

Atti unici

Questo progetto offre agli studenti l'opportunità di lavorare in un mezzo teatrale (che potrebbe abbinarsi bene agli standard ELA) per dimostrare la loro comprensione di come o quando si verifica un imbroglio, come rispondere in una situazione del genere e le possibili conseguenze dell'imbroglio.

Concetti secondari di integrità

Gentilezza

Tempistica del progetto

25-30 minuti

Materiali richiesti

- ❑ Carta e utensili da scrittura per drammaturgia. Potrebbe anche utilizzare un computer se si desidera integrare un componente di tecnologia/tastiera.

Gli studenti lavoreranno negli stessi gruppi in cui si trovavano per l'attività T-chart nella Lezione 4. Scriveranno un breve atto unico sull'impatto dell'imbroglio. Gli studenti dovrebbero avere almeno tre personaggi nel loro gioco e il gioco dovrebbe durare 3-5 minuti. Se hai ancora i grafici a T visualizzati, gli studenti potrebbero camminare per la classe e leggere i poster per