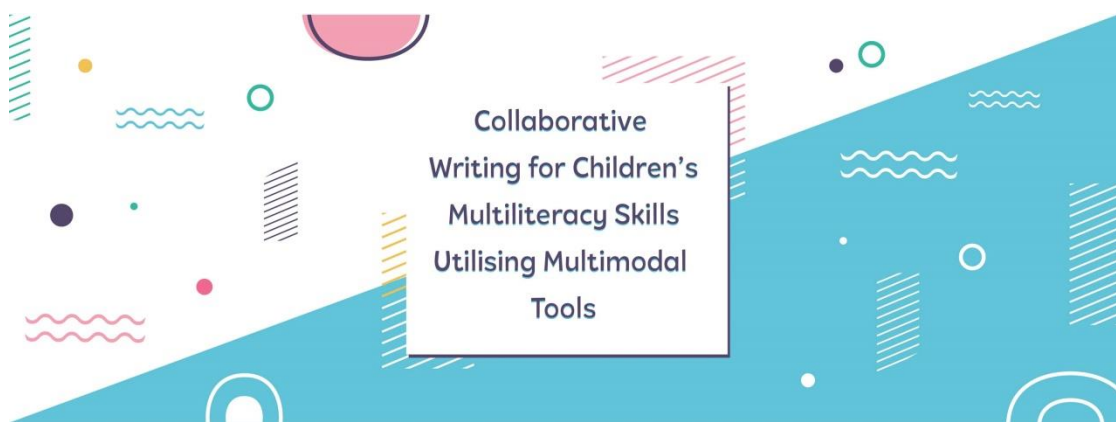


# STORY LOGIC NET



---

## SLN TOOLKIT – Romanian Version

---

Iunie 2021

Versiunea finala



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

**StoryLogicNet – Collaborative Writing for Children’s Multiliteracy Skills Utilising Multimodal Tools is a project co-financed by the Erasmus+ Programme, under the Key Activity 2 – Cooperation for innovation and the exchange of good practices for school education**

---

**Project no. 2018-1-PT01-KA201-047325**

*Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație [comunicare] reflectă doar opiniile autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare care ar putea fi făcută informațiilor conținute în aceasta.*



## REZUMAT

StoryLogicNet Toolkit este unul dintre elementele esențiale ale proiectului StoryLogicNet. Proiectul își propune să proiecteze, să dezvolte și să implementeze un instrument online inovator pentru a sprijini scrierea colaborativă pentru a dezvolta și avansa abilitățile de multiliterare ale copiilor (8-12 ani) pentru interior și exterior și clasă, în medii de educație formală, non-formală și informală .

Setul de instrumente cuprinde trei secțiuni. Secțiunea 1 se concentrează pe explicarea elementelor și structurilor fundamentale ale poveștii în ansamblu. Secțiunea 2 explică în continuare structura povestirii SLN care a fost integrată în platforma online. Secțiunea 3 introduce o serie de ajutoare pentru dezvoltarea elementelor de poveste în clasă.

UOWM conduce activitatea, iar dr. Tharrenos Bratitsis proiectează setul de instrumente. Toți partenerii au oferit feedback și traduceri în limbile lor materne. Trusa de instrumente a fost testată în timpul piloților pentru a ajunge la această versiune finală.

Acest document servește drept punct de referință pentru cadrele didactice (dar și părinții) care doresc să lucreze la competențe de povestire cu copii de diferite vârste.

## MULȚUMIRI

Recunoaștem sprijinul și finanțarea oferite de Comisia Europeană pentru acest proiect de cercetare.

*În plus, recunoaștem cu recunoștință contribuția membrilor echipei de cercetare StoryLogicNet:*

### O1/A8 - Toolkit

#### Main authors

Greece	Dr Tharrenos Bratitsis	University of Western Macedonia
--------	------------------------	---------------------------------

#### Partners – Critical reviewers

Portugal	Isabel Gomes	Scholé
Portugal	Sofia Sousa	Scholé

## Spis treści

<b>REZUMAT</b> .....	3
<b>MULȚUMIRI</b> .....	4
Introducere.....	7
Secțiunea 1 - Elemente unei povești explicate.....	8
Piramida lui Freytag.....	9
Explicația.....	10
Instrucțiuni .....	10
Sugestii .....	10
Piramida lui Freytag - Expozițiunea .....	11
Piramida Freytaga – Intriga .....	13
Piramida Freytaga – Dsfășurarea acțiunii.....	15
Piramida Freytaga – Criză.....	17
Piramida Freytaga – Punct culminant .....	19
Piramida Freytaga– Deznodământ .....	21
Piramida Freytaga – Finalul .....	23
Secțiunea 2 - Story Logic Net - Structura conflictului povestirii în 8 pași.....	25
Act 1.....	26
Introducerea.....	26
Evenimentul incitant .....	26
Punctul de răsucire .....	26
Act 2.....	27
Punctul de răsucire.....	27
Act 3.....	28
Sfârșitul.....	28
Secțiunea 3 – Dezvoltarea elementelor de poveste.....	29
Personajele.....	29
Harta empatiei pentru începători .....	30
Mapa empatii dla początkujących (pusta).....	32
Harta empatiei (avansați).....	34
Harta empatiei (avansați-necompletată) .....	36
Cardul Persona (simplu) .....	38
Cardul Persona (Avansați) .....	40

# STORY LOGIC NET

Crearea unui personaj – Cuburile cu trăsături .....	42
Crearea unui personaj - Hărți conceptuale .....	44
Crearea personajelor - Protagonist vs Antagonist .....	50
Scenele .....	52
Crearea de scene și evenimente – Hartă conceptuală.....	53
Crearea de scene și evenimente– Cronologie .....	55
Crearea de scene și evenimente - Descriere structurată (cei 5 W).....	57
Crearea de scene și evenimente - Abordare vizualizată .....	59
Crearea unor scene și evenimente – Descrierea în profunzime .....	61
Proiectarea unei povești-Harta poveștii.....	63
Proiectarea unei povești - Storymap Text .....	66
Proiectarea unei povești - StoryPyramid 1.....	68
Proiectarea unei povești– StoryPyramid 2 .....	70
Conflictul într-o poveste - Interior / Extern.....	72
Proiectarea elementelor de poveste - Scrierea promptelor .....	74
Proiectarea elementelor de poveste - Scrierea promptelor 2 .....	75
Proiectarea unei povești - Storycubes.....	79
Scriere colaborativă cu Storycubes .....	83



## Introducere

Acest set de instrumente conține activități care pot fi resurse utile pentru profesorii care doresc să se antreneze împreună cu elevii lor în elaborarea de povești - crearea de povești. Acest lucru are la bază o abordare generică bazată pe concepte literare și se referă la activități care au fost testate pe scară largă de academicieni, educatori și utilizatori simpli din întreaga lume.

Setul de instrumente cuprinde 3 secțiuni. Secțiunea 1 privește structura de bază a unei povești. Se adresează tuturor utilizatorilor începători care nu au o experiență minimă în crearea unei povești. Acest lucru afectează de obicei încrederea potențialilor povestitori și capacitatea lor de a crea povești, deoarece lucrările de specialitate subliniază că povestirea este o abilitate intrinsecă a oamenilor, fiind entități sociale. Astfel, secțiunea 1 se concentrează pe explicarea într-o manieră foarte ușoară și ilustrată a părților fundamentale ale unei povești de bază, așa cum a fost conceput de Gustav Freytag.

Secțiunea 2 explică aspectele scrisului colaborativ, oferind un ghid simplu prin pașii introduși în cadrul SLN.

În cele din urmă, secțiunea 3 introduce mai multe activități care pot fi considerate ca material suplimentar pentru educatorii / părinții care doresc să exerseze mai multe aspecte / elemente specifice unei povești (de exemplu, crearea unui personaj, descrierea unei scene, crearea unui punct de vedere, obținerea inspirației).

Modul de utilizare a acestui set de instrumente este următorul; fiecare exercițiu / resursă din setul de instrumente este introdus/ă într-o singură pagină. Este configurat astfel încât utilizatorul să îl poată imprima, tăia (urmând liniile de contur) și apoi poate să-l lipească astfel încât să fie creată o carte de activitate cu două fețe. În acest fel, mai ales în sala de clasă, profesorul poate avea mai multe seturi de cărți și poate lucra cu mai multe grupe de elevi în același timp.

Considerăm că toate activitățile pot fi foarte interesante pentru elevi (dar și pentru profesori), și sunt, de asemenea, resurse valoroase pentru etapele timpurii de creare a unei povești în clasă.



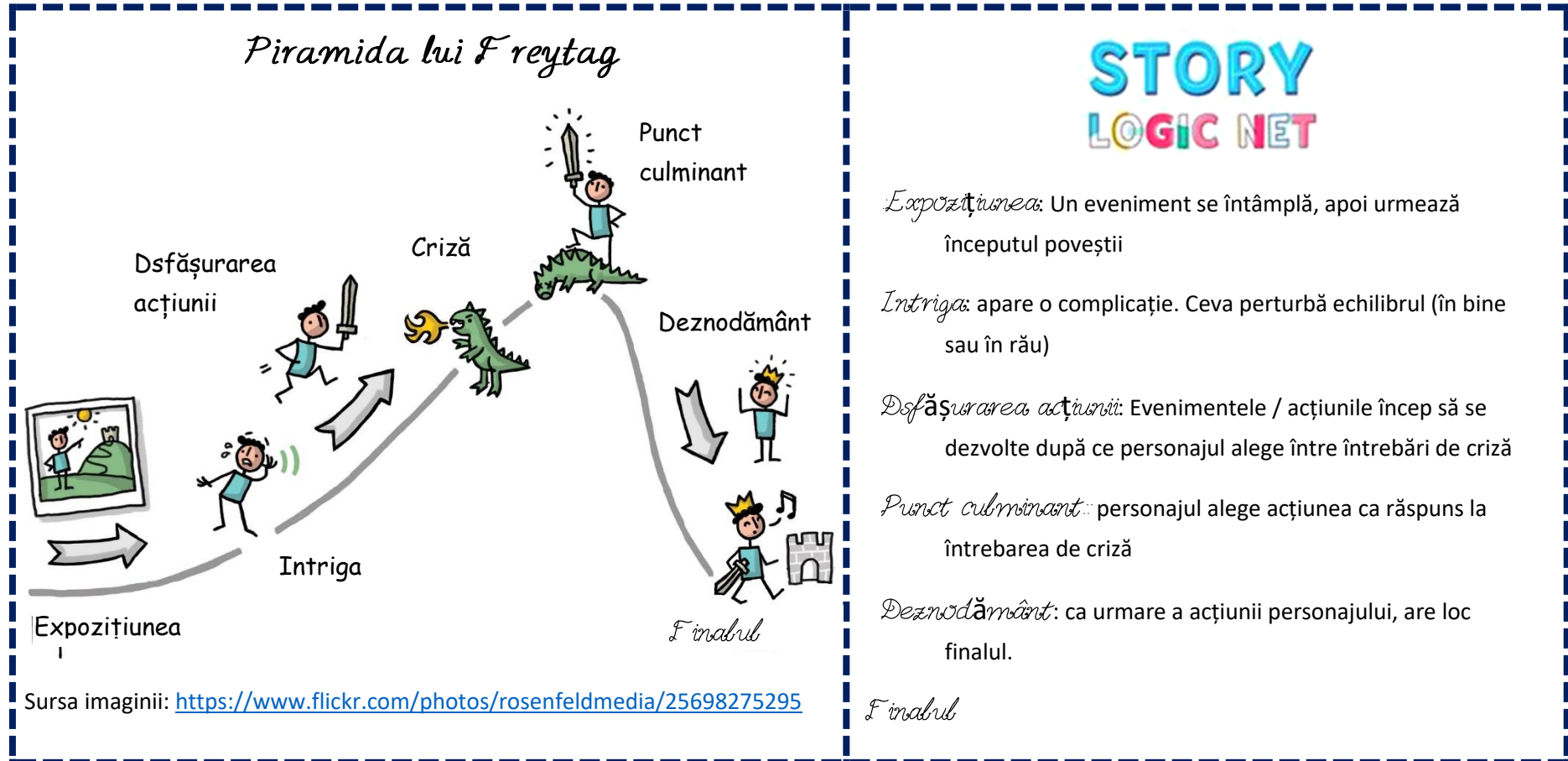
## Secțiunea 1 - Elemente unei povești explicate

Această secțiune explică părțile fundamentale ale unei povești, urmând structurile de bază din literatură.





## Piramida lui Freytag



## Explicația

"Piramida lui Freytag este structura fundamentală a unei povești complete. O poveste începe cu expozițiunea. În această etapă, sunt introduse elementele de bază, inclusiv personajul principal (de obicei denumit erou) și decorul. Cadrul poate include o descriere a locului și / sau a unei situații specifice în care se află eroul (prezentând ceva care poate fi considerat obișnuit). Apoi, apare un eveniment incitant, adică ceva care se întâmplă și perturbă complet echilibrul situației prezentate. Acest lucru poate fi orice, de la apariția altui alt personaj sau animal, o stare/un sentiment, un fenomen natural etc. Acest lucru face ca eroul să își pună (nu la propriu) o întrebare (denumită o întrebare dramatică sau dilemă; „ce va eroul face și de ce? ”) ceea ce duce la o serie de acțiuni și evenimente care constituie complotul (criza), ajungând în cele din urmă la un punct culminant. În acel moment, întrebarea / dilema poate avea răspuns (sunt oferite alegeri). În funcție de alegerea făcută, deznodământul poveștii duce la final, la rezolvarea elementului perturbator și, astfel, la sfârșitul poveștii. Toate poveștile includ o structură piramidală, dar poveștile mai complexe conțin structuri piramidale multiple și interconectate (sub-povești).

## Instrucțiuni

"Încercați să faceți lucrurile pe rând. Este bine să fii mai analitic la început (expozițiune) și să te întorci pentru a șterge părți din poveste, decât să ratezi elemente și să mergi înainte și înapoi. Încercați să conectați evenimentul incitant cu eroul principal și expozițiunea. Este mai bine să se întâmple ceva care scoate eroul dintr-o zonă de confort sau dintr-o situație obișnuită și să se creeze o dilemă (să aleagă între două opțiuni în care câștigă sau pierde ceva). Ajutați copiii cu întrebări precum „ce se întâmplă dacă ...”.

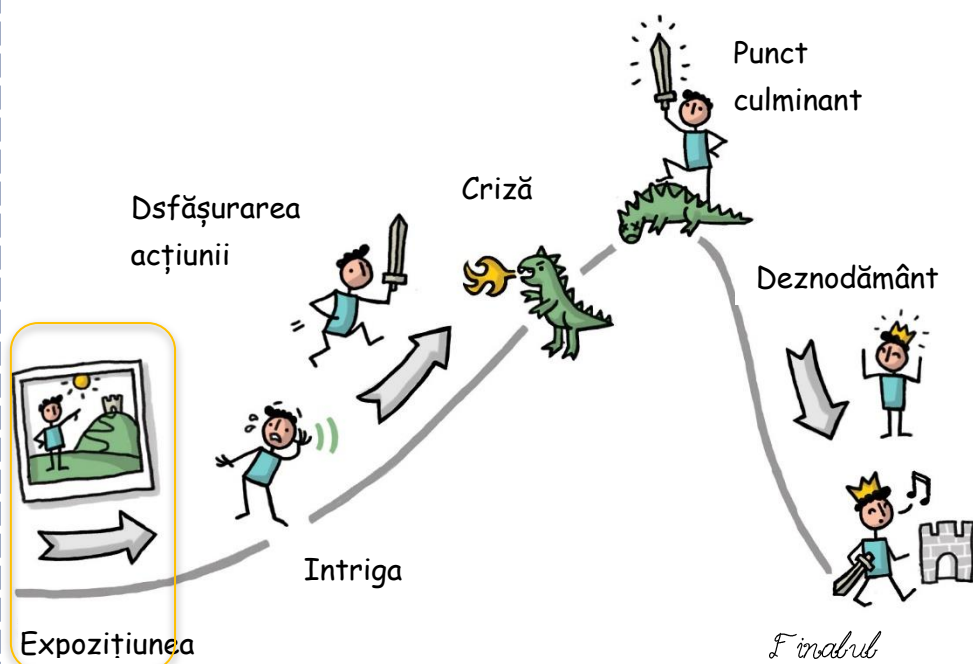
Momentul de criză este mai bine să includă mai multe activități / acțiuni, iar punctul culminant trebuie să fie clar. Încercați să construiți momentul de criză cu o întrebări ajutătoare de genul „Ce veți face acum?”. Acest lucru indică un punct decisiv care afectează în totalitate finalul poveștii. Deznodământul este mai scurt decât momentul de criză . Nu este necesar să aveți un final fericit de fiecare dată, deoarece, în unele cazuri, finalul deschis face povestirea mai interesantă.

## Sugestii

1. Imprimați piramida sau desenați-o pe o foaie mare de hârtie. Rugați copiii să facă un brainstorming și să adauge idei folosind autocolante post-it pe piramidă. Acest lucru îi va ajuta să reflecteze mai mult asupra poveștilor lor. Încercați, de asemenea, să puneți pe desen întrebări de bază cu note post-it.
2. Selectați povești / basme celebre și încercați să identificați elementele piramidei Freytag în cazul fiecăreia. Acest lucru îi ajută pe copii să înțeleagă mai bine etapele.
3. Pentru a diferenția predarea, încercați să creați dvs elemente de poveste, selectați-le la întâmplare și încercați să le conectați pentru a crea o poveste...



