



Pisanje priča i mapa priče

Pisanje priče je kreativni proces koji zahtijeva vrijeme. Kada sa djecom radite na pričama, važno je da prođete sve faze u procesu pisanja od prve verzije, revidiranja, lektorisanja do izdavanja.

How to Write a Story

Grades
4-6

Everything had gone wrong for Harold this morning. He woke up and couldn't find his homework, and he missed the school bus. His mom had to go to work, so she couldn't take him to school. "I know what to do," he thought. "I'll ride my bike. It's only a few minutes away. I can still make it in time."

Harold went into his room to get his homework. He was in disbelief.



Plot

misses bus
bike is magic
flies to school

Character

Harold
10 years old
loves his bike
wears glasses

Setting

Harold's house
morning
street
sky

Conclusion

Kidnapped
by alien
really late
to school

KAKO OTPOČETI PRIČU?

Početak je uvijek najteži! Pomozite djeci da osmisle početak svoje priče.

Predložite djece neke od navedenih načina da otpočnu svoju priču (onda kada je lavna tema određena, odabrani likovi i plot priče). Prije nego otpočnu, vratite se na svoje omiljene priče i pogledajte kako one počinju. Ono što želimo je da početak priče izazove zanimanje i uzbuđenje kod čitaoca, i potakne ih da je pročitaju do kraja. (Ne počinji sa "Jednoga dana... To je dosadno!")

Postoji više načina da otpočneš priču, a neki od njih su:

Dijalogom: "Ajkula!" zavikao je mornar na izvidnici, "stotine njih! Izgleda da idu prema nama!"

Akcijom: Zvižduk koji je probijao bubne opne natjerao je sve gusare da odskoče. Odjednom, svi su trčali u različitim smjerovima, sudarajući se, saplićući se preko užadi i kližući spretno niz ljestve kako bi bili prvi u redu za ručak.

Opisom: More se sjajilo kao svetlucavo srebrno ogledalo. Valovi su nježno udarali u pramac Istočne zvijezde, koja je bešumno plovila prema zalivu, a njena plava zastava se tek lagano njihala na povjetarcu. Galebovi su klikotali, dozivajući jedni drugog. Niko nije ni slutio kakva strašna avantura očekuje kapetana Pegija i njegove gusare.

Od kraja: Sve što se događalo protekle sedmice, promijenilo me je zauvijek...

Načina ima još mnogo (iznenađenje, tajna, izjava...), pa ih potražite u pričama poznatih autora.

OPIS OKRUŽENJA (MJESTO RADNJE)

Da bi priča mogla „uvući“ čitaoca u radnju, potrebno da je okruženje u kojem se ona odvija bude opisano tako da ga možemo jasno zamisliti, kao da smo tamo.

Evo nekoliko uputa koje možete dati djeci kako bi dobro opisali gdje se radnja odvija:

Zamisli da praviš video snimku svega što vidiš na mjestu radnje: šta vidiš, čuješ, mirišeš, osjećaš, ima li nešto što privlači pažnju, nešto neobično, nešto što nagovještava događaj...

Opiši atmosferu, osjećanja koja ona proizvodi, odnos elemenata unutar okruženja

Odredi vrijeme radnje i kako ono utiče na izgled mjesta (jutro, večer, godišnje doba...)

Koristi poređenja, metafore, onomatopeje i druge stilske figure:

„Vjetar je hućao i zavijao kao gladni vuk koji se javlja mjesecu.“

„Mjesec je visio na nebu kao da se drži na nevidljivoj niti.“

Kako bi nešto naglasio, koristi riječi koje počinju istim slovom: turobna, tiha i tamna šuma

Napravi duže rečenice kako bi odgovorio na pitanja: ko, kako, gdje i zašto

„Malena ptičica je brzo skakutala po travnatoj bašti kupeći mrvicu hljeba, da bi odmah odletjela na sigurno mjesto iza oluka, kako bi ih pojela.“

LIKOV I U PRIČI

Priča ima svoje likove – glavne i sporedne. Pomozite djeci da razmisle o svojim likovima, ko su, zašto su baš njih odabrali, kakvi su, šta žele, kako reaguju u određenim situacijama. Analizirajte na

sličan način likove u omiljenim pričama. Neka djeca napišu sastave ili priče o tim likovima, pokušavajući da otkriju o njima sve ono što se možda ne može saznati direktno iz priče.

