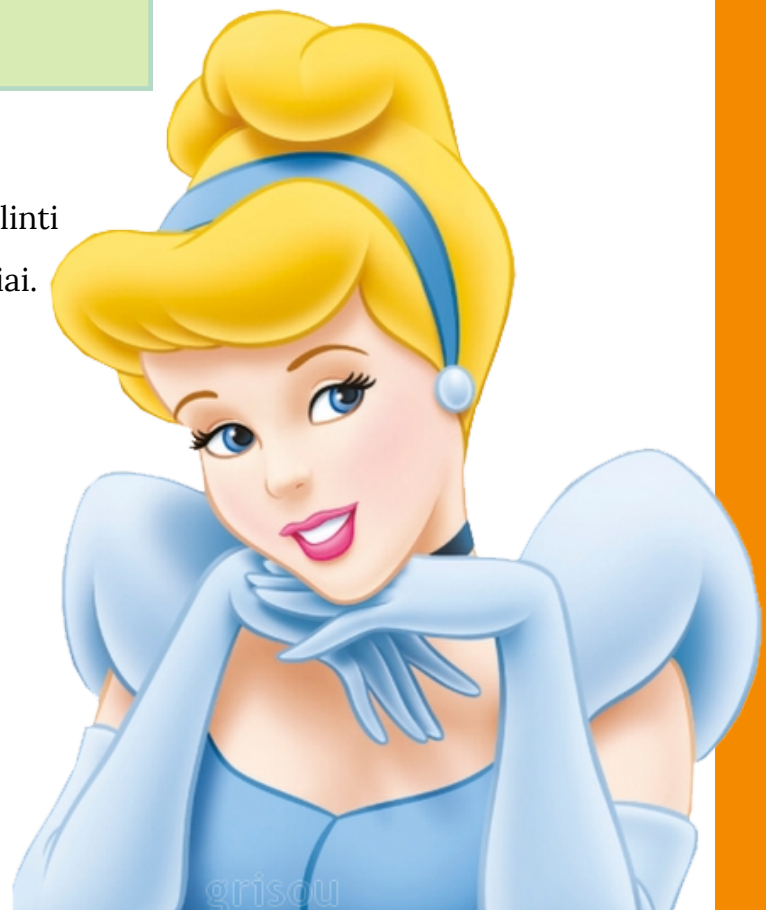
(1) Pirmajame etape blogi personažai taps gerais, o geri personažai – blogais. Bus pakeistos vertybės ir istorija apsivers.

Mokiniai atsakinėja:

Kas nutiktų, jei Pelenė būtų bloga?

(2) Antrajame etape mokiniai turi patobulinti veikėjų charakterį. Visi turi elgtis maloniai.

Pažiūrėkim, kas nutiks!



VEIKLOS

Pelenė

2

Sugrupuokite ir suvaidinkite

Mokiniai pirmiausia turi susieti asmenybes kairėje su vertybių sąrašu dešinėje. Tada mokytojas paskirs kuo daugiau vaidmenų, kad veikloje galėtų dalyvauti visa klasė.

Paskirsčius mokiniams vaidmenis, jie turėtų individualiai dirbti ties vertybėmis, kurioms turėtų atstovauti. Svarbu priminti neverbalinio bendravimo (gestų) ir balso tono svarbą.

1. Suderinkite kiekvieną asmenybę su tinkamiausia vertybe:

Pelenė	egoizmas
Jakas ir Gusas	pavydas
Ledi Tremaine	gerumas
Anastasija Tremaine	stiprumas
Drizella Tremaine	dosnumas
Žavusis princas	melas
Liuciferis	nuolankumas
Pelenės krikštamotė	egocentrizmas



VEIKLOS

Pelenė

2. Paskirkite mokiniams veikėjų vaidmenis.
3. Jie turi 10 minučių individualiai surepetuoti savo vaidmenį ir įsigilinti į vertybę, kurią atstovauja jų personažas.
4. Mokiniai suvaidina etiudą (trumpą vaidinimą), kurdami, improvizuodami dialogą, priderindami jį prie savo personažo charakterio.
5. Žaidimas kartojamas du kartus, kaip paaiškinta aukščiau.
6. Kai visi veikėjai elgiasi maloniai, vyksta refleksija, kurios metu mokiniai dalijasi emocijomis ir mintimis.