### Piramida Freytaga- Expozițiunea



Sursa imaginii: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

### Expozițiunea:

Încercați să răspundeți la cele 4 întrebări de mai jos pentru a configura scena inițială a poveștii. Amintiți-vă, totul este echilibrat, normal ... este o scenă de zi cu zi

*Gine:* Descrieți personajul principal, care va fi și protagonistul poveștii.

Este el singur, există și alte personaje în această scenă?

*Unde:* Descrieți locul în care are loc scena. Este într-o clădire, la plajă, într-un câmp, sub un copac? Încearcă să oferi detalii, dar nu prea multe

*De ce:* Care este motivul pentru care personajul (personajele) se află acolo? Este o întâlnire, un eveniment de zi cu zi, ceva bun sau teribil? Prezentați pe scurt

*Când:* Descrieți (vag sau exact) timpul în care are loc această scenă. Este zi, noapte? Este acum, în trecut, în viitor? Este într-o perioadă istorică cunoscută?

*Ge:* Descrieți acțiunile personajului. Ce face personajul, ce gândește, ce visează etc..



### Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să încerce să răspundă la cele 5 întrebări de pe spatele cardului și apoi încercați să le puneți împreună într-un text mic. Cereți-le să fie foarte exacti în descrierile lor. Dacă este necesar, puneți întrebări reflexive pentru a-i ajuta.

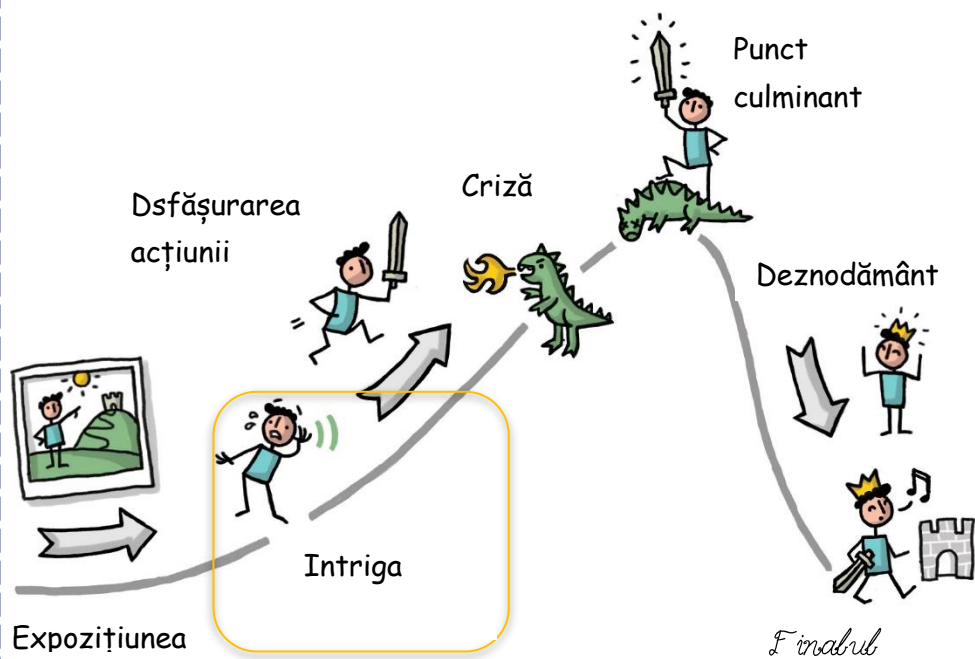
### Sugestii

1. Este o idee bună să folosiți 5 bucăți de note post-it (câte una pentru fiecare întrebare). Chiar mai bine, folosiți creioane colorate și note post-it colorate pentru brainstorming.
2. Puneți întrebări reflexive. De exemplu, dacă elevul prezintă personajul singur, întrebați „Ești sigur că el / ea este singur acolo? Dacă cineva ar fi ascuns în spatele tufișurilor?”. Acest lucru poate lărgi perspectiva copiilor despre scena de deschidere.
3. Selectați povești cu care copiii sunt familiarizați și citiți expozițiunea acesteia. Discutați cu copiii despre ceea ce este inclus în poveste sau dacă au omis ceva (cum ar afecta povestea mai târziu?). Acest lucru vă va ajuta să înțelegeți mai bine această secțiune.
4. Orice creează elevii, introduceți o variație pentru a le spori gândirea creativă. De exemplu, dacă aleg să aibă un personaj, introduceți încă unul.





### Piramida Freytaga – Intriga



Sursa imaginii: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

### Intriga:

Este un eveniment care leagă privitorul de poveste și pune în mișcare tot ce se întâmplă. Acest moment este când un eveniment îl împinge pe protagonist în acțiunea principală a poveștii.

### Ideii

- Grăbiți evenimentul incitant.
- Puneți cititorul în postura de a-și pune întrebări.
- Folosiți evenimentul incitant pentru a ilustra aspectele cheie ale personajelor.
- Stabilește tonul poveștii tale.
- Stabilește unde apare în poveste evenimentul incitant.
- Dezvoltă evenimentul incitant.

## Instrucțiuni

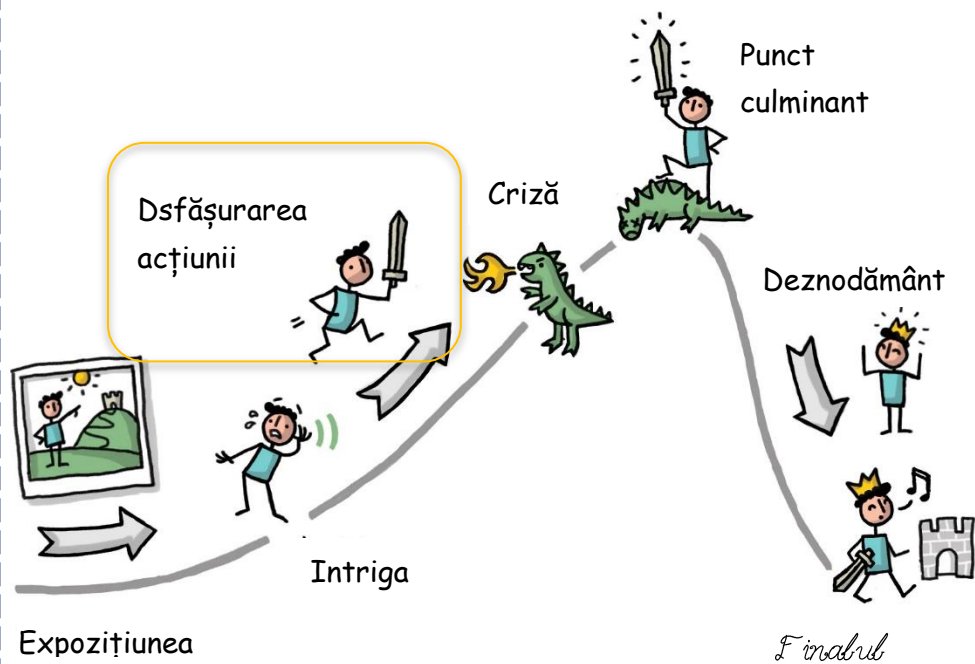
Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să încerce să răspundă la sugestiile de pe spatele cardului și apoi încercați să puneți sugestiile într-un text mic. Rugați-i să fie foarte preciși în descrierile lor. Dacă este necesar, puneți întrebări reflexive pentru a-i ajuta să fie mai exacti.

## Sugestii

1. Este o idee bună să folosiți note post-it(câte una pentru fiecare întrebare). Chiar mai bine, folosiți creioane colorate și note post-it colorate pentru brainstorming
2. Puneți întrebări reflexive. De exemplu, dacă elevul prezintă un frate pierdut al personajului principal, întrebați „Ce se întâmplă dacă fratele dispărut ar fi o fată, cum ar afecta acest lucru alegerile personajului? Dacă fratele dispărut este un hoț, cum ar afecta acest lucru alegerile personajului? ”. Încercați, de asemenea, să le faceți clare; „Ce alegeri creează această situație pentru personaj? Ce are de pierdut sau de câștigat? ”. Acest lucru poate lărgi perspectiva copiilor despre scena de deschidere.
3. Selectați povești cu care copiii sunt familiarizați și citiți evenimentul incitant și discutați cum este legat acesta de expozițiunea poveștii. Acest lucru vă va ajuta să înțelegeți mai bine această secțiune.
4. Orice creează elevii, introduceți o variantă pentru a le spori gândirea creativă. De exemplu, introduceți o calitate a personajului la care nu s-au gândit niciodată (de exemplu, el / ea aleargă foarte repede, este neînfricat, este foarte temător, are o putere magică etc.).



### Piramida Freytaga – Dsfășurarea acțiunii



Sursa imaginii: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

### Dsfășurarea acțiunii:

Este vorba despre o serie de incidente relevante care creează suspans, interes și tensiune într-o narațiune. Include toate deciziile, defectele personajelor și circumstanțele de fundal care împreună creează întorsături și răsuciri care duc la un punct culminant.

### Idei

- Creați acțiuni în creștere din motivațiile și dorințele personajelor. Tensiunea din povestea ta poate proveni din nenumărate surse. ...
- Ridicați miza. În acțiunea în creștere, miza crește pe măsură ce povestea progresează. ...
- Prezentați acțiunea în creștere pe perioade mai scurte și mai lungi. ...
- Interconectați etapele acțiunii în creștere pentru a spori suspansul

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să încerce să creeze o serie de evenimente interconectate care cresc treptat tensiunea din poveste. Cereți-le să utilizeze ideile scrise pe spatele cardului. Dacă este necesar, puneți întrebări reflexive pentru a-i ajuta să fie mai exacti.

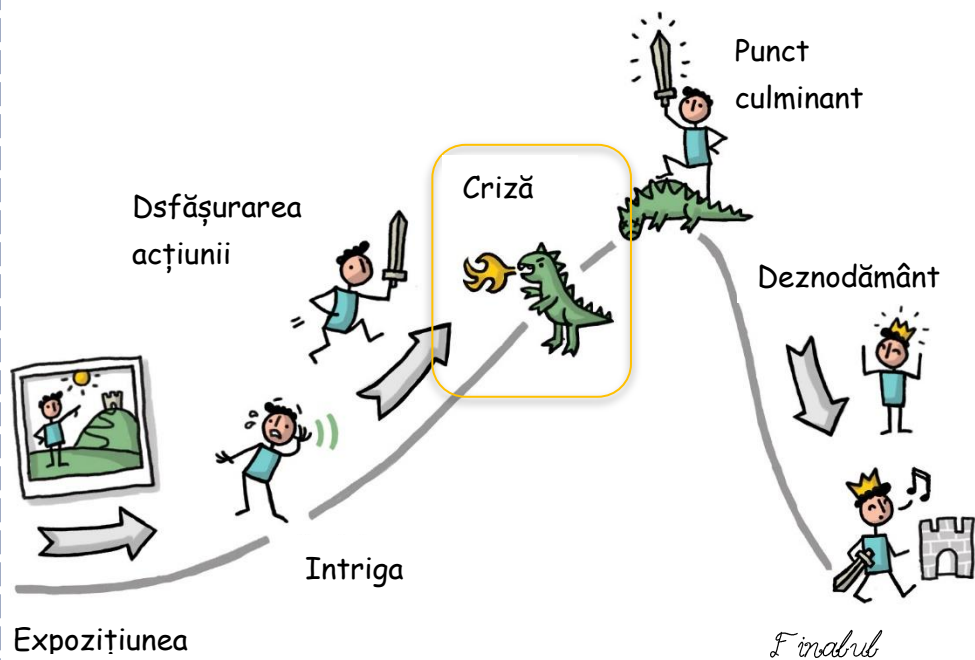
## Sugestii

1. Este o idee bună să folosiți note post-it pe o bucată mare de hârtie pentru a descrie evenimentele individuale și pentru brainstorming. Acest lucru va permite corecții mai ușoare, dacă este necesar.
2. Rugați elevii să noteze toate ideile despre evenimente într-o sesiune de brainstorming. Apoi filtrați-le și păstrați-le pe cele necesare. Treptat, elevii se vor progresa și vor deveni mai exacti.
3. Puneți întrebări reflexive asupra evenimentelor. De exemplu, întrebați cum sunt conectate evenimentele la cele anterioare, dacă rezultatele unui eveniment ar putea fi mai mult de unul (și ce s-ar putea întâmpla atunci), dacă și cum un eveniment este legat de expozițiune și de calitățile personajului principal, cum evenimentul este legat de echilibrul perturbat.
4. Selectați povești cu care copiii sunt familiarizați și identificați evenimentele și legătura lor cu expozițiunea și personajele. Acest lucru vă va ajuta să înțelegeți mai bine această secțiune
5. Este o idee interesantă să folosiți diagrame logice (casete cu evenimente legate de săgeți care indică o succesiune logică) pentru a verifica dacă totul are sens, dacă textul este coerent sau dacă ar putea fi făcute modificări.





## Piramida Freytaga – Criză



Sursa imaginii: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

### Criză:

Criza înseamnă decizie sau dilemă. Este un punct dintr-o poveste sau dramă când un conflict atinge cea mai mare tensiune și trebuie rezolvat.

Într-o poveste, momentul de criză este momentul în care trebuie luate decizii de viață și de moarte, ultima șansă în care protagonistul trebuie să-și adune toată puterea, ingeniozitatea, inventivitatea și curajul într-un efort final de a învinge forțele opuse.

### Idei

- Alegeți între două opțiuni proaste (Best Bad Choice). Întrebați-vă „Ați prefera ...”
- Alegeți între o opțiune bună și una proastă
- Alegeți între două aspecte pozitive care nu funcționează împreună (de exemplu, câștigați bani sau iubiți? Trăiește fără griji sau trăiește o aventură? Fii fericit sau fă-i pe ceilalți fericiți? Succes sau familie?)

## Instrucțiuni

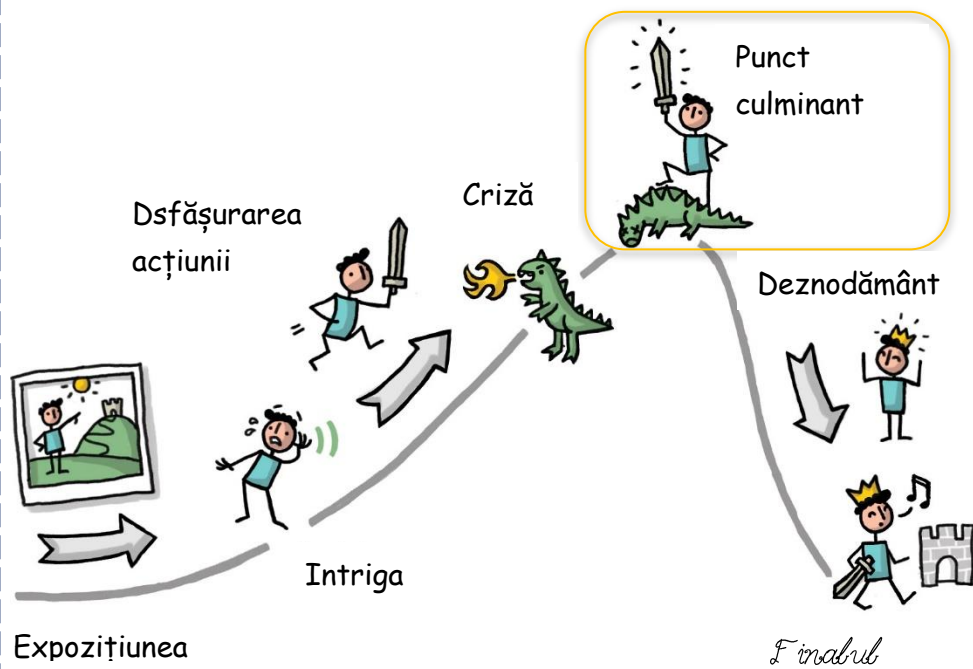
Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să încerce să creeze o situație de criză pentru povestea lor. Cereți-le să utilizeze ideile scrise pe spatele cardului. Dacă este necesar, puneți întrebări reflexive pentru a-i ajuta să fie mai exacti.

## Sugestii

1. Este o idee bună să folosiți note post-it pe o bucată mare de hârtie pentru a descrie evenimentele individuale și pentru brainstorming. Acest lucru va permite corecții mai ușoare, dacă este necesar.
2. Rugați elevii să noteze toate ideile într-o sesiune de brainstorming. Apoi filtrează-le și păstrează-le pe cele necesare. Treptat, elevii vor progresa și vor deveni mai exacti.
3. Puneți întrebări reflexive asupra evenimentelor. De exemplu, întrebați de ce este importantă dilema propusă pentru personajul principal, ce are de pierdut sau de câștigat personajul în cazul oricărei alegeri, cât de evidentă este dilema în cazul acțiunii în creștere, dacă rezultatele ar putea fi altele (și ce s-ar putea întâmpla atunci), dacă și cum dilema este legată de calitățile personajului principal, modul în care un eveniment este legat de echilibrul perturbat (de obicei este vorba de o problemă care nu era acolo înainte de întrerupere).
4. Selectați povești pe care copiii le cunosc și indicați elementele de criză și legătura lor cu expozițiunea și personajele. Acest lucru vă va ajuta să înțelegeți mai bine această secțiune.
5. Este o idee interesantă să folosești diagrame logice pentru a înregistra rezultatele pentru fiecare alegere pe care personajul ar putea să o facă în situația de criză și pentru a discuta validitatea următoarelor etape.