Kada razvijaju svoju priču, možete im dati sljedeće upute:

Dovoljna su dva do tri važna lika, previše likova može zbuniti čitaoca.

Daj im ime – budi kreativan, nemoj samo davati imena svojih drugova/drugarica. Kako bi se mogao znati neko sa takvim osobinama...?

Opiši kako izgledaju, kako se kreću, ponašaju. Kao da slikaš crtež u glavi onoga ko čita:

„Smežurani starac vukao se umorno po kući u svojim kariranim papučama punim zakrpa.“

„Džinovska, dlakava, narandžasta gusjenica puzala je lagano po klizavoj grani.“

„Desetogodišnja djevojčica, prilično mala za svoje godine, protrčala je veselo ulicom, a njena se kosa zavorila na vjetru.“

Počni sa unutrašnjim opisom, osjećanjima i mislima, ne otkrivaj odmah sve podatke o liku.

Pokaži kako se osjećaju koristeći pridjeve i priloge: umoran, zahvalan, ljutit, sretan, tužna, radoznalo, nervozno...

Koristi metafore, analogije... Kao da, nalik na, poput...

Svaki lik mora imati neku svrhu u dramatizaciji radnje. Daj mu/joj da riješi neki zadatak – to je bit priče

Uvedi drugi lik koji utiče na radnju

Napiši šta kažu i šta misle (daj im “glas”):

“Siguran sam da ću uspjeti da popravim svemirski brod”, pomislio je pun samopouzdanja.“

DOGAĐAJI – ZAPLET

Zaplet je najvažniji dio priče, trenutak koji svi čitaoci iščekuju. Snažan zaplet u središtu ima neočekivan, iznenađan događaj, preokret, problem koji treba riješiti do kraja priče, i koji određuje kako će se sve završiti.

Priča može imati nekoliko zapleta i problema – nešto može krenuti u pogrešnim smjeru

Neko se može izgubiti

Nešto se može pokvariti

Neko se može pojaviti – uvodimo druge likove

Neizvjesnost i misterija se pravi tako što se događaji redaju postupno. Ne možeš samo napisati:

“Čudovište je napalo”, nego (npr): Dlakavo čudovište šunjalo se među drvećem, krilo iza grmova, i posmatralo izgladnjelim očima. Odjednom, čudovište je zarežalo...

“Šta je ovo?” zapita Kristofer tihim glasom. “Vjerovatno samo vjetar”, odgovori Luka....Ali..

KAKO ZAVRŠITI PRIČU?

Kraj je jednako važan kao i početak, i jednako težak za napisati. Pogledajte svoje omiljene priče i vidite kako se završavaju. Šta želite da čitalac doživi – olakšanje, radost, iznenađenje, neizvjesnost...

Možete završiti:

Preokretom

Neizvjesno..ostavljajući čitaoce da razmišljaju šta se dogodilo

Epilogom – objašnjenjem

Vraćanjem na početak

... i još na mnogo načina

Mapa priče

Ime i prezime: _____

Radni naslov priče: _____

Uvod (likovi, mjesto radnje, vrijeme, uvod u zaplet i atmosfera)

Zaplet (događaji, problemi sa kojima se suočava lik, drugi likovi, preokreti...)

Kraj (razrješenje problema, pogled u budućnost...)

Okruženje:

Gdje: *Detaljno opiši mjesto.*

Kada: *Detaljno opiši period.*

Glavni i sporedni likovi:

Ime

Kako se taj lik ponaša, razmišlja i osjeća.