**Ar vaidindami mokiniai patyrė išvardintų vertybių
būsenas, jausmus?
Ar jie tapatinosi su koku nors Pelenės personažu?**

7. Galiausiai mokytojas paprašo mokinių išbraukti iš sąrašo neigiamas vertybes ir šalia jų parašyti savo antonimus. Mokytojas užduoda paskutinį klausimą:

**Ar mokiniai mano, kad galėtų pakeisti savo
neigiamą požiūrį į pozityvesnį?
Kaip?
Ar jie gali tapti Pelene?**



VEIKLOS

Pelenė

3

Vertybių konkursas:

Atspausdinkite šią lentelę dideliu formatu ir naudokite antspaudus. Kiekvienas klasės narys turi pavaizduoti veikėją ir situaciją iš paskutinio stulpelio pagal skaičių, kurį mato ant išmetamo kauliuko. Svarbu tai, kad jie turi veikti pagal kiekvienam simboliui priskirtą vertę.

	PERSONAŽAS	VERTYBĖ	PROBLEMA
		GERUMAS	ESATE KVIEČIAMAS Į GIMTADIENĮ IR ATMETATE KVIETIMĄ, NES NEGALITE EITI
		NUOLANKUMAS	JŪS ATSPRAŠOTE SAVO TĖVŲ UŽ KAŽKĄ, KĄ PADARĖTE NETAIP
		EGOIZMAS	RUOŠIATĖS VALGYTI SAVO MĖGSTAMĄ ŠOKOLADO PLYTELĘ IR JŪSŲ GERIAUSIAS DRAUGAS PRAŠO DUOTI JAM PUSĘ
		DOSNUMAS	PUSBROLIS SKOLINASI JŪSŲ MĖGSTAMIAUSIĄ KNYGĄ IR JŪS PASKOLINATE JĄ
		MELAS	ŽAISDAMI FUTBOLĄ IŠDAUŽĖTE LANGĄ, BET KALTINATE DĖL TO SAVO SESERĮ
		STIPRYBĖ	GIRDITE, KAD JŪSŲ DRAUGAS ĮŽEIDŽIAMAS IR GINATE JĮ PRIEŠ KLASĘ

Kitas variantas yra žaisti atvirkščiai: pirmiausia mokiniai sudaro savo kasdienio gyvenimo situacijų sąrašą, o tada turi jas suvaidinti pagal charakterį ir vertybę, kuriuos nurodo išridentas kauliukas.

Pateikta lentelė yra tik įkvėpimo šaltinis mokytojui. Situacijų sąrašas gali būti begalinis ir priklausyti nuo mokytojo ir jo mokinių originalumo.



OZO ŠALIES BURTININKAS

Santrauka

Jauną Kanzaso ūkio mergaitę Dorothy Gale tornadas nukelia į nuostabiąją Ozo žemę. Kartu su savo keistais naujais draugais ji išvaduos Ozo žmones iš piktųjų raganų ir netikrų burtininkų valdžios, ieškodama kelio namo.

Pavaizduotos vertybės

Lyderystė kaip vystymosi procesas

Geroji ragana Glinda pataria Dorothy pasakojimo pabaigoje apsispręsti grįžti namo. Remdamasi jai duotu patarimu ir savo sąžine, Dorothy gali nuspręsti, ką daryti.