### Piramida Freytaga – Punct culminant



Expozițiunea

Sursa imaginii: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

### Punct culminant:

Punctul culminant al unei povești este punctul în care valoarea poveștii este testată la cel mai înalt grad. Este și momentul dintr-o poveste cu cea mai mare cantitate de dramă, acțiune și mișcare. Punctul culminant este de obicei doar o scenă și, deși nu ocupă mult spațiu în poveste, mai ales în comparație cu acțiunea în creștere, este adesea cea mai lungă scenă din poveste

### Idei

- Concentrați-vă pe valorile poveștii voastre, nu doar pe mai multe „conflicte” sau „acțiuni (de exemplu, viața vs moartea, dragostea vs. ura, realizarea vs. eșecul, maturitatea vs. naivitatea, binele împotriva răului)
- Creșteți conflictul extern. Creșterea conflictului extern este o modalitate evidentă de a ajunge la un punct culminant. ...
- Amplificați conflictul intern. ...
- Utilizați decorul pentru a spori incertitudinea. ...
- Folosiți structura scenelor și a capitolelor pentru a construi tensiunea. ...
- Creșteți misterul și suspansul

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să încerce să creeze un punct culminant pentru povestea lor. Cereți-le să utilizeze ideile scrise pe spatele cardului. Dacă este necesar, puneți întrebări reflexive pentru a-i ajuta să fie mai preciși. Punctul culminant și cardurile cu elemente de criză ar putea fi distribuite împreună, deoarece reprezintă elemente strâns interconectate.

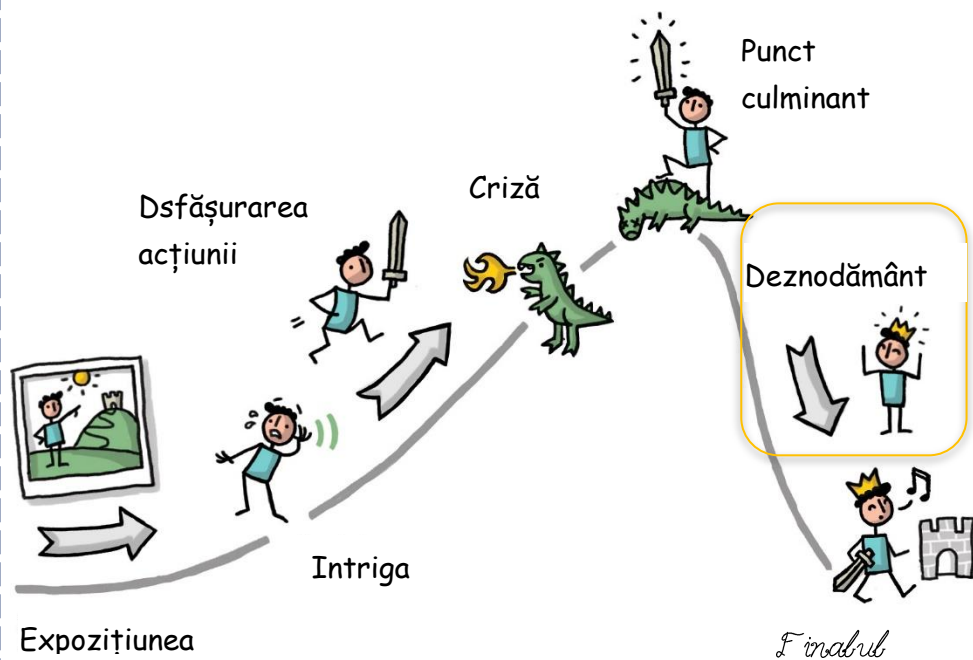
Punctul culminant reprezintă situația în care personajul principal trebuie să ia o decizie / să facă o alegere, deoarece criza a atins maximum și nu mai poate exista. Deci, reprezintă ultima întrebare internă la care personajul trebuie să răspundă.

## Sugestii

1. Este o idee bună să deduceți punctul culminant din criză. Deci, dacă ați folosit note post-it pe etapele anterioare, continuați pe aceeași tablă / hârtie.
2. Rugați elevii să noteze toate ideile într-o sesiune de brainstorming. Apoi filtrați-le și păstrați-le pe cele necesare. Treptat, elevii vor progresa și vor deveni mai exacti.
3. Puneți întrebări reflexive asupra evenimentelor. De exemplu, întrebați de ce este o dilemă atât de importantă pentru personaj, de ce atinge limitele personajului, ce s-ar putea întâmpla în fiecare alegere posibilă etc.
4. Selectați povești pe care copiii le cunosc și indicați punctul culminant și legătura lui cu expunerea structurii generale și cu personajele. Acest lucru vă va ajuta să înțelegeți mai bine această secțiune.



### Piramida Freytaga – Rozwiązanie



Sursa imaginii: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

### Deznodământ:

Deznodământ este un concept literar care poate fi definit ca rezolvarea problemei unui complot complicat în ficțiune. Majoritatea exemplelor de deznodământ arată rezoluția din partea finală sau capitoul, adesea într-un epilog. Rezoluția are loc atunci când personajul rezolvă problema / conflictul principal sau cineva o rezolvă pentru el sau ea. Deznodământul este chiar sfârșitul.

### Idei

- Scrie mai întâi povestea. Lasă deznodământul să apară în mod natural.
- Pe scurt! Chiar și o poveste grozavă poate fi stricată de un deznodământ prea lung. Scrieți un deznodământ scurt, puternic, care oferă cititorului câteva indicii despre ceea ce urmează.
- Arată, nu spune. Deznodământul ar trebui să răspundă la întrebările publicului despre ceea ce se întâmplă în poveste. Încercați să scrieți o scenă care să permită publicului să-și dea seama singur de ceea ce se întâmplă.

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să studieze povestea lor până acum, deoarece de obicei deznodământul reiese din punctul culminant. De fapt, alegerea este făcută, conflictul este evidențiat și raționamentul ar fi trebuit să fie deja identificat. Cereți-le să utilizeze ideile scrise pe spatele cardului. Dacă este necesar, puneți întrebări reflexive pentru a-i ajuta să fie mai preciși.

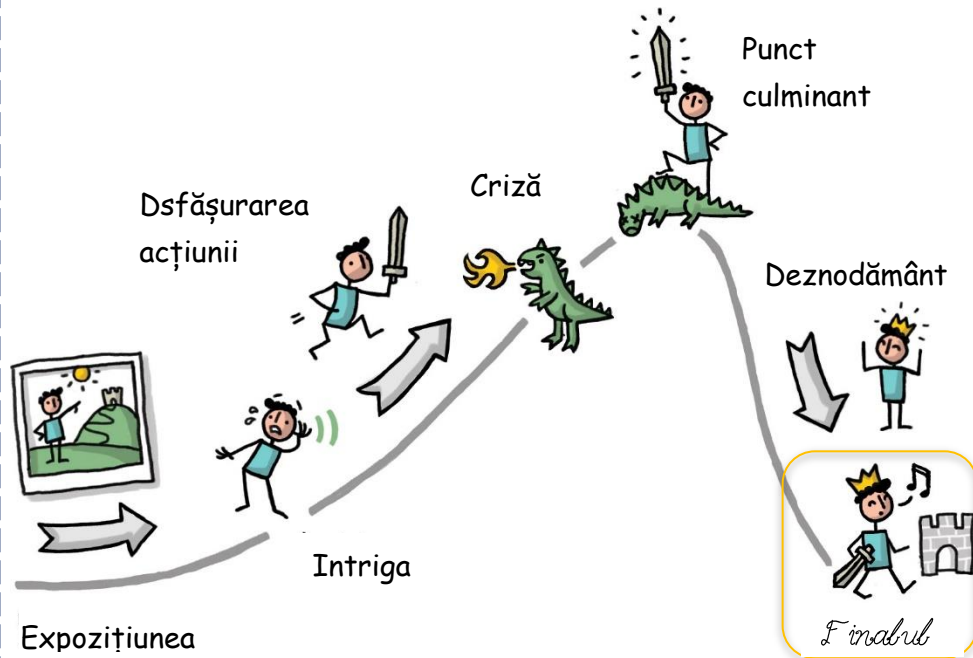
Deznodământul este de obicei mult mai scurt decât partea de acțiune în creștere a poveștii. Dacă cele două ar fi egale ca durată, povestea ar fi plictisitoare și deloc interesantă. Calea către soluție trebuie să fie clară și să aibă la bază părțile anterioare ale poveștii.

## Sugestii

1. Deoarece deznodământul derivă natural din criză și din punctul culminant; este o idee bună dacă ați folosit note post-it în etapele anterioare, continuați pe aceeași tablă / hârtie.
2. Rugați elevii să noteze toate ideile într-o sesiune de brainstorming. Apoi filtrați-le și păstrați-le pe cele necesare. Treptat, elevii se vor progresa și vor deveni mai preciși.
3. Puneți întrebări reflexive asupra evenimentelor. De exemplu, întrebați de ce este o dilemă atât de importantă pentru personaj, de ce atinge limitele personajului, ce s-ar putea întâmpla în fiecare alegere posibilă etc.
4. Selectați povești pe care copiii le cunosc și indicați punctul culminant și legătura lui cu expunerea structurii generale și cu personajele. Acest lucru vă va ajuta să înțelegeți mai bine această secțiune.



### Piramida Freytaga – Koniec



Sursa imaginii: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

### Finalul:

Finalul unei povești formează impresia finală a cititorilor despre ceea ce au citit. Un final bun asigură satisfacția cititorilor. Finalul unei povești poate fi fericit sau trist; poate lăsa cititorul încântat sau gânditor sau cu inima frântă. Poate avea o învățătură morală sau nu.

### Idei

- Potrivește finalul cu începutul
- Finalizarea merge mână în mână cu speranța. ...
- Păstrează totul proaspăt...
- Asigurați-vă că s-a ajuns la final. ...
- Ultima impresie contează...
- Închide cercul...
- Lasă unele lucruri nespuse...
- Plantați "semințele" devreme pentru ca lucrurile să prindă contur la final...
- Asigurați-vă că finalul are sens.
- Încearcă să eviți evidențele....
- NU introduceți informații complet noi.
- NU rupeți finalul de punctul culminant.

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să utilizeze ideile scrise pe spatele cardului. Dacă este necesar, puneți întrebări reflexive pentru a-i ajuta să fie mai preciși. Finalul ar trebui să fie clar atunci când scrieți partea de deznodământ.

Rugați elevii să fie clari și concisi, cu un mesaj foarte distinct. Dacă aleg să nu aibă un final clar, ar trebui să-l justifice și să lase promisiuni deschise pentru o poveste viitoare.

## Sugestii

1. Dacă ați folosit note post-it în etape anterioare, cereți elevilor să reflecteze la notițele despre expozițiune și să vadă cum se conectează acest lucru cu finalul poveștii.
2. Puneți întrebări reflexive asupra evenimentelor. De exemplu, întrebați care este semnificația transmisă de poveste la sfârșit, ce s-ar fi putut întâmpla altfel, dacă totul avea sens etc.
3. Selectați povești pe care copiii le cunosc și indicați punctul culminant și legătura lui cu expunerea structurii generale și cu personajele. Acest lucru vă va ajuta să înțelegeți mai bine această secțiune
4. Nu este întotdeauna necesar să ai un final clar. Uneori, dacă lași un final deschis, crește misterul și reflecția asupra poveștii.
5. Finalul trebuie să fie conectat cu începutul.





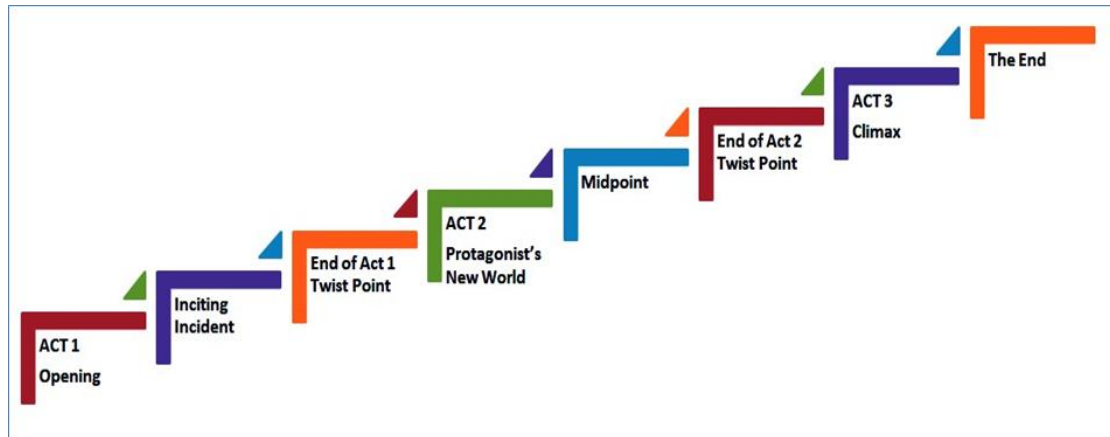
## Secțiunea 2 - Story Logic Net - Structura conflictului povestirii în 8 pași

Instrumentul Story Logic Net pentru povestirea colaborativă se bazează pe o structură în 8 pași, concepută special. Are la bază diverse abordări literare și combină elemente din structuri de poveste bine cunoscute.

Utilizați următoarele pagini explicative dacă trebuie să vă ghidați elevii în ceea ce privește structura poveștii.



# STORY LOGIC NET



## Act 1

Acesta este pasul pentru elevul nr. 1. Acesta pune bazele pentru tot restul poveștii.

### Introducerea

O acțiune - o persoană

### Evenimentul incitant

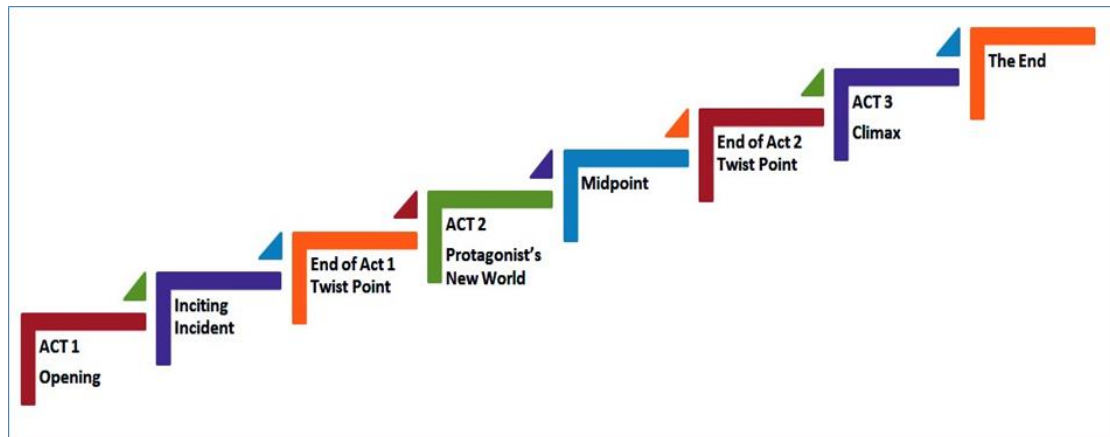
Evenimentul incitant este un eveniment care leagă cititorul de poveste și pune în mișcare tot ce se întâmplă. Acest moment apare atunci când un eveniment îl împinge pe protagonist în acțiunea principală a poveștii. Ceva care se întâmplă pentru a începe acțiunea.

### Punctul de răsucire

Punct de răsucire este un incident care afectează direct ceea ce se întâmplă în continuare într-o poveste. De exemplu:

1. Mută povestea într-o altă direcție.
2. Influențează dezvoltarea personajului.
3. Închide o ușă în spatele unui personaj, forțându-l înainte..

# STORY LOGIC NET



## Act 2

Acesta este pasul pentru elevul nr. 1. Aceasta pune bazele pentru restul poveștii.

### Lumea nouă

Noua lume este lumea în care intră protagonistul, de obicei după evenimentul incitant.

### Punctul de mijloc

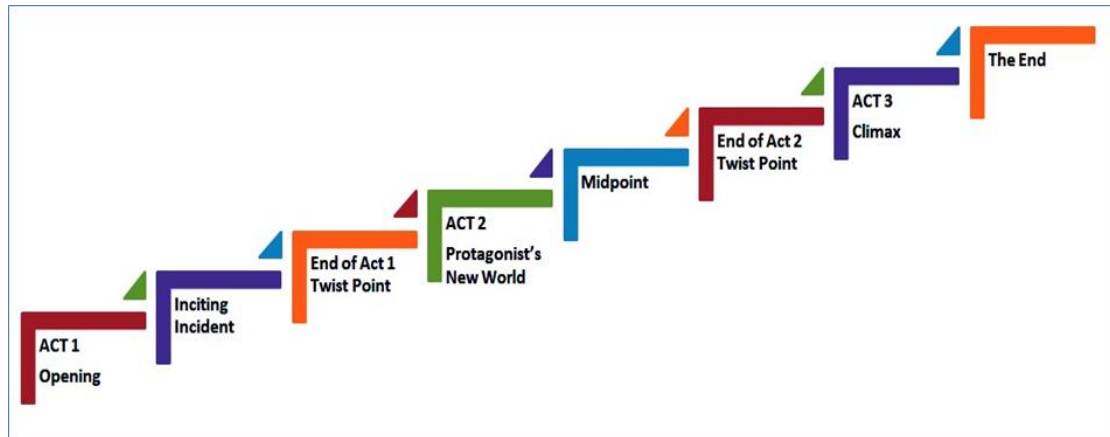
Punctul de mijloc este mijlocul poveștii. După punctul de mijloc, nu mai există cale de întoarcere la lumea veche. Syd Field spune: este o scenă importantă în mijlocul scenariului, adesea o întoarcere a destinului sau o revelație care schimbă direcția poveștii.