Problem:

--

Radnja/Glavni događaji u priči:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Rješenje: *Rješenje problema koje se javlja na kraju priče*

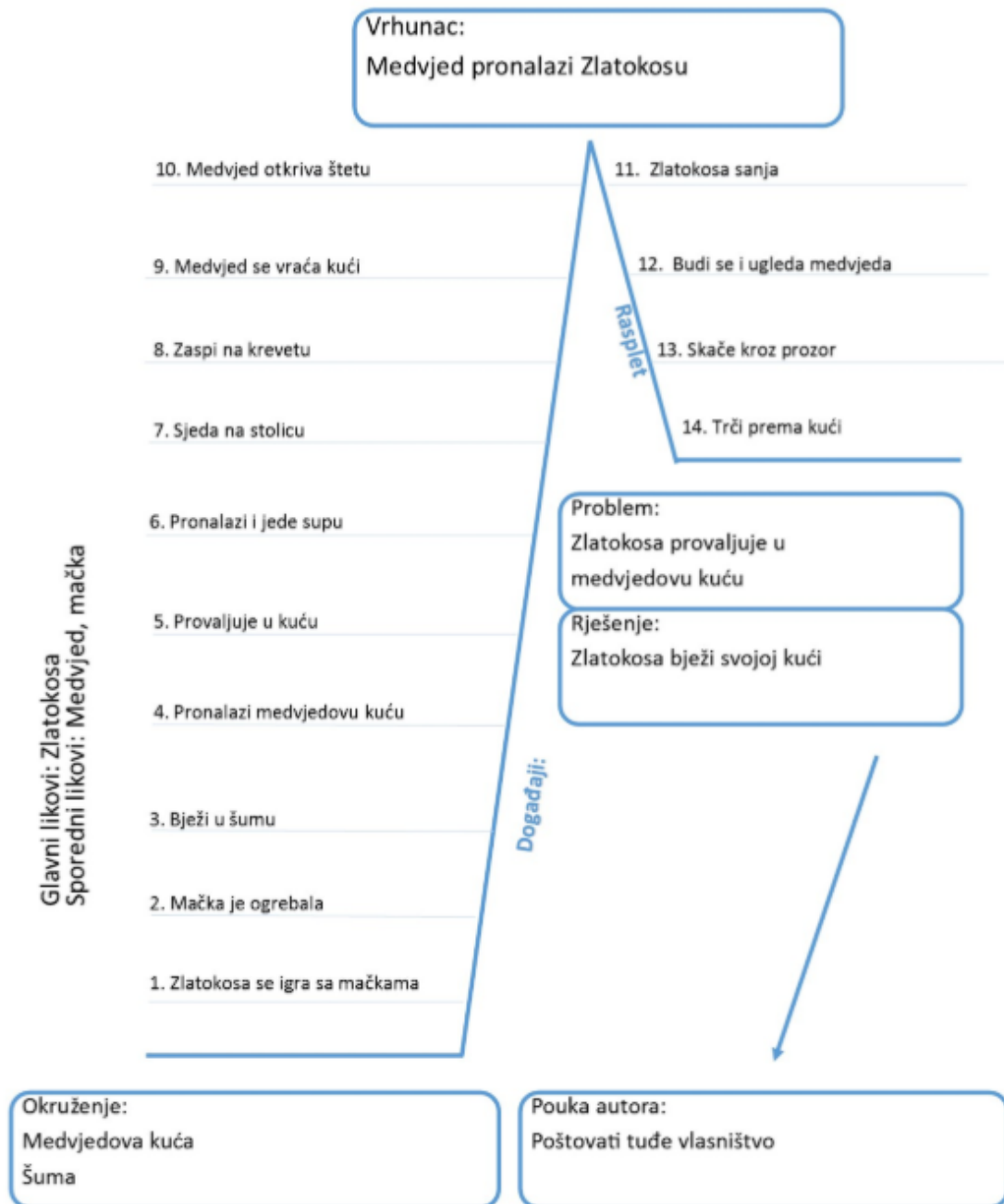
--

Pouka: *Moralna ili životna pouka koju autor pokušava da prenese čitaocu*

--

MAPA PRIČE

Naslov: Zlatokosa i tri medvjeda



Tags

Obrazovne strategije

rad sa tekstom

Collections

Metodika i didaktika

Autorski tekstovi