Ryžtingumas

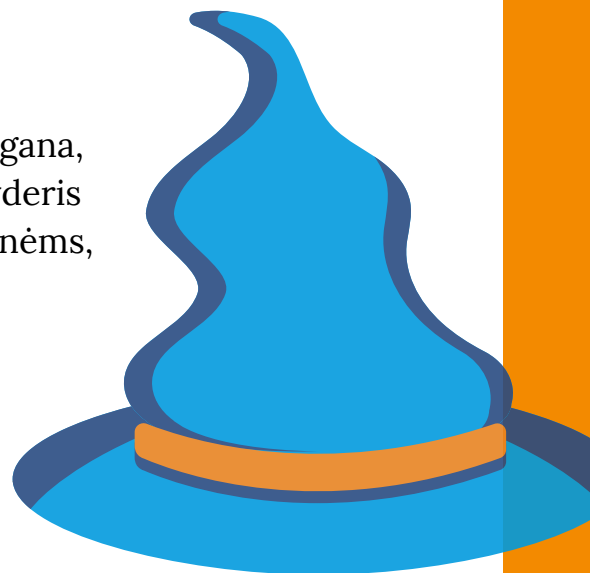
Tai vaizduojama, kai Dorothy nusprendžia, kad nori grįžti namo, o tai susiję su laisva valia, tai yra, gebėjimu elgtis pagal savo nuomonę - teisingą ir neteisingą, atsižvelgiant į pasekmes ir prisiimant atsakomybes.

Parama ir pagalba

Pagalba kelyje yra būtina. Šiais laikais tai žinoma kaip mentorystė ir instruktavimas. Glinda, geroji ragana, istorijoje vaidina mentoriaus vaidmenį. Bet tikras lyderis turi elgtis taip, kad jo teikiama pagalba padėtų žmonėms, juos palaikytų, įtrauktų ir suartintų.

Išmintis

Mąstykite kritiškai. „Susimąstymas“ ir savęs klausymasis veda į išmintį.



VEIKLOS

Ozo šalies burtininkas

1 Apie vertybes!

Klasėje perskaitęs istoriją, mokytojas išdalina popieriaus lapus, ant kurių bus atspausdinta tokia lentelė.

Mokiniai turėtų priskirti kiekvienam veikėjui tinkamą vertybę ir paašškinti savo pasirinkimą.

VEIKĖJAS	VERTYBĖ	PAAIŠKINIMAS
Kaliausė	ŠIRDIS	
Geležinis žmogus	DRĄSA	-----
Liūtas	PROTAS	----- -----



ATSAKYMAI:

Kaliausė --> Smegenys. Jis norėjo turėti smegenis, kad būtų protingas.

Geležinis žmogus --> Širdis. Jis norėjo turėti širdį, kad jaustų meilę.

Liūtas --> Drąsa. Jis norėjo turėti drąsos ir nebebūti bailiu.

Grupėse po tris organizuojamas trumpas vaidinimas, siekiant atskleisti minėtas vertybes. Kiekvienoje grupėje bus kaliausė, geležinis žmogus ir liūtas.



VEIKLOS

Ozo šalies burtininkas

Pirmame etape grupės nariai turi būti ištikimi savo charakteriui ir elgtis taip, kaip mano, kad kaliausė, geležinis žmogus ir liūtas elgtųsi realiame gyvenime.

Antrame etape jie turi pridėti vertybę iš lentelės:

Kaip elgtųsi kaliausė su smegenimis, ar dėl to jis būtų protingas?

**Kaip elgtųsi geležinis žmogus su širdimi, ar galėtų jausti meilę
ir kitas emocijas?**

Kaip atrodo ir reaguotų drąsus liūtas?

LAIKAS APMAŠTYMAMS (mokytojas gali panaudoti šį tekstą įkvėpimui):

Jei gerai pagalvotume, vertybės, kurių veikėjai mano, kad jiems reikia, jas jau turi. Tiesiog to nesuvokia. Ir tai yra kažkas, kas nutinka mums visiems realiame gyvenime. Mes nuvertiname save ir manome, kad negalime daryti to, ką jau darome. Štai kodėl svarbu sudaryti stipriųjų ir silpnųjų pusių sąrašą, nes taip pat būtina žinoti savo ribotumus, kad juos sustiprintume ir toliau dirbtume su savo stiprybėmis. Jei suvokiame, kad kartais nesame dosnūs draugui, kai jis mūsų ko nors prašo, turime „dirbti“, kad kitą kartą tai patobulintume ir judėtume galutinio tikslo link – būti geresniais žmonėmis.