### Punctul de răsucire

Un punct de răsucire este un incident care afectează direct ceea ce se întâmplă în continuare într-o poveste. De exemplu:

1. Mută povestea într-o altă direcție.
2. Influențează dezvoltarea personajului.
3. Închide o ușă în spatele unui personaj, forțându-l înainte.

# STORY LOGIC NET



## Act 3

Acesta este pasul pentru elevul nr. 3. Aceasta pune bazele pentru restul poveștii.

### Punctul culminant

Punctul culminant este cel mai înalt punct de interes al unei povești, desfășurarea acțiunii trece încet spre complotul poveștii, scena câștigătoare a protagonistului.

### Sfârșitul

#### Final deschis / închis

Finalul deschis înseamnă că o poveste se termină fără indicii despre ceea ce urmează să se întâmple în continuare. Păstrează povestea nerezolvată, astfel încât să poată păstra publicul interesat.

Finalul închis înseamnă că o povestea este complet spusă și terminată. Închide o ușă în spatele personajului, fortându-l înainte.

## Secțiunea 3 – Dezvoltarea elementelor de poveste

Această secțiune conține instrumente și tehnici care pot fi utilizate pentru a facilita proiectarea și dezvoltarea diverselor elemente de poveste, cum ar fi personaje și scene.

### Personajele

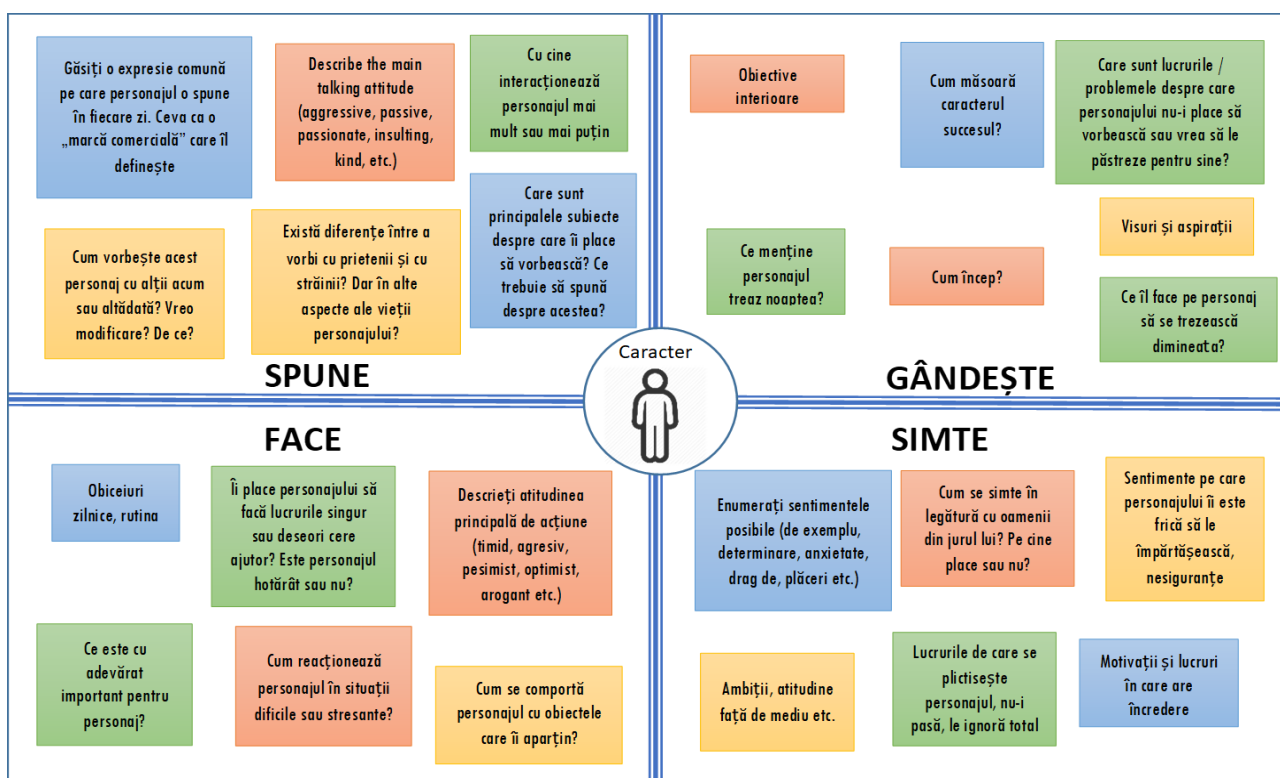
O modalitate de a construi personaje este de a folosi hărțile de empatie. În acest set de instrumente există mai multe șabloane, de la cele simple la cele mai complexe.

O hartă a empatiei este un șablon care poate fi folosit pentru a explora toate calitățile unui personaj, incluzând atât trăsăturile fizice, cât și cele morale (de exemplu, aspectul, gândurile, obiceiurile, fricile). În abordarea Design Thinking se numește șablon Persona. Acest șablon are la bază faptul că vei cunoaște complet personajul tău înainte de a-l integra în povestea ta. Astfel veți putea înțelege ce este important pentru acest personaj, valorile pe care le deține, posibilele reacții la dileme sau situații de criză.

În plus, empatia este atunci când intri în pielea altei persoane, văzând și simțind tot ceea ce aceasta face, privind și din perspectiva sa.



## Harta empatiei pentru începători



### Sfaturi rapide

1. Desenați forma de bază pe o bucată de hârtie, pe tablă sau pe o cutie pe care o puteți atașa pe un perete (cerc în mijloc, axă orizontală, axă verticală, etichete (spune, face, gândește, simte))
2. Rugați elevii să se gândească la aspectul personajului și să deseneze personajul în cerc.
3. Dați un nume personajului. Opțional, furnizați un atribut pentru personaj (de exemplu, Astrad Atotputernicul)
4. Folosiți exemplele din acest card pentru a îndruma elevii prin întrebări provocatoare pentru completarea hărții empatiei
5. Rugați-i să efectueze o prezentare completă a personajului lor și să poarte o discuție rapidă reflexivă în grup
6. Întoarceți-vă de câte ori este nevoie sau timpul vă permite.

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să utilizeze ideile scrise pe spatele cardului. Oferiți -le un șablon gol sau cereți-le să deseneze forma de bază și să utilizeze creioane colorate sau note post-it.

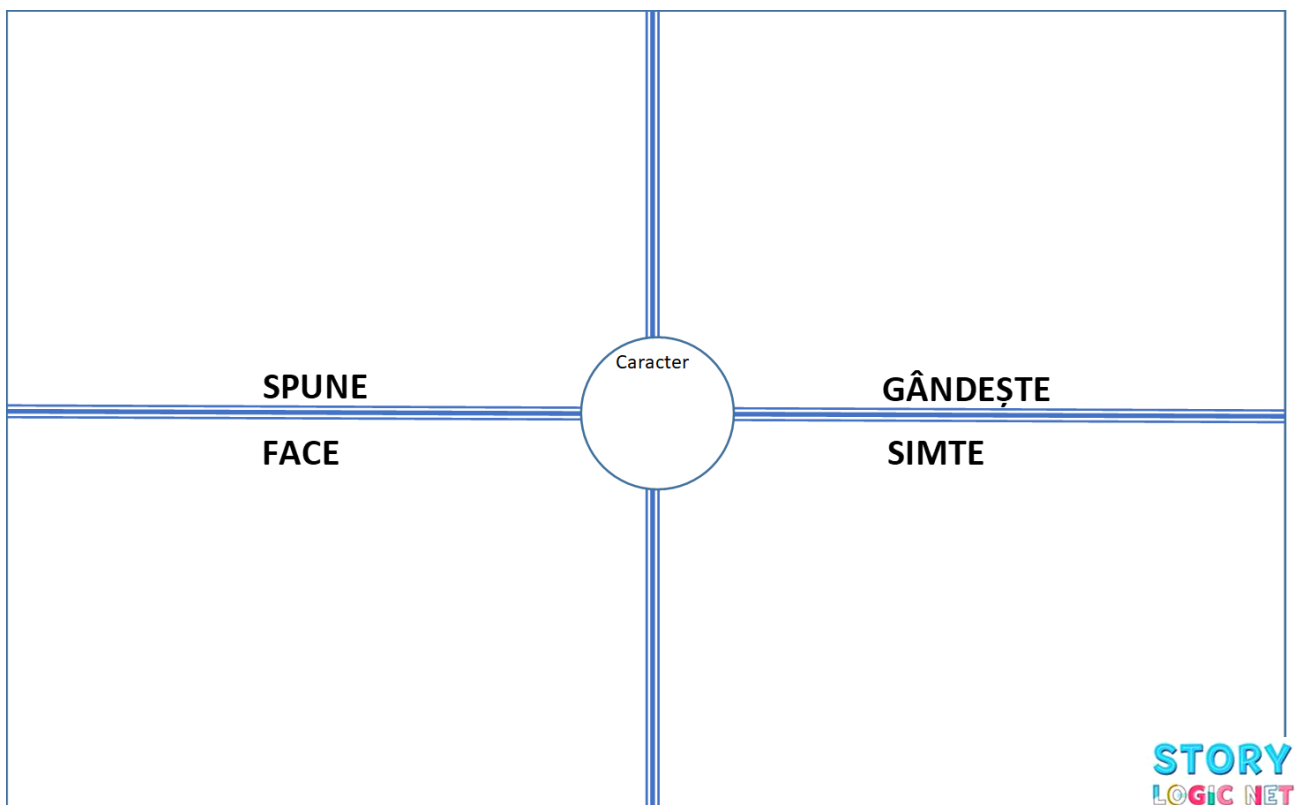
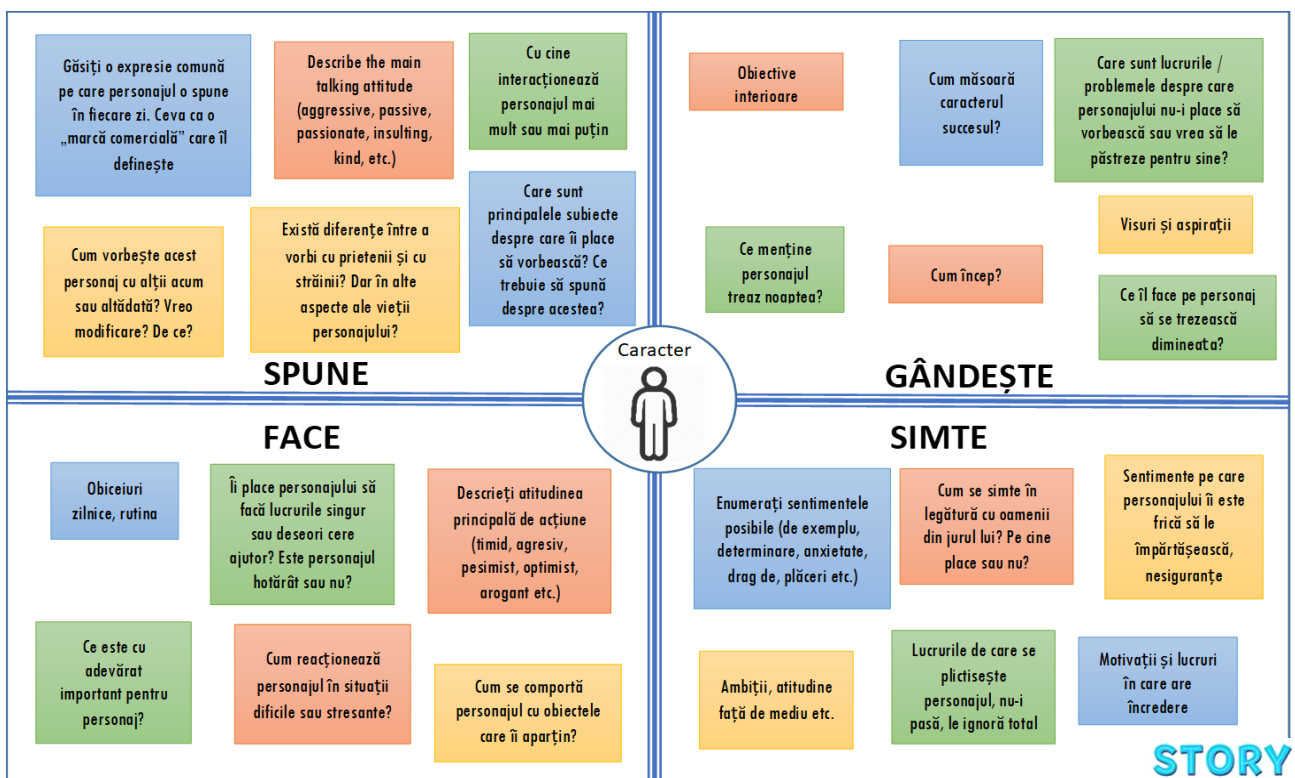
Cu cât este mai detaliată o hartă a empatiei, cu atât mai bine. Niciun element nu trebuie încorporat în poveste, dar cu cât apar mai multe elemente pe șablon, cu atât elevii se apropie mai mult de personajul lor.

## Sugestii

1. Ca exercițiu, cereți elevilor să creeze o hartă a lor sau a colegilor de clasă, a rudelor etc.
2. Puneți întrebări reflexive pentru a ajuta elevii. De exemplu, de obicei un personaj nu poate fi ambițios și timid, hotărât și neajutorat etc. Rezolvați conflicte de această natură prin discuții.
3. Selectați personaje din poveștile cunoscute care le plac copiilor și încercați să creați hărțile lor de empatie. Acest lucru îi va ajuta la înțelegerea modului în care elementele de pe hartă sunt încorporate în poveste.
4. Încercați să modificați 1-2 elemente în harta empatică a unui personaj din exemplul de mai sus și rugați elevii să repete povestea, încorporându-le.



## Mapa empatii dla początkujących (pusta)





## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să utilizeze ideile scrise în spatele cardului.




Cu cât este mai detaliată o hartă a empatiei, cu atât mai bine. Niciun element nu trebuie încorporat în poveste, dar cu cât apar mai multe elemente pe șablon, cu atât elevii se apropie de personajul lor.

## Sugestii

1. Ca exercițiu, cereți elevilor să creeze o hartă a lor sau a colegilor de clasă, a rudelor etc.
2. Puneți întrebări reflexive pentru a ajuta elevii. De exemplu, de obicei un personaj nu poate fi ambițios și timid, hotărât și neajutorat etc. Rezolvați conflicte de această natură prin discuții.
3. Selectați personaje din poveștile cunoscute care le plac copiilor și încercați să creați hărțile lor de empatie. Acest lucru îi va ajuta la înțelegerea modului în care elementele de pe hartă sunt încorporate în poveste.
4. Încercați să modificați 1-2 elemente în harta empatică a unui personaj din exemplul de mai sus și rugați elevii să repete povestea, încorporându-le.



## Harta empatiei (avansați)

<p>ce <b>Aude</b> el/ea? ce spun prietenii? ce spune șeful? ce spun cei care îl influențează?</p>	<p>ce crede el/ea, <b>CUM SE SIMTE?</b> ce contează cu adevărat? preocupări majore griji și aspirații</p>  <p>ce spune el/ea <b>CE FACE?</b> atitudine publică aspect fizic comportamentul față de alții</p>	<p>ce <b>VEDE</b> el/ea? mediul înconjurător prietenii locul de muncă</p>
<p><b>DURERI</b> frici frustrări obstacole</p>	 	<p><b>CÂȘTIGURI</b> dorințe/nevoi cum măsoară succesul obstacole</p>

### Sfaturi rapide

1. Descărcați și imprimați Harta empatiei pentru a desena formele de bază pe o bucată de hârtie, pe tablă sau pe o cutie pe care o puteți atașa la un perete
2. Dați un nume personajului. Opțional, furnizați un atribut pentru personaj (de exemplu, Astrad Atotputernicul). Scrieți aceste informații pe față, în mijlocul hărții
3. Folosiți întrebările din acest card pentru a îndruma elevii prin întrebări provocatoare pentru completarea hărții empatiei
4. Rugați-i să efectueze o prezentare completă a personajului lor și să poarte o discuție reflexivă rapidă în grup
5. Dacă timpul permite, cereți elevilor să prezinte o poveste foarte scurtă a rutinei zilnice a personajelor (încorporând cât mai multe elemente de pe hartă posibil)
6. Întoarceți-vă de câte ori este nevoie sau timpul vă permite.

# STORY LOGIC NET

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Urmați sfaturile din spatele cardului.

Această versiune a hărții empatiei are 6 zone de completat, cu „aspecte negative” și „aspecte pozitive” adăugate.

Aspectele negative (“pains”) se referă la dificultățile cu care se confruntă personajul (în fiecare zi sau în general), situații stresante, obstacole etc. Aspectele pozitive (“gains”) se referă la obiective, reușite etc.

Această versiune a hărții empatiei este mai structurată și distinge sentimentele și gândurile de aspectele negative (“pains”) și de aspectele pozitive (“gains”).

Puteți urmări sugestiile oferite în șabloanele de hărți empatice pentru începători

Un șablon poate fi descărcat de pe <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>



## Harta empatiei (avansați-necompletată)

<p>ce crede el/ea, <b>CUM SE SIMTE?</b> ce contează cu adevărat? preocupări majore griji și aspirații</p>		<p>ce <b>VEDE</b> el/ea? mediul înconjurător prietenii locul de muncă</p>	
<p>ce <b>Aude</b> el/ea? ce spun prietenii? ce spune șeful? ce spun cei care îl influențează?</p>		<p>ce spune el/ea <b>CE FACE?</b> atitudine publică aspect fizic comportamentul față de alții</p>	
<p><b>DURERI</b> frici frustrări obstacole</p>		<p><b>CÂȘTIGURI</b> dorințe/nevoi cum măsoară succesul obstacole</p>	

<p><b>AUZI?</b></p>		<p><b>GÂNDIȚI ȘI SIMȚIȚI?</b></p>		<p><b>STORY LOGIC NET</b></p>	
<p><b>VEDEA?</b></p>		<p><b>SPUNE ȘI FĂCĂ?</b></p>		<p><b>VEDEA?</b></p>	
<p><b>DURERI</b></p>		<p><b>CÂȘTIGURI</b></p>		<p><b>DURERI</b></p>	

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să completeze harta goală pe o parte utilizând întrebările orientative pe cealaltă parte.


Puteți urmări sugestiile oferite în șabloanele de hărți empatice pentru începători.

Consultați șablonul „Harta empatiei (Avansați)” pentru mai multe idei

Un șablon este disponibil pentru descărcare de la <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>

Un șablon gol este disponibil pentru descărcare de la <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>

## Cardul Persona (simplu)



**Numele:** \_\_\_\_\_

**Scopuri și valori:**

**Gen:**

**Locație:**

**Vârsta:**

**Citat:**

**Službă/loc de muncă:**

**Venit:**

**Nivel de educație:**

**Hărnicie:**

**Altele:**

**Provocări și puncte de durere**

**Obiecții și putere de cumpărare**

**STORY  
LOGIC NET**

## Instrucțiuni

Un șablon Persona este o abordare alternativă la hărțile de empatie. Principala diferență este că trăsăturile fizice sunt descrise mai detaliat, împreună cu informații de bază (de exemplu, sex, locație, vârstă, ocupație etc.).

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să îl completeze după cum doresc. Apoi li se cere să acționeze și să gândească ca persoana pe care au descris-o atunci când își creează povestea și să folosească o abordare narativă personală pentru aceasta.

Mai multe șabloane ca acesta pot fi descărcate de pe adresa

<https://www.storyboardthat.com/team-edition/download-white-paper/persona-printables>

## Sugestii

1. În afară de șabloanele disponibile la linkul de mai sus, puteți imprima imagini cu personaje și le puteți lipi în centrul șablonului. Acest lucru poate stimula imaginația și gândirea elevilor.
2. Încercați să modificați titlurile din cele patru pătrate ale șablonului pentru a vă concentra asupra diferitelor aspecte ale unei povești. De exemplu, în loc de „Sursă de informații”, puteți încerca „puteri magice sau speciale”.
3. Puteți adăuga sau șterge elemente din coloana centrală a șablonului. De exemplu, într-o poveste fictivă despre un regat, elementele de sub imagine pot fi irelevante și ar trebui adăugate altele. Simțiți-vă liber să experimentați.



## Cardul Persona (Avansați)

NUME





**VÂRSTĂ** \_\_\_\_\_

**OCUPAȚIE** \_\_\_\_\_

**STATUT** \_\_\_\_\_

**LOCAȚIE** \_\_\_\_\_

**NIVEL** \_\_\_\_\_

**ARHETIP** \_\_\_\_\_

**MOTIVAȚII** (bara de umbră la nivelul dorit)

Stimulent	
Frică	
Realizare	
Creștere	
Putere	
Social	

**Obiective** (Obiectivele pe care această persoană speră să le atingă)

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**Frustrări** (punctele de durere pe care ar dori să le evite)

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**MODEL PERSONA**

**PERSONALITATE**

Extrovertit	Introvertit
Sensibi	Intuiție
Gândire	Sentiment
Judecată	percepții

**TEHNOLOGIE**

IT și Internet

Software

Aplicații pentru mobil

Retele sociale

**MĂRCI**

**IMAGINE**

**CITAT**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**BIO**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Source: [https://fakecrow.com/wp-content/uploads/2014/04/FakeCrow\\_Persona\\_PrintVersion2.jpg](https://fakecrow.com/wp-content/uploads/2014/04/FakeCrow_Persona_PrintVersion2.jpg)

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

40



## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să o completeze după cum doresc. Apoi li se cere să acționeze și să gândească ca persoana pe care au descris-o atunci când își creează povestea și să folosească o abordare narativă personală pentru aceasta.

Acesta este un card de persoană generic pentru un personaj care trăiește în lumea reală, contemporană. Elementul „Mărci” se referă la elemente cunoscute (de exemplu, haine, încălțăminte, produse tehnologice) pe care personajul le place și / sau le utilizează în fiecare zi, care pot dezvălui aspecte ale personalității sale.

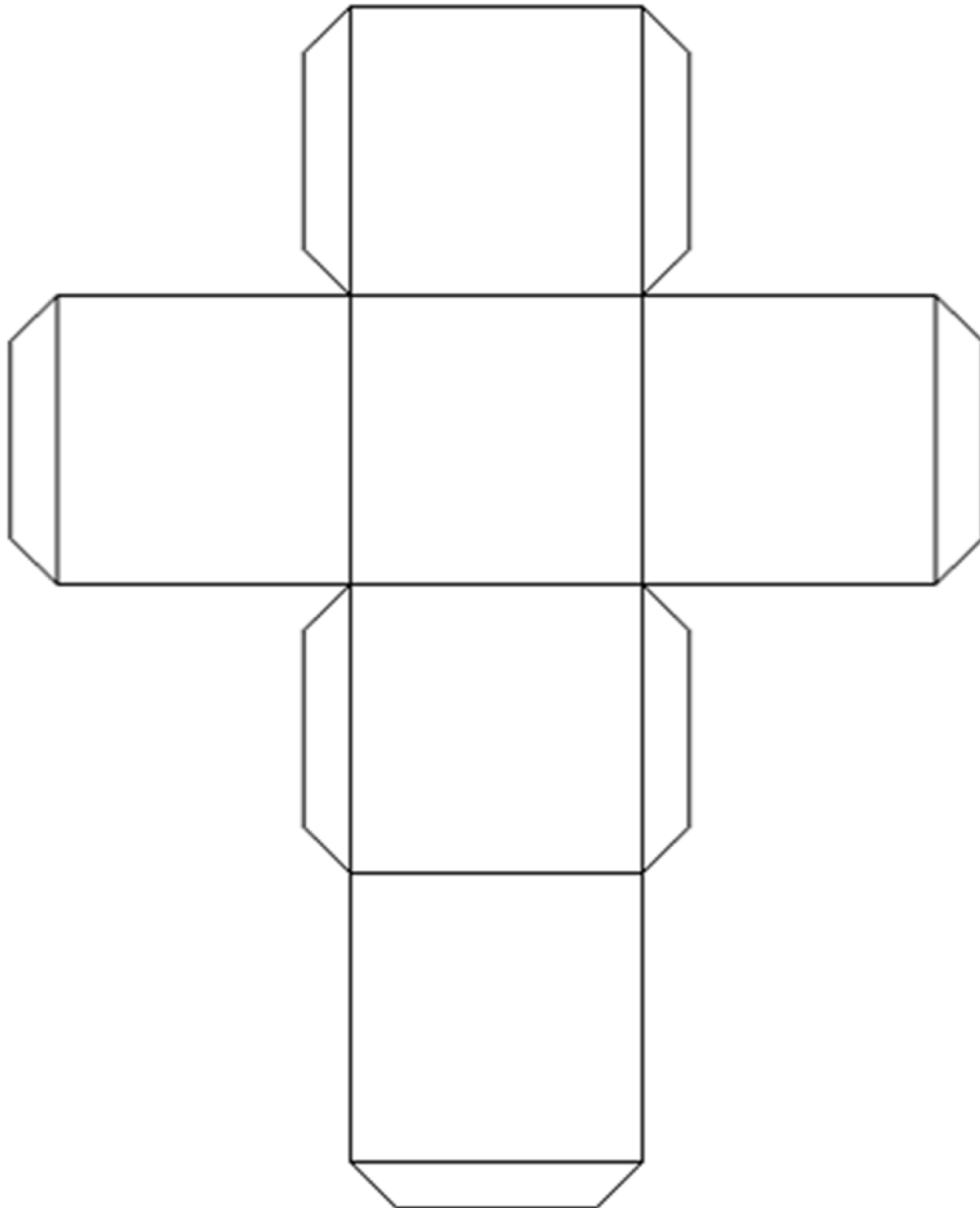
Șablonul poate fi ajustat și la lumi fictive.

## Sugestii

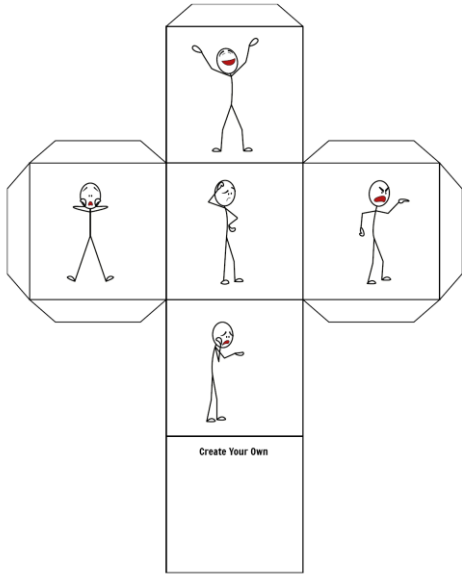
1. Puteți introduce imagini cu personaje imprimând fotografiile și lipindu-le în secțiunea de imagine a șablonului de persoană. Acest lucru poate stimula imaginația și gândirea elevilor
2. Acest lucru este mai potrivit pentru personajele unei povești care se desfășoară în lumea reală, contemporană.
3. Încercați să vă creați propriile cărți personale pentru a se potrivi nevoilor dvs.
4. Căutați pe internet exemple de personaje. Următorul este un exemplu din Game of Thrones <https://www.justinmind.com/blog/user-personas-which-game-of-thrones-character-is-yours/>

## Crearea unui personaj – Cuburile cu trăsături

Dacă elevii au nevoie de ajutor pentru a-și crea personajele, o tehnică este de a utiliza cuburi de elemente personalizate pentru a-i ajuta să aleagă trăsăturile personajelor în mod aleatoriu. Imprimați și decupați următoarea formă. Pe părțile laterale ale cubului puteți desena sau introduce înainte de a imprima imagini legate de trăsăturile personajelor (de ex. fețe, posturi, ocupații, emoții etc.). Vedeți exemple în pagina următoare.

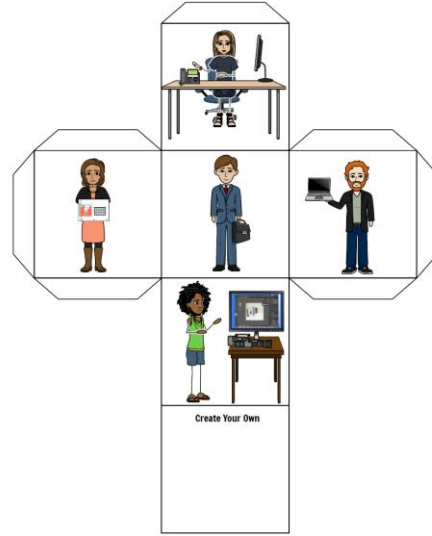


# STORY LOGIC NET



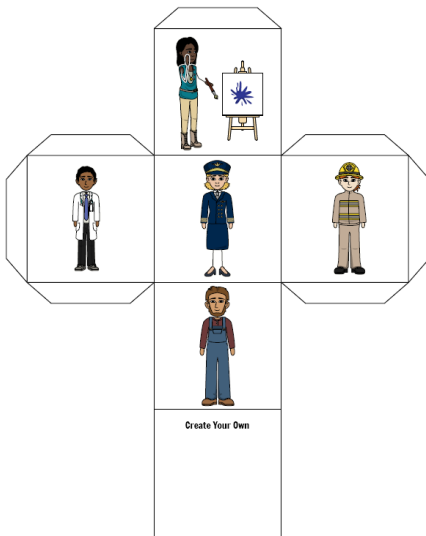
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



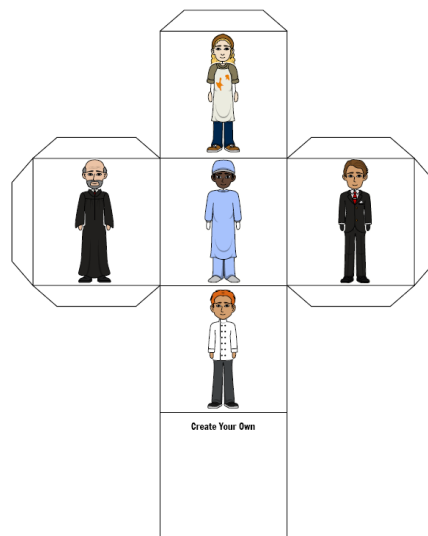
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat

[https://test.storyboardthat.com/orig-privateboards/business-template-make-persona-cube/printtemplate/printonecell-worksheet?hide\\_cell\\_borders=true](https://test.storyboardthat.com/orig-privateboards/business-template-make-persona-cube/printtemplate/printonecell-worksheet?hide_cell_borders=true) 4/4

# STORY LOGIC NET

## Crearea unui personaj - Hărți conceptuale

Dacă elevii au nevoie de ajutor pentru a-și crea personajele, o tehnică este să folosească hărți conceptuale pentru a descrie toate aspectele / elementele lor necesare.

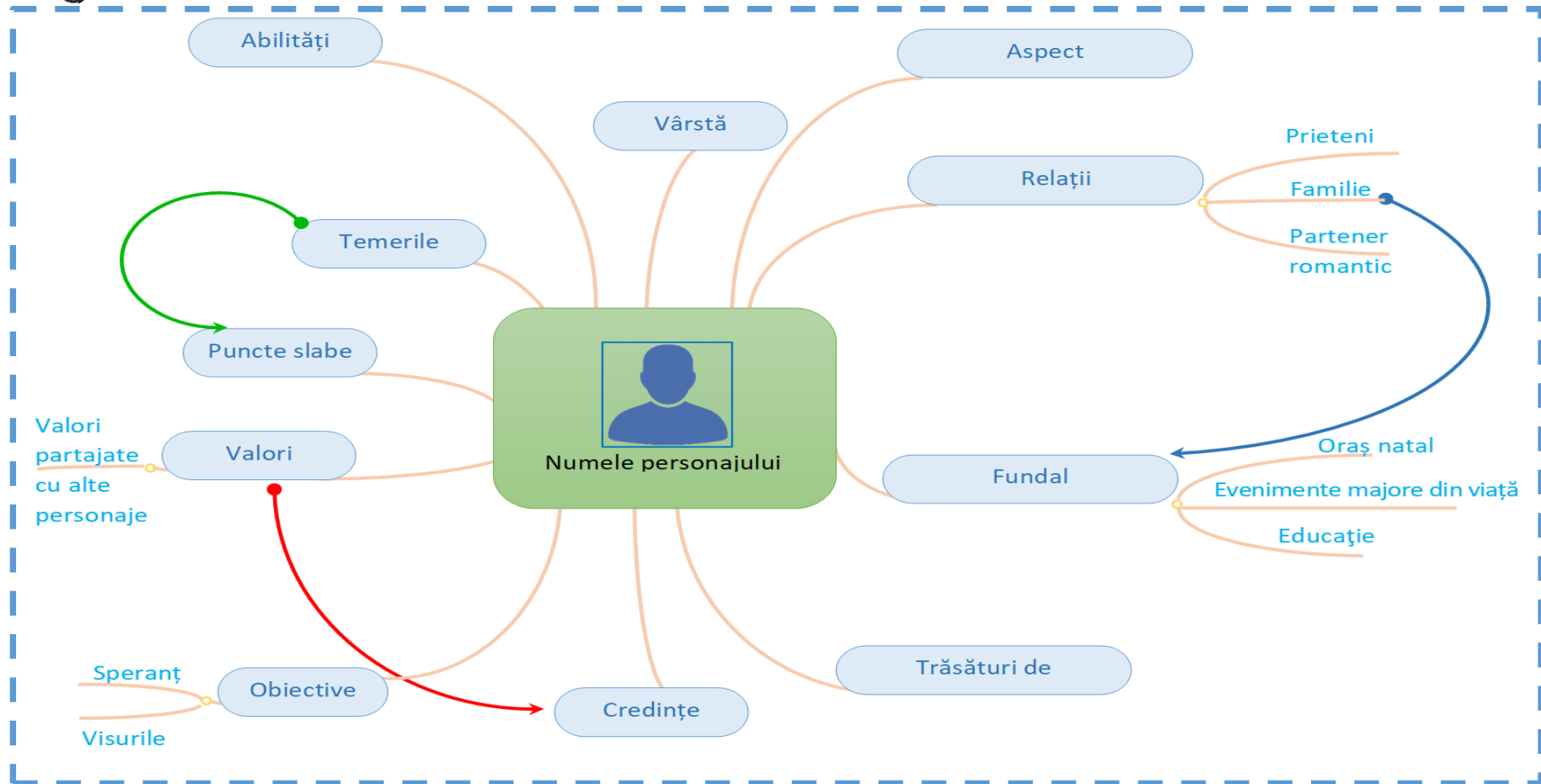
Puteți utiliza o tablă sau o hârtie goală (de exemplu, flip chart) și puteți desena propria dvs. hartă conceptuală într-o situație de grup / clasă.