VEIKLOS

Ozo šalies burtininkas

2 Dialogo refleksija

Parodykite vaizdo įrašą klasėje apie gerosios raganos Glindos ir Dorothy pokalbį istorijos pabaigoje. Pažiūrėję aptarkite tai klasėje su savo mokiniais.

Dialoge geroji ragana Glinda praneša Dorothy, kad ji visada turėjo galią grįžti namo.

– Tai kodėl tu jai anksčiau nepasakei? – klausia Kaliausė.

– Nes ji turėjo to išmokti pati.

Kaip pabrėžiama vertybių sąrašė, žmogaus tobulėjimo procese palaikymas yra labai svarbus. Padėti kam nors nuoširdžiai suteikia įrankius pasiekti savo tikslus. Kartais nuvertiname tėvų mums duotus patarimus bei įspėjimus ir manome, kad viską, ką užsibrėžėme, galime pasiekti patys. Tačiau svarbu suvokti, kad didžiausią sėkmę lydi bendradarbiavimas ir žmonės, kurie mums padeda altruistiškai. Bet kokiu atveju galutinis moralas yra tas, kad, laimei, mes turime veikimo laisvę, t.y. veikti ir spręsti laisvai. Sėkmė priklauso tik nuo mūsų pačių ir mūsų sprendimų pasekmių.

MŪSŲ ELGESIO APMĄSTYMAS (klausimai mokiniams):

**Ar jus kada nors erzino, kai tėvai davė jums patarimų,
kurių nenorėjote girdėti?**

**Ar dažnai patariate savo draugams jiems rūpimais
klausimais, o jie pataria jums?**

Ar jūs jų klausotės, ar ignoruojate?



MAŽASIS PRINCAS



Santrauka

Istorija pasakoja apie jauną princą, kuris aplanko įvairias kosmoso planetas, įskaitant Žemę, ir nagrinėja vienatvės, draugystės, meilės ir praradimo temas.

Nepaisant vaikiško knygos stiliaus, Mažasis princas stebi gyvenimą, suaugusiuosius ir žmogaus prigimtį, supažindindamas su įvairiomis filosofinėmis sąvokomis, įskaitant autoritetą, vienatvę ir nuosavybę.

Pavaizduotos vertybės

Santykiai ir atsakomybė

Mažasis princas moko, kad atsakomybė, kurios reikalauja santykiai su kitais, padeda geriau suprasti ir įvertinti savo pareigas pasauliui.

Meilė

Istorija apie princą ir jo rožę yra palyginimas (pasakojimas, kuris moko) apie tikros meilės prigimtį. Princo meilė savo rožei yra romano varomoji jėga. Princas palieka savo planetą dėl rožės; galiausiai rožė tampa priežastimi, kodėl princas nori grįžti į savo planetą. Princo meilės šaltinis yra jo atsakomybės jausmas prieš savo mylimą rožę.

Draugystė

Draugai į mūsų gyvenimą atneša daugiau laimės nei praktiškai bet kas kitas. Draugystė turi didžiulį poveikį jūsų psichinei sveikatai ir laimei. Geri draugai mažina stresą, suteikia komforto ir džiaugsmo, apsaugo nuo vienatvės ir izoliacijos. Artimų draugysčių užmezgimas taip pat gali turėti didelės įtakos jūsų fizinei sveikatai. Kai lapė prašosi prisijaukinti, ji paaikškina Mažajam princui, kad investuojant į kitą žmogų, tas žmogus ir viskas, kas su juo susiję, tampa ypatingesni. Mažasis princas parodo, kad tai, ką vienas duoda kitam, yra dar svarbiau nei tai, ką tas kitas grąžina mainais.