În cazul elevilor individuali sau al grupurilor de elevi, aceștia pot folosi o bucată de hârtie goală (A4 sau A3) pentru a-și crea propriile hărți, în urma unei sesiuni de brainstorming.

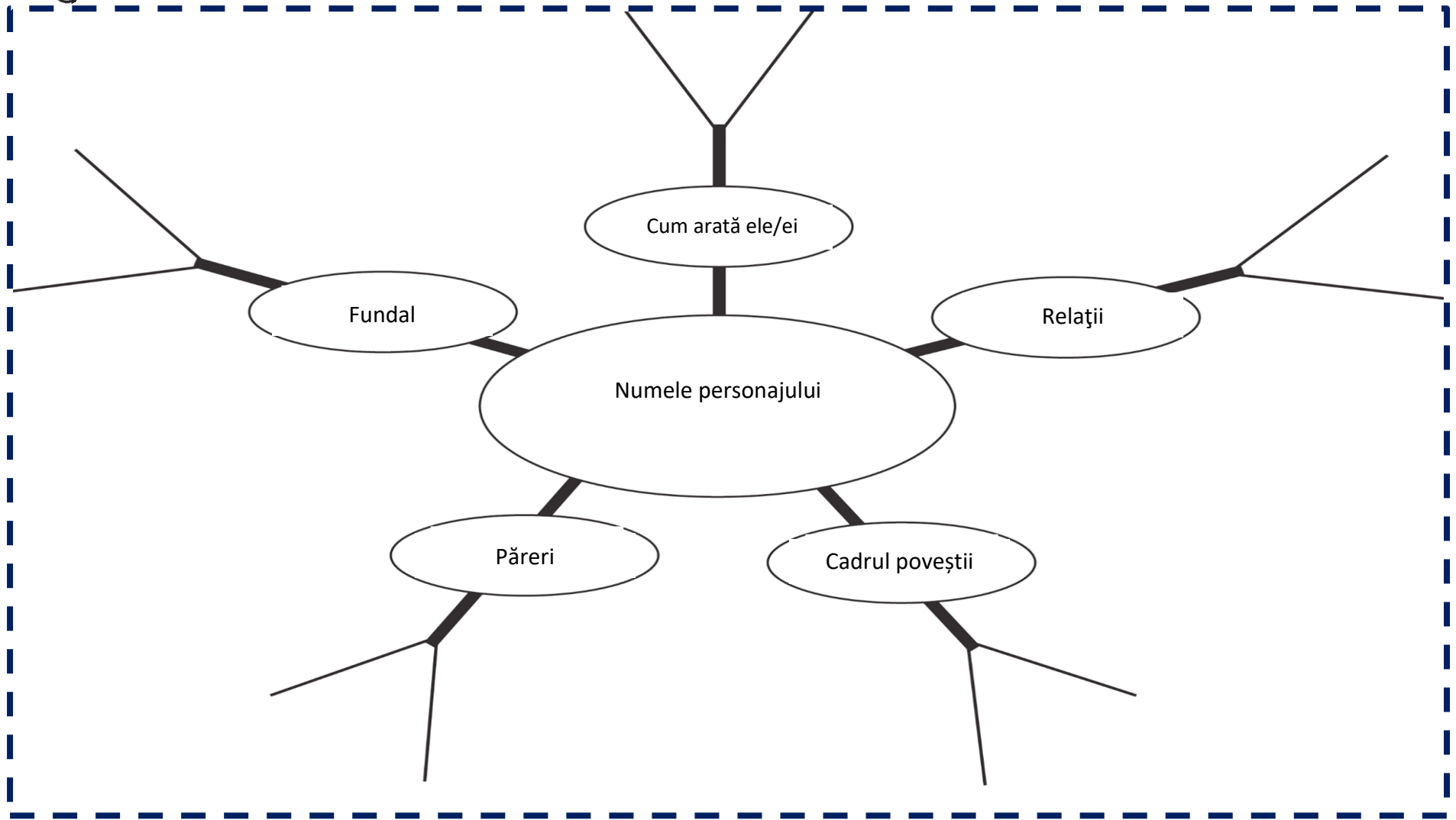
Există multe șabloane pe care le puteți folosi pentru a îndruma elevii, pe care le puteți imprima și distribui elevilor sau chiar le puteți crea, bazându-vă pe cât de simplu, complex, abstract sau analitic doriți să fie acesta. Alegerea se poate baza pe experiența și nivelul elevilor. Vezi exemplele furnizate. Simțiți-vă liberi să le imprimați și să le folosiți ca atare sau să le folosiți ca ghiduri pentru a vă crea propriile dumneavoastră șabloane.



# STORY LOGIC NET

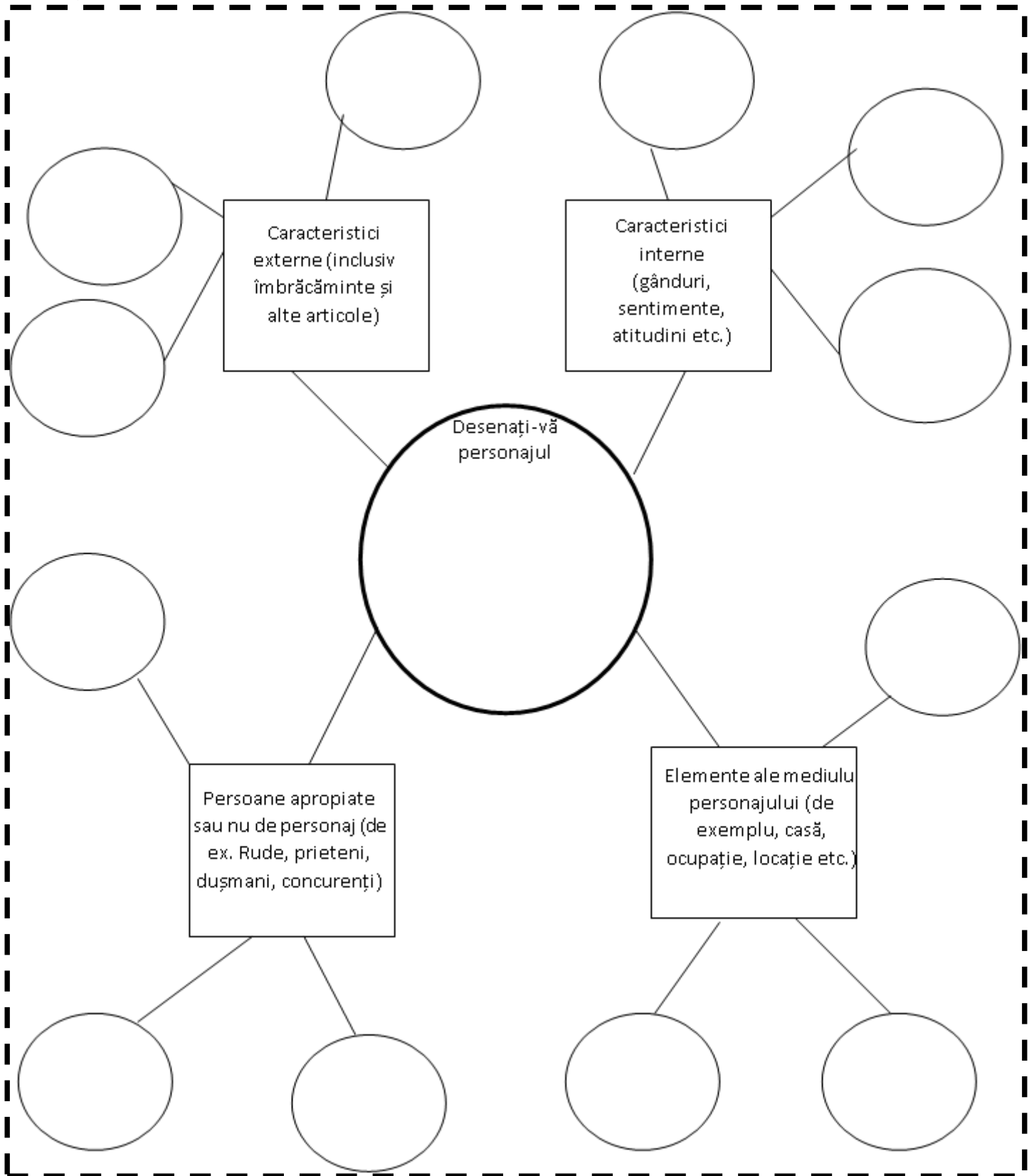


# STORY LOGIC NET





Adăugați dreptunghiuri și cercuri pentru confortul dvs.





Formatul unei hărți conceptuale a unei hărți empatice

Cum arăți și te simți:	Ce cred alții despre tine:
Nume:	
Ce spui și faci:	Cum mă simt eu:



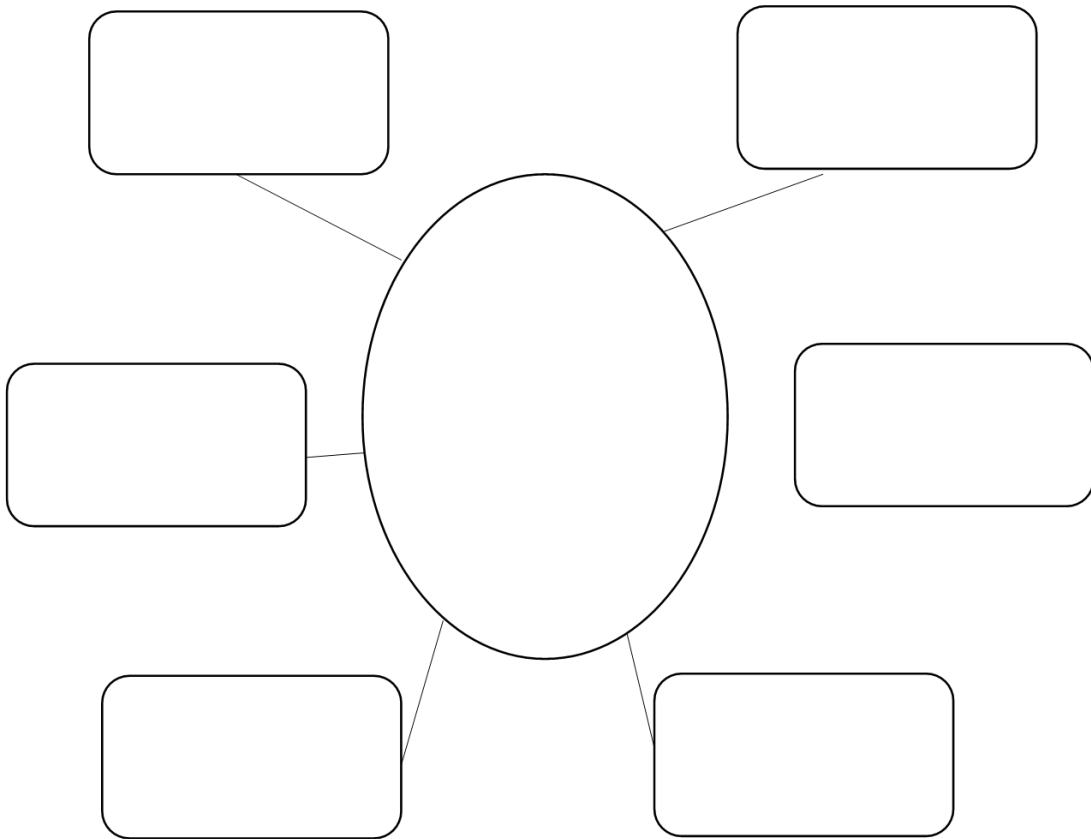
Descrieți cum arată personajul (în exterior) și cum este personajul (în interior). Adăugați cutii după cum doriți



## Trăsăturile

În afară

Interior



---

---

---

---


---

---

---



## Crearea personajelor - Protagonist vs Antagonist

PROTAGONIST			ANTAGONIST		
Antagoniștii sunt mai greu de conturat (și, prin urmare, mai reali și mai atrăgători) dacă împărtășesc unele asemănări cu protagonistul			Antagoniștii sunt protagoniștii propriei lor povești. Cu toate acestea, nu orice antagonist va simți antagonism față de protagonist și să bohterami własnei historii. Jednak nie każdy antaonista odczuie		
<p></p> <p>Caracteristici pozitive pe care nu le împărtășesc:</p>	Conflict cauzat de diferențele lor:	Caracteristicile pozitive pe care le împărtășesc:	Konflikt spowodowany podobieństwami	Caracteristici pozitive pe care nu le împărtășesc:	Conflict cauzat de diferențele lor:
Caracteristici negative pe care nu le împărtășesc:	Exemple specifice de conflicte:	Caracteristicile negative pe care le împărtășesc:	Konkretne przykłady konfliktu:	Caracteristici negative pe care nu le împărtășesc:	Exemple specifice de conflicte:

© E.A. DEVERELL - <https://eadeverell.com>

### Protagonist

Urmărește obiectivele principale ale complotului unei povești. El/ ea:

- Este condus de un scop, datorie sau curiozitate
- Are o problemă de caracter
- Loial cauzei, familiei și aliaților
- Experiențele îl schimbă
- Îndrăzneț și curajos
- Inteligență sau forță superioară
- Transmite încredere sau simpatie

### Antagonist

Se află în opoziție cu dezvoltarea obiectivelor principale ale complotului. El/ea:

- Este condus de un scop sau datorie sau de o dorință de a evita ceva
- Are o problemă de caracter
- Loial cauzei, familiei și aliaților
- Se adaptează cu ușurință la obstacole și la schimbare
- Are informații secrete sau importante
- Inteligență sau forță superioară
- Invocă sentimente de neliniște sau neîncredere

Antagoniștii pot fi: natura (de ex. O furtună), personificarea răului, mașina, supranaturalul (de exemplu, o fantomă), mintea, bătașul, monstrul, figura autorității

### Instrucțiuni:

- Notați titlul poveștii dvs. în partea de sus.
- Notați numele personajelor în casele umbrite de ambele părți. Amintiți-vă, protagonist și antagonist sunt termeni relativi; antagonistul este protagonistul propriei lui povești (de viață).
- Enumerați caracteristicile negative și pozitive pe care le are fiecare personaj.
- Notați conflictele care ar putea apărea din diferențele sau asemănările dintre personaje.

## Instrucțiuni

Creați exemple de scene specifice care demonstrează conflictul.

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să utilizeze ideile scrise în spatele cardului.

Protagonistul este personajul principal. Un antagonist este un personaj opțional care lucrează împotriva protagonistului și este adesea un personaj la fel de puternic. Antagoniștii sunt o modalitate simplă de a introduce conflictul într-o poveste, iar cel mai rapid mod de a crea un antagonist, care se va potrivi în complotul protagonistului, este de a lua în considerare relația lor.

Antagoniștii care au asemănări cu protagonistul sunt mai greu de abordat de către protagonist, deoarece personajul nu se poate distanța complet de ei și nu-i poate trata cu bună știință ca „alții” sau „răi”.

Dând antagonistului atât calități pozitive, cât și negative poate, de asemenea, să îl facă mai greu de depășit de către protagonist, deoarece antagonistul poate părea mai uman și mai simpatic.

Pentru a utiliza această fișă de lucru:

1. Notați titlul poveștii dvs. în partea de sus.
2. Notați numele personajelor în casetele umbrite de pe ambele părți. Amintiți-vă, protagonist și antagonist sunt termeni relativi; antagonistul este protagonistul propriei povești (de viață).
3. Enumerați caracteristicile negative și pozitive pe care le are fiecare personaj.
4. Notați conflictele care ar putea apărea din diferențele sau asemănările dintre personaje.
5. Creați exemple de scene specifice care demonstrează conflictul.

Șablonul necompletat poate fi găsit la adresa:

<https://www.eadeverell.com/wp-content/uploads/06.-Protagonist-and-Antagonist.pdf>

## Sugestii

1. Ca exercițiu, cereți elevilor să își creeze un antagonist al lor înșiși.
2. Puneți întrebări reflexive pentru a ajuta elevii. Evidențiați calitățile protagonistului sau ale antagonistului și ghidați-i să-și găsească contrariile ..
3. Selectați perechi de personaje din povești cunoscute care le plac copiilor și încercați să demonstrați relația lor protagonist-antagonist
4. Antagonistul nu trebuie să fie întotdeauna un „tip rău”. Poate avea ceva bun în el.
5. Echilibrați puterea sau semnificația antagonistului. Dacă el / ea „pierde” ușor față de protagonist sau pierde în ciuda faptului că este mai puternic, povestea devine „ciudată” sau nepotrivită.