Tiesa ir sąžiningumas

Pagrindinė pasakos „Mažasis princas“ tema yra tai, kaip svarbu žvelgti giliau, norint rasti tikrąją dalyko tiesą ir prasmę. Lapė moko princą matyti širdimi, o ne akimis.

Kokią pamoką gauname iš Mažojo princo?

Moralinė „Mažojo princo“ pamoka yra ta, kad meilė yra svarbiausia ir leidžia mums iš tikrųjų pamatyti visų dalykų esmę ir grožį. Mažasis princas palieka savo rožę, nes jos elgesys jam tampa per sunkus.



VEIKLOS

Mažasis princas

1 Vaidmenų žaidimas

Dirbkite poromis. Pasikalbėkite. Aptarkite/sukurkite dialogą vaidmenų žaidimui.

Mokinys A. Tu esi rožė. Rožė niekada nebūna laiminga. Rožė pasakoja Mažajam princui savo problemas.

Mokinys B. Tu esi mažasis princas. Mažasis princas bando padėti rožei.

Klausimai:

•Su kokiais problemomis Rožė susiduria šiuolaikiniame pasaulyje?

(Pavyzdžiui, viena iš temų yra iššorinio grožio vertinimas, pastangos pamatyti vidinį grožį.) Ar jaunimas susiduria su išvaizdos ir elgesio nustatytais standartais?

Aptarkite:

•Kodėl rožė yra nelaiminga? Susiekite su problemomis, su kuriomis gali susidurti jaunimas – santykiai, draugystė, meilė, tiesa ir sąžiningumas.

•Kaip Princas gali padėti rožei? Pavyzdžiui, klausytis (būti geru draugu). Empatija, užuojauta, patarimas ir kt.

Mokiniai dirbs poromis arba nedidelėmis grupėmis ir aptars įvairius personažus, su kuriais susidūrė Mažasis princas (žr. toliau)

Kiekviena grupė išsirenka personažą.

Jie turi perrašyti scenarijų „Princo“ požiūriu, jei jis patars veikėjams, kaip pagerinti gyvenimo kokybę toje planetoje.

Grupės turi sugalvoti dialogą ir suvaidinti pokalbį su jiems priskirtu personažu.



VEIKLOS

Mažasis princas

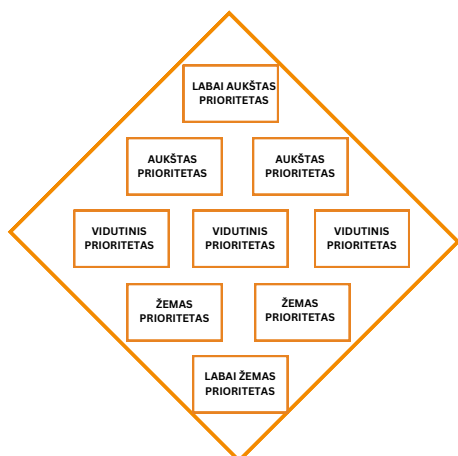
2 Diskusija – minčių dalinimasis ir „Diamond 9“ strategija

Diskusija apie tai, ką reiškia draugystė. Mokiniai dirba savarankiškai, o paskui poromis dalijasi idėjomis (Think, Pair, Share Strategy). Mokytojas apibendrina šias idėjas minčių žemėlapyje, o klasė aptaria draugystės vertybes.

Remdamiesi aptartomis vertybėmis, mokiniai skirstomi į grupes ir dėlioja vertybes nuo aukščiausios iki žemiausios (Diamond 9 strategija).

Tada jie atsako į klausimus:

1. Vertybė, kuriai mano grupė pritaria, yra svarbiausia draugystei, nes...
2. Vertybė, dėl kurios mums buvo sunku susitarti, buvo....nes....
3. Mano supratimas apie tai, kas svarbu draugystei, šios veiklos metu pasikeitė, nes.....
4. Kai ką sužinojau apie save šios veiklos proceso metu....



Diamond 9 yra žodinės kalbos strategija, kuri kelia iššūkių.

Mokiniai bendradarbiauja vertindami ir kolektyviai suteikia pirmenybę devynioms idėjomis, nuomonėms.

Informacijos apie tai, ką jie laiko nuo didžiausios iki mažiausios svarbos.



GRAŽUOLĖ IR PABAISA

Santrauka

Gražuolė ir Pabaisa – tai istorija apie jauną prinčą, kuris buvo užburtas. Jo kerus galima nutraukti tik tikros meilės pagalba. Per daugybę pakilimų ir nuosmūkių jis surado meilę su Gražuole, o ji laikui bėgant grąžino jam tikėjimą meile. Jie susituokia ir princo kerai sulaužomi. Gražuolė su Pabaisa gyvena ilgai ir laimingai.



Pavaizduotos vertybės

Empatija

Ši vertybė įvairiais laikais sutinkama visos istorijos netu. Vienas pavyzdžių – kai Gražuolė nusprendžia išgydyti žaizdas, kurias patyrė Pabaisa, susidūręs su vilkais, kad išgelbėtų Gražuolę. Dar vienas momentas, kai pasakojime atsispindi empatija – Gražuolės tėvas vienas išeina į pilį gelbėti dukters, stipriai sningant. Kad Gražuolė lengviau surastų tėvą, Pabaisa nusprendžia Gražuolei padovanoti stebuklingą veidrodį.

Meilė

Meilės vertybė yra šios istorijos ramstis, ir tai ypač akivaizdu istorijos pabaigoje, kai paskutinę žvėries gyvenimo akimirką jo kerai išnyksta ir jis grįžta į pradinį pavidalą. Visa tai dėka meilės, kuri buvo kuriama tarp jo ir Gražuolės per visą istoriją.

Pasitikėjimas

Pasitikėjimo vertybė gali būti vertinama istorijai progresuojant. Kitaip tariant, kai išblėsta gražuolės baimė Pabaisai ir jie įgyja pasitikėjimą vienas kitu. Šis pasitikėjimas ilgainiui užleidžia vietą judviejų meilei.

Tolerancija

Vienas iš momentų, kai pasakojime išryškėja tolerancija, yra tuomet, kai Gražuolė supranta, kad pilyje gyvenantis princas nėra toks piktas, kaip atrodo. Laikui bėgant ji po princo žvėries išvaizda pamato užjaučiantį ir gerą žmogų.



VEIKLOS

Gražuolė ir pabaisa

1 Gidas

Ši veikla bus atliekama poromis, jei įmanoma, didelėje erdvėje. Reikalingi netaisyklingos formos objektai su pradžios ir pabaigos taškais. Vienas iš poros narių turi būti užrištomis akimis, o kitas bus tas, kuris juos ves su nuorodomis, kad jie sveiki ir gyvi atvyktų į maršruto pabaigą. Kam užrištos akys, bus duotos instrukcijos, tokios kaip „šokti per lanką“, „sukti į dešinę“ arba „antis“. Priklausomai nuo to, kaip išdėstyti elementai. Kiekvienas poros narys turi atlikti vedlio ir to, kuris leidžiasi vedamas, vaidmenį. Nesvarbu, kiek laiko užtrunka iki kelionės pabaigos, svarbiausia yra saugiai ten nuvykti ir pasitikėti savimi.

2

Hanoverio technika

Ją sudaro veikėjo apklausa jam vaidinant. Grupė studentų vaidina sceną prieš auditoriją, kurią sudaro likę studentai.

Bet kuris auditorijos narys gali bet kada nutraukti sceną ir užduoti veikėjui keletą klausimų apie jo elgesį, pavyzdžiui, jo elgesio priežastis ar net tokio elgesio pasekmes.