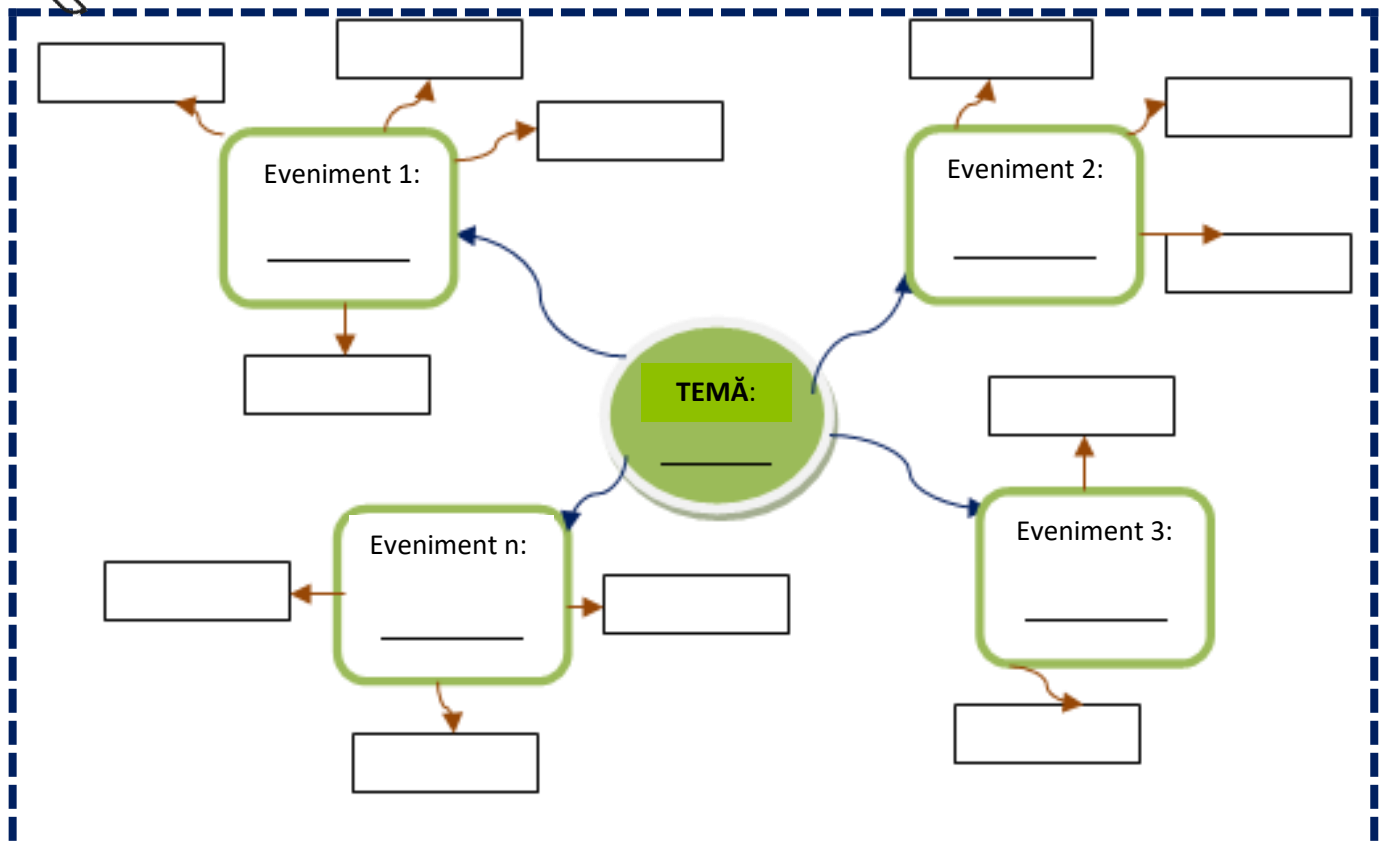
## Scenele

O scenă este o a poveștii în care personajul sau personajele se angajează în acțiune sau dialog. Nu înseamnă neapărat o locație diferită, ci doar „se întâmplă ceva diferit” sau „un alt punct de vedere”, „altă dată”.

O scenă include diverse elemente, cum ar fi: acțiuni, gânduri, dialog, emoții, locație și elemente din locație.

În acest set de instrumente puteți găsi diverse șabloane care să vă ajute să vă organizați gândurile și ideile pentru a crea scene pentru poveștile dvs. Unele se explică de la sine sub forma unui card.

Puteți combina sugestiile din setul de instrumente. De exemplu, puteți proiecta scene cu hărți conceptuale și puteți utiliza o cronologie pentru a le conecta.



### Sfaturi rapide

1. Folosiți orice instrumente sau chiar o bucată de hârtie pentru a crea o hartă conceptuală ca aceasta
2. Gândiți-vă la evenimente, chiar dacă acestea nu vor fi incluse în povestea finală
3. Pentru fiecare eveniment descrieți 5C (cine, de ce, unde, ce, când)
4. Creați câte evenimente doriți
5. Alegeți evenimentele care se potrivesc cel mai bine ideii dvs. de poveste

# STORY LOGIC NET

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să îl completeze după cum doresc, urmând sfaturile din partea din spate a cardului. Ar putea fi util să creați hărți precum exemplul de pe card, folosind foi de hârtie goale.

Proiectați câte scene doriți și apoi combinați-le pe toate sau câteva dintre ele pentru a crea o poveste coerentă. Analizați și decideți cum se pot conecta între ei, cum trecerea de la o scenă la alta poate fi mai interesantă și / sau realistă.

## Sugestii

1. Sfătuiți elevii să lucreze la scene individuale care includ personajele pe care le-au proiectat. Apoi pot selecta unele dintre ele și pot pune laolaltă o poveste.
2. Dați-le elevilor idei simple pentru a crea scene. De exemplu „Imaginați-vă personajul în casa lui într-o zi normală și oferiți o descriere”.
3. Ajutați elevii prin întrebări reflexive pentru a lega trăsăturile personajelor cu scenele. De exemplu: Poate un personaj rebel avea un dormitor foarte ordonat?





## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să îl completeze după cum doresc, urmând sfaturile din partea din spate a cardului.

Reflecția asupra rezultatului este importantă. Asigurați-vă că fluxul evenimentelor în timp are sens.

## Sugestii

1. Luați în considerare să începeți cu o cronologie în care numai titlurile evenimentelor vor fi scrise în ordine succesivă. Apoi lucrează și înaintează cu fiecare scenă, pe baza titlurilor.
2. Creați scene individuale așa cum doriți (de exemplu, utilizați hărți conceptuale) și apoi creați o cronologie pentru a le atașa. Nu este obligatoriu să folosiți toate scenele proiectate
3. Desenați o linie simplă pe o bucată mare de hârtie. Utilizați note post-it sau bucăți de hârtie, fiecare corespunzând cu o scenă diferită și așezați-le pe linie. Simțiți-vă liber să schimbați ordinea după bunul plac
4. O notă plăcută asupra ideii anterioare este să folosiți un marker de culoare pentru a evidenția evenimentele semnificative, repere, scene din povestea dvs. și, astfel, să aveți o idee asupra cărora ar trebui să insistați.





## Graficul Cinci întrebări

1 Ce s-a întâmplat?	2 Cine a fost acolo?	3 De ce s-a întâmplat?
4 Când s-a întâmplat?	5 Unde s-a întâmplat?	

## Instrucție

Folosiți 2-3 propoziții pentru a descrie fiecare element al tabelului. Apoi puneți-le împreună și aveți o scenă completă pentru povestea voastră. Împrumută elemente din trăsăturile personajelor tale.

Toate cele 5 elemente sunt necesare pentru a avea o descriere completă a scenei.

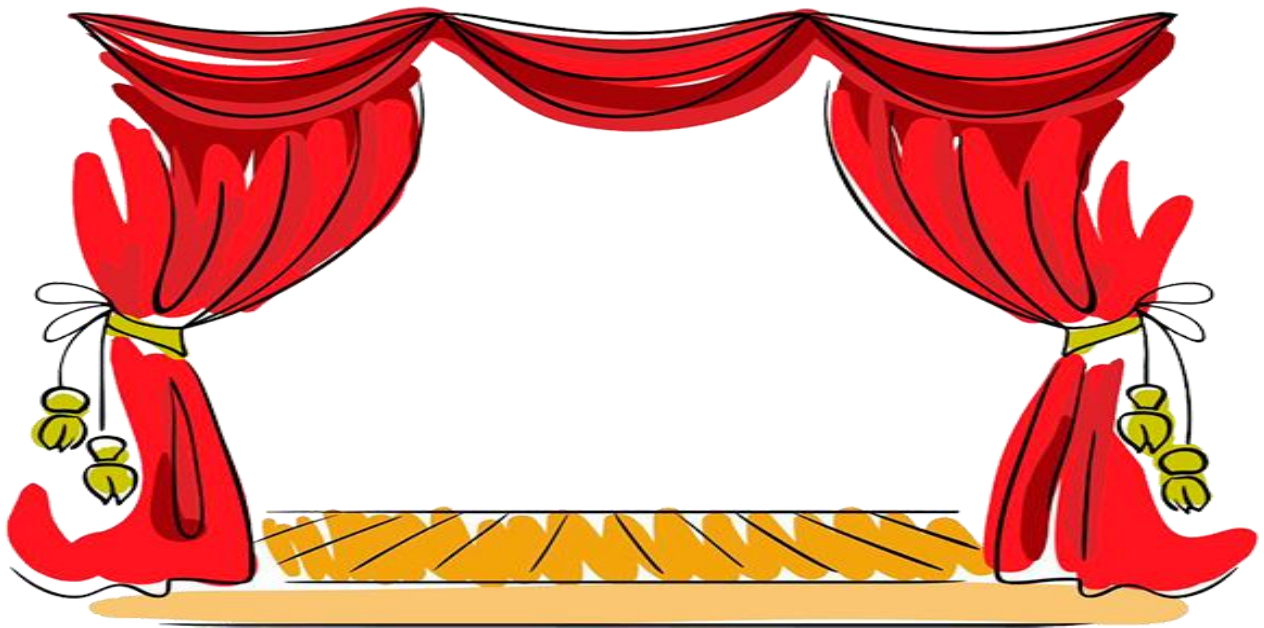
Folosiți un card pentru fiecare scenă.

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să îl completeze după cum doresc, urmând instrucțiunile din partea din spate a cardului.

## Sugestii

1. O variantă a acestei tehnici necesită să puneți întrebarea „De ce” de 5 ori pentru a obține un raționament mai profund pentru situație
2. O altă variantă adaugă elementul 2C. Acesta este „Cum” și „Cât”. Adăugați aceste întrebări în lateral atunci când vi se pare potrivit sau merită.



---

---

---

## Instrucție

1. Vizualizează-ți scena ca și cum ai fi spectator la o piesă de teatru
2. Desenați-vă scena (actori, recuzită, decor)
3. Încearcă să-ți explici de ce tot ce ai desenat trebuie să fie acolo
4. Descrie scena în cuvinte
5. Folosește scena pentru povestea ta

# STORY LOGIC NET

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să își deseneze scena și apoi puneți-o în cuvinte în partea de jos a cardului, pe liniile trasate.

Uneori este mai ușor pentru elev să vizualizeze / să imagineze mai întâi scena și apoi să o descrie într-un format verbal, decât să urmeze abordarea opusă.

## Sugestii

1. Ca exercițiu, puteți prezenta scene din spectacole de teatru, din filme sau chiar din cărți ilustrate și le puteți cere să le descrie pentru a se familiariza cu tehnica. Puteți întreba pentru a-i îndruma în recunoașterea tuturor detaliilor importante.
2. Desenul poate fi foarte exact sau vag. Nu sunt necesari artiști pentru acest exercițiu.
3. Încercați să creați un colaj cu imagini din reviste, autocolante sau alte resurse.





Simțurile scenei					
Subiect / scenă _____					
Văz	Auz	Atingere	Gust	Miros	

### Instrucție

1. Dați un titlu scenei dvs. și puneți-l în celula „Subiect”
2. Imaginați-vă că faceți parte din scenă
3. Descrie folosind 2-3 propoziții ceea ce simți cu fiecare dintre simțurile tale.
4. Folosește acest material pentru povestea ta

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să închidă ochii și să își imagineze că fac parte din scenă. Apoi cereți-le să o descrie folosindu-și simțurile.

Uneori este mai ușor pentru elev să vizualizeze / să imagineze mai întâi scena și apoi să o descrie într-un format verbal, decât să urmeze abordarea opusă. În acest caz, li se cere să se proiecteze pe ei înșiși în scenă.

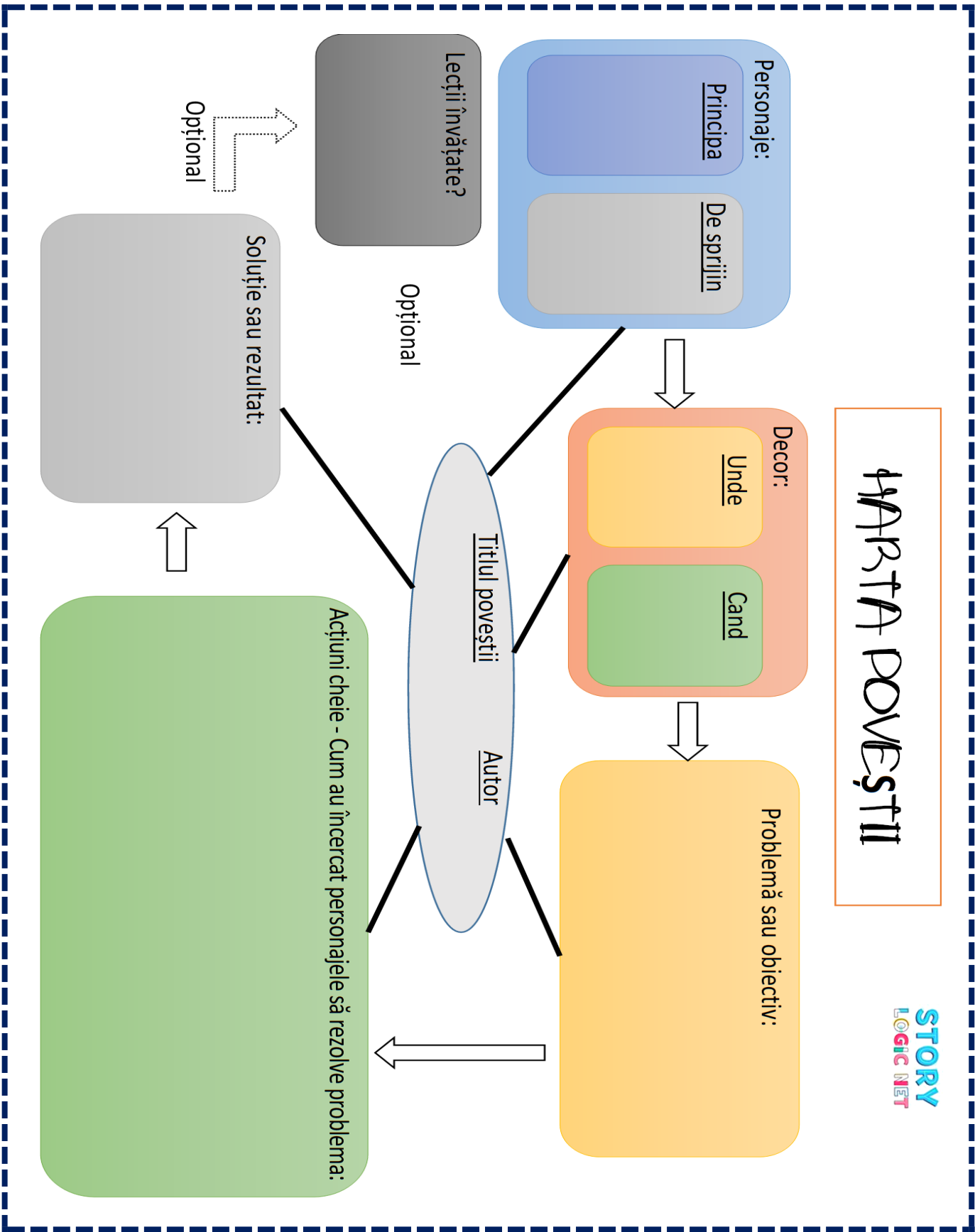
## Sugestii

1. Ca exercițiu, puteți cere elevilor să participe ca un alt personaj în scenă și să repete descrierea
2. Rugați-i să schimbe rolurile (de exemplu, protagonist, observator, un iepure mic ascuns în spatele unui tufiș etc.)
3. Puneți întrebări provocatoare pentru a-i îndruma pe copii. De exemplu, „Cum a mirosit aerul?”, „Cum ai simțit sabia în mână?”, „Ce culori ai vedea?”



Proiectarea unei povești-Harta poveștii

## PRIMA POVEȘTII





# STORY LOGIC NET

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Cereți-le să completeze blocurile pentru a crea o imagine de ansamblu a poveștii lor.

O hartă a poveștii este o diagramă care conține elementele absolut necesare pentru a crea o poveste completă. Este util scriitorilor începători cărora le este greu să își structureze poveștile. Este o metodă de vizualizare a gândurilor fundamentale ale unui potențial scriitor și de a vedea cât de coerente sunt aceste.