VEIKLOS

Gražuolė ir pabaisa

3 Stebuklingas ratas

Kiekvienas dalyvis ant popieriaus lapo užrašo kairėje pusėje esančio personažo charakteristikas. Popierėliai dedami į maišelį, traukiami po vieną ir perskaitomi, o dalyviai turi atspėti, apie kurį veikėją jie kalba.

Tai smagus žaidimas, padedantis mokyti pagarbos.



BJAURUSIS ANČIUKAS

Santrauka

„Bjaurusis ančiukas“ – tai istorija apie antį, kuri turėjo septynis ančiukus. Vienas iš jų labai skyrėsi nuo kitų. Visi sakydavo, kad jis labai bjaurus. Net mama antis nuo jo nusisuko. Vieną dieną Bjaurusis ančiukas nusprendė pabėgti iš gimtojo lizdo, nes buvo nelaimingas. Jis išgyveno labai sunkią žiemą. Sutiko žmonių, kurie norėjo juo pasinaudoti. Gyveno atsiskyręs. Bjaurusis ančiukas turėjo pasirūpinti savimi, kad išgyventų. Atėjus pavasariui jis susipažino su gulbių pulku, kurios norėjo priimti į savo būrį. Iš pradžių Bjaurusis ančiukas manė, kad ir gulbės juokiasi iš jo, bet pamatęs savo atspindį vandenyje suprato, kad yra vienas iš jų.

Pavaizduotos vertybės

Tolerancija

Labai svarbu ugdyti šią vertybę – kuo anksčiau, tuo geriau. Vaikus to turime mokyti nuo pat mažens, nes jie gyvens vis įvairesniame (nuolat kintančiame) pasaulyje. Ši vertybė moko mus toleruoti aplinkinių skirtumus ir priimti tokius, kokie jie yra. Šios istorijos atveju skirtumai yra tik fiziniai. Analizuodami „Bjaurų ančiuką“, sieksime aptarti situacijas, kuriose skiriasi nuomonės, mąstymo būdai, įsitikinimai bei daugelis kitų dalykų, kuriuos matome kasdien.

Meilė

Kiekvienas gali pamatyti, koks liūdnas Bjaurusis ančiukas. Taip yra todėl, kad jam gyvenime trūksta kažko labai svarbaus – meilės. Ne tik šeimos meilės, bet ir meilės sau. Kiti privertė jį pasijusti bjauriu ir niekam nereikalingu. Pasakojimo pabaigoje matome, kaip sulaukęs šiek tiek meilės iš gulbių pulko, jis prisipildo laimės. Gyvenime galime turėti daug dalykų, bet jei mums trūksta meilės ar žmonių, su kuriais galėtume ją pasidalinti, mes esame niekas.

Empatija

Siekama pabrėžti nuolatinę istorijos veikėjų empatijos trūkumą. Ančių motina nesistengia apsaugoti sūnaus nuo aplinkinių pašaipų. Kitos antys nuolat tyčiojasi iš jo, negalvodamos, kas būtų, jei atsidurtų Bjauriojo ančiuko vietoje.



VEIKLOS

Bjaurusis ančiukas

1 Vaidmenų žaidimas

Mokiniai dirbs keturiuose grupėse. Viena iš jų apibūdins Bjaurų ančiuką, o kitos trys – jo brolius ir seseris bei kitus veikėjus. Teatre bus siekiama atskleisti, kad Bjaurusis ančiukas yra labai liūdnas, visą laiką jaučiasi nesuprastas ir vienišas. Kitos antys turi su juo elgtis žiauriai, tyčiotis, palikti nuošalyje ir net suvaidinti, kad fiziškai jį užpuola. Vaidinimo pabaigoje mokiniai aptars istoriją, remdamiesi šiais klausimais:

Kodėl gyvūnai Bjaurų ančiuką vadino bjauriu?

Ar kas nors tampa negražus vien dėl to, kad atrodo kitaip?

Ar tai suteikia mums teisę iš jų tyčiotis?

Ar tai, kaip žmonės atrodo iš išorės, lemia jų asmenybę?

Kodėl Bjaurusis ančiukas turėjo susirasti kitus, su kuriais save panašius gyvūnus, kad būtų patenkintas savimi?

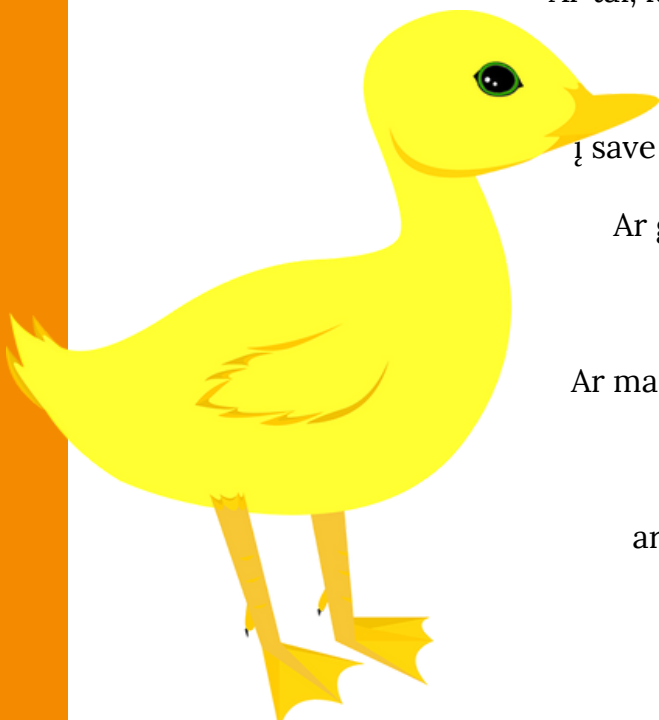
Ar galėtumėte savo gyvenime įsivaizduoti situaciją,

kad atstumiate kitus dėl jų išvaizdos?

Ar manote, kad po šio vaidinimo jūsų elgesys pasikeis?

Jei filmų princesės būtų bjaurios,

ar jos, jūsų nuomone, gyventų laimingą gyvenimą?



VEIKLOS

Bjaurusis ančiukas

2 Apsikeitimas vaidmenimis

Šia veikla siekiame, kad mokiniai suvoktų vertybių svarbą. Mokiniai, kurie anksčiau vaidino žiaurias antis, dabar bus mieli ir mylintys. O Bjaurų ančiuką vaidinęs – negailestingas ir nemandagus. Pabaigoje aktoriai pasidalins mintimis, kokius jausmus patyrė, kokios mintys kilo.

Istorijos vaidinimas bus kartojamas, tačiau šį kartą visi veikėjai vadovausis vien tik teigiamomis vertybėmis.

Kas nutiktų pasaulyje, jei kiekvienas žmogus būtų geras?

Kaip galime pasiekti šį tikslą?

Ką galite padaryti, kad padėtumėte to pasiekti?



3 Prisijunk prie mano komandos

Šios veiklos metu remsimės bendradarbiavimo, empatijos ir pasitikėjimo vertybėmis. Vyks individualus darbas.

Po grupinio istorijos skaitymo sukursime naują personažą (mokinio pasirinkimas), kurio misija bus apginti Bjaurų ančiuką ir įtikinti kitas antis juo pasitikėti bei prisijungti prie jo komandos, priimant Bjaurų ančiuką į savo grupę. Kiekvienam mokiniui skirkite apie dvidešimt minučių, kad sukurtų savo charakterį bei sukurtų kalbą, kurią jis pasakys kitiems mokiniams.





8 STORIES

FOR CREATIVITY



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

Atsakomybės apribojimas: Europos Komisijos parama šio leidinio kūrimui nereiškia turinio patvirtinimo, kuris atspindi tik autorių požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame esančios informacijos naudojimą.