## Sugestii

1. Încercați această abordare dacă piramida lui Freytag nu funcționează
2. Combinați șabloane (de exemplu, aceasta și piramida lui Freytag) pentru a vedea ce se potrivește cel mai bine elevilor dvs.
3. Puteți crea propriile hărți ale poveștii, adăugând mai multe casete, pe baza cât de avansați sunt elevii și care este scopul dvs.



## HARTA POVEȘTII

Titlu \_\_\_\_\_ Autor \_\_\_\_\_

Personaje principale

---

Decor

---

Problema

---

Rezumatul începutului poveștii

---

Rezumatul mijlocului poveștii

---

Rezumatul sfârșitului poveștii

---

Soluția (direct legată de problemă)

---

Mesajul principal al poveștii

---

# STORY LOGIC NET

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să completeze informațiile lipsă pentru a crea o imagine de ansamblu a poveștii lor.

O hartă a poveștii este o diagramă care conține elementele absolut necesare pentru a crea o poveste completă. Este util scriitorilor începători cărora le este greu să își structureze poveștile. Este o metodă de vizualizare a gândurilor fundamentale ale unui potențial scriitor și de a vedea cât de coerente sunt acesta.

## Sugestii

1. Încercați această abordare dacă piramida lui Freytag nu funcționează
2. Combinați șabloane (de exemplu, aceasta și piramida lui Freytag) pentru a vedea ce se potrivește cel mai bine studenților dvs.
3. Puteți crea propriile hărți ale poveștii, adăugând mai multe casete, pe baza cât de avansați sunt elevii și care este scopul dvs.





# Piramida Poveștii

Personajul principal (nume) \_\_\_\_\_

Două cuvinte care descriu acest personaj \_\_\_\_\_

Trei cuvinte care descriu decorul sau locul \_\_\_\_\_

Patru cuvinte care descriu un eveniment important \_\_\_\_\_

Cinci cuvinte care descriu ideea principală sau importanța acestui eveniment \_\_\_\_\_

# STORY LOGIC NET

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să completeze cuvintele care lipsesc pentru a crea o imagine de ansamblu asupra poveștii lor.

Piramida poveștii este un organizator grafic în care fiecare linie are încă un cuvânt decât linia anterioară, formând astfel o formă de piramidă. Cititorii sunt îndrumați să scrie principalele elemente ale poveștilor lor într-un mod structurat și creativ.

Există diverse versiuni ale acestui șablon (consultați setul de instrumente pentru alții) și vă puteți crea și propriile dvs. piramide, adăugând mai multe linii (fiecare conținând încă un cuvânt decât precedentul).





# Piramida Poveștii

Personajul principal (nume) \_\_\_\_\_

Două cuvinte care descriu acest personaj \_\_\_\_\_

Trei cuvinte care descriu decorul sau locul \_\_\_\_\_

Patru cuvinte care descriu un eveniment important \_\_\_\_\_

Cinci cuvinte care descriu un alt eveniment important \_\_\_\_\_

Șase cuvinte care descriu finalul sau cum a fost rezolvată problema \_\_\_\_\_

# STORY LOGIC NET

## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevi. Rugați-i să completeze cuvintele care lipsesc pentru a crea o imagine de ansamblu asupra poveștii lor.

Piramida poveștii este un organizator grafic în care fiecare linie are încă un cuvânt decât linia anterioară, formând astfel o formă de piramidă. Cititorii sunt îndrumați să scrie principalele elemente ale poveștilor lor într-un mod structurat și creativ.

Există diverse versiuni ale acestui șablon (consultați setul de instrumente pentru alții) și vă puteți crea și propriile dvs. piramide, adăugând mai multe linii (fiecare conținând încă un cuvânt decât precedentul).





Conflict sau problemă sau luptă  
între forțe opuse

**Intern**

Luptă în  
*interiorul*  
personajului



**Extern**

Luptă *între*  
personaj și un  
alt element



## Folosirea conflictului intern și extern în povești

### 1. Faceți ambele tipuri de obstacole în conflict

Jakie wady wewnętrzne pojawiają się na swój sposób? A jakie wydarzenia są poza ich kontrolą?



### 2. Planificați relația dintre ambele tipuri de conflicte

DE EXEMPLU. Comportamentul unui personaj afectează deznodământul?



### 3. Faceți în așa fel încât conflictele interioare ale personajelor să se ciocnească

Cum se ciocnesc trăsăturile negative ale personajului (de exemplu, a fi prea brutal sau a nu vorbi suficient de tare)?



### 4. Folosiți conflicte din ce în ce mai mari sau mai mici

Ce conflicte mai mici ar putea apărea pe măsură ce personajele tale cresc și se dezvoltă în timp?



### 5. Planificați conflictele cheie în arce de caractere

Creați profiluri de personaje, inclusiv rezumate ale conflictelor majore și minore pe care le-ați putea întâlni



Creați profiluri de personaje și un contur ușor de poveste  
[www.nownovel.com/start-writing-a-book](http://www.nownovel.com/start-writing-a-book)

## Szybkie porady

- Tensiune: Din cauza incertitudinii conflictului, vrem să știm cum se rezolvă și să continuăm să întoarcem paginile pentru a afla
- Mize: Conflictul sugerează cele mai nefavorabile rezultate și face ca rezolvarea să fie urgentă (eroul trebuie să depășească antagonistul / mediul înconjurător sau pe ei înșiși „sau altfel ...”)
- Dezvoltarea personajului: Conflictul permite incidentele dramatice și confruntările care testează personajele și le determină să învețe și să se adapteze.

CUM?

1. Tipuri de obstacole interioare / externe
2. Conflictele interioare / externe se influențează reciproc
3. Personajele se opun conflictelor interioare
4. Conflictele interioare / externe multiple, legate
5. Planifică arcuri de caractere împreună cu conflicte interioare / externe de ex.



## Instrucțiuni

Imprimați cardul și dați-l unui elev sau unui grup de elevii ca un mesaj de ajutor pentru a înțelege ce este un conflict și ce tipuri de conflicte există. Conflictul este opoziție și luptă, fie între personaje care au scopuri opuse, fie între un personaj și proprii demoni interiori. Uneori conflictul se află între personaje și mediul lor.

Conflictul furnizează mizele și șansele care creează acțiuni ascendente și descendente. Conflictul este, de asemenea, un creuzet în care personajele pot crește și se pot schimba. Prin confruntarea cu adversitățile interioare și / sau exterioare, personajele câștigă noi perspective și puncte forte. Ele fie depășesc problemele fie cedează în fața lor. Conflictul este, astfel, un agent cheie al schimbării.

Folosiți următoarele informații pentru a ajuta elevii cu o discuție reflexivă / ghidată:

- Conflict intern: este un tip comun de conflict, de obicei bazat pe sentimente și / sau valori interioare. Personajul se luptă cu o alegere, o decizie sau o problemă căreia trebuie să îi facă față.
- Conflict extern:
  - Persoană contra persoană. Acesta este cel mai comun tip de conflict, de obicei între protagonist și antagonist.
  - Persoană împotriva naturii. Protagonistul luptă împotriva forțelor naturii sau mediului extern. Acest lucru este frecvent în poveștile de supraviețuire.
  - Persoană împotriva societății. De exemplu, personajul principal se ridică pentru a-și susține credințele și luptă împotriva societății sau a unui grup de oameni.
  - Persoană împotriva supranaturalului. Similar cu „Persoană împotriva naturii”, dar cu elemente supranaturale greu de înțeles (de ex. Vrăjitorie).
  - Persoană împotriva tehnologiei. Un conflict care rezultă dintr-o nouă descoperire, o descoperire științifică etc.

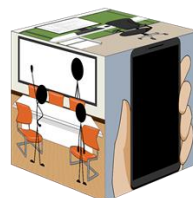
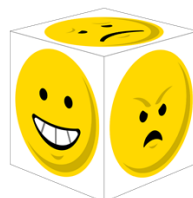
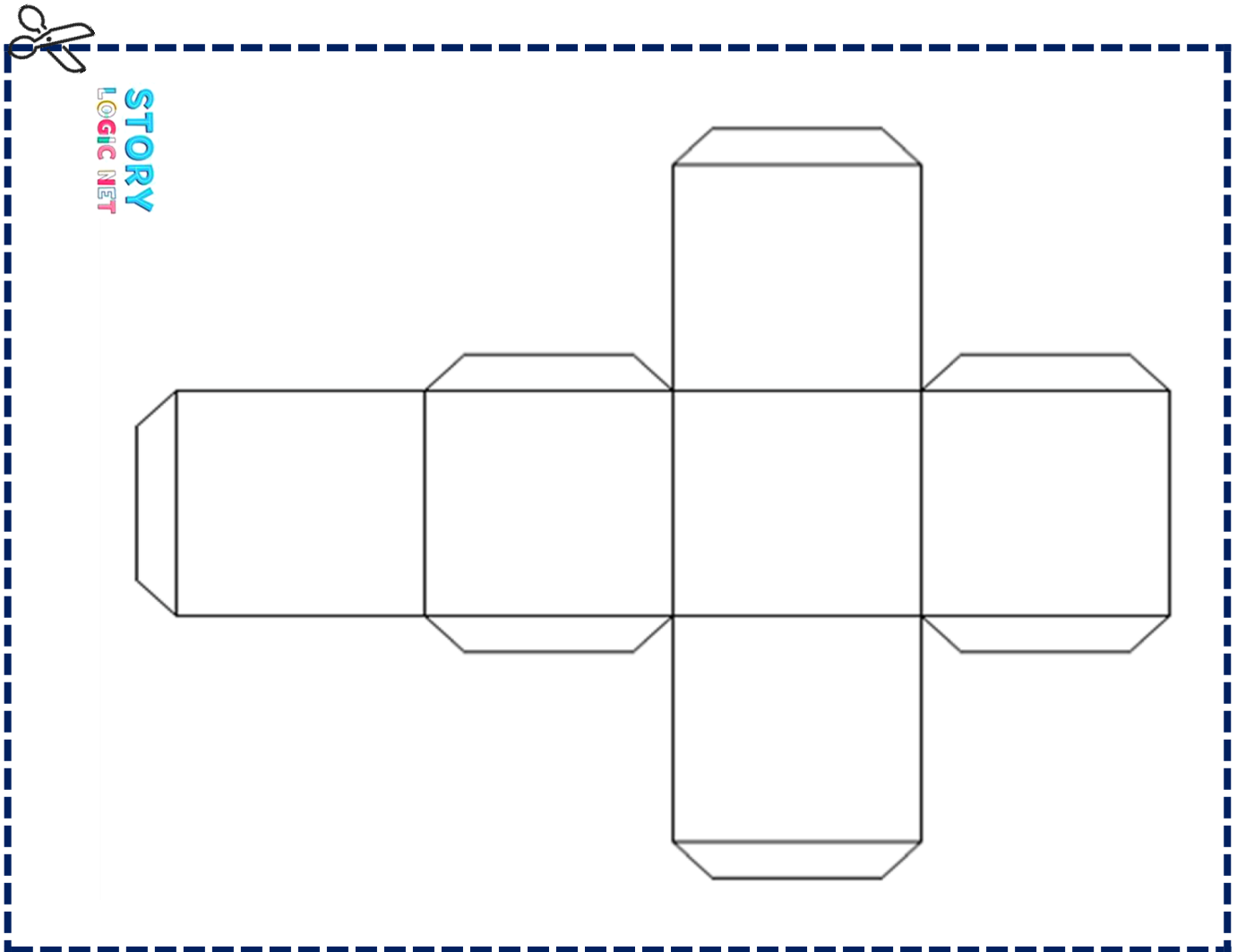
De asemenea, poți consulta filmul TedEd care explică conflictual interior și exterior accesând link-ul <https://ed.ted.com/on/2AiUn1bS>

<https://ed.ted.com/on/2AiUn1bS>

# STORY LOGIC NET

## Proiectarea elementelor de poveste - Scrierea promptelor

Scrieți caractere aleatorii, locuri / situații și conflicte / emoții pe bucăți mici de hârtie sau pe laturile unui cub. . Elevii aruncă cuburile (sub forma unor zaruri) și aleg unul din fiecare la întâmplare și le folosesc pentru a-și crea povestea. Utilizați următorul șablon.



Exemple:

# STORY LOGIC NET




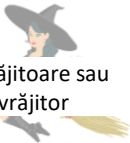








## Proiectarea elementelor de poveste - Scrierea promptelor 2

Utilizați zaruri normale pe un șablon precum următorul, pe care îl puteți crea alegând propriile elemente într-un procesor de text normal.



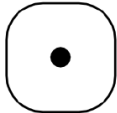





	Cine?	Unde?	Ce?	Cand?

Iată câteva exemple pentru a vă ajuta:

	Cine?	Unde?	Ce?	Cand?
	 un super erou	în închisoare	cineva este pierdut	prezent
	 o vrăjitoare sau vrăjitor	în deșert	personajele sunt în mijlocul unei furtuni	trecut
	 în spațiu	în spațiu	personajele sunt micșorate	viitor
	 un actor	pe o barcă	personajele nu mai au resurse	prezent
	 un personaj la alegere	la școala	personajele găsesc o cutie ciudată	trecut
	 un atlet	în jungla	personajele se regăsesc în mijlocul unei lupte	viitor

# STORY LOGIC NET

  Dezvoltați o poveste!  

Dezvoltare#	Personaj	Decor	Problemă
	un monstru cu două capete	în interiorul unei peșteri ascunse	a găsit un bănuț
	un balaur care respira focul	la o fermă	a fost urmărit de o roșie
	o frumoasă prințesă	lângă un lac	a fost pierdut în spațiu
	o broască urâtă	într-un deșert	s-a separat de prietenul său
	un cavaler grozav	într-o pădure întunecată	a mâncat o boabă
	un urs ursuz	la un castel magic	și-a pierdut memoria

**Instrucțiuni:** Aruncați zarurile de TREI ori, o dată pentru fiecare coloană, pentru a amesteca și a potrivi diferite elemente din povești. Înregistrați fiecare element de poveste pe organizatorul grafic. Împuneți cu orice altă idee suplimentară!!

MsJordanReads © 2012



## DEZVOLTAȚI O

PERSONAJ PRINCIPAL						CREIONUL VORBITOR 
DECOR		POPICĂRIE 		NAVĂ DE CROAZIERĂ 		
PROBLEMĂ	A FOST MÂNCAT DE UN SARPE 	LOVIT DE TORNADĂ 	INCENDIU IMENS 	ZGUBIL S-AU 	A FOST PRINS ÎNTR-O CAPCANĂ 	A FOST TRANSFORMAT ÎNTR-O ROȘIE 

©The TECHIE Teacher®

## Proiectarea unei povești - Storycubes

Utilizați storycub-urile originale ([www.storycubes.com](http://www.storycubes.com)) sau creați-le cu ajutorul desenului și / sau imaginilor și a șablonului de cub (vezi <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-dice/>) și alte activități din trusa de instrumente. Selectați 9 cuburi pe care elevul să le arunce și utilizați următoarele șabloane pentru a crea o poveste.



Nume: \_\_\_\_\_

Grad: \_\_\_\_\_

Activitate: Elemente de poveste

#### Scierea de nuvele cu Cuburile lui Rory

Cub#1	Cub#2	Cub#3	Cub#4	Cub#5	Cub#6	Cub#7	Cub#8	Cub#9

**NU UITAȚI:** Poveștile bune au un început, un mijloc și un sfârșit clare. Acestea includ un titlu, un personaj, un decor, o problemă și o soluție

**Brainstorm înainte de a scrie:**

**Titlu:** \_\_\_\_\_

Caracter (e)	
Decor	
Problemă	
Soluție	







## Povestiri cu Cuburile de poveste ale lui Rory

\_\_\_\_\_ (Titlu)

De: \_\_\_\_\_ (Autori)

A fost odată ca niciodată, \_\_\_\_\_ (Decor)

Cub 1	
Cub 2	
Cub 3	
Cub 4	
Cub 5	
Cub 6	
Cub 7	
Cub 8	
Cub 9	

\_\_\_\_\_ Sfarsit.  
(Concluzie)



## Povestiri cu Cuburile de poveste ale lui Rory® Acțiune



\_\_\_\_\_

(Titlu)

De: \_\_\_\_\_

(Autori)

A fost odată ca niciodată, \_\_\_\_\_

(Decor)

Cub 1	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 2	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 3	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 4	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 5	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 6	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 7	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 8	Prezent:	_____
	Trecut:	_____
Cub 9	Prezent:	_____
	Trecut:	_____

\_\_\_\_\_ Sfarsit .

(Concluzie)

# STORY LOGIC NET

## Scriere colaborativă cu Storycubes

Utilizați storycub-urile originale ([www.storycubes.com](http://www.storycubes.com)) sau creați-le cu ajutorul desenului și / sau imaginilor și a șablonului de cub (vezi <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-dice/>) și alte activități din trusa de instrumente. Selectați 9 cuburi pe care elevul să le arunce și utilizați următoarele șabloane pentru a crea o poveste.

Fiecare elev folosește 3 cuburi și scrie partea corespunzătoare a poveștii.



# STORY LOGIC NET



Parte 1	

Parte 2	

Parte 3	

STORY  
LOGIC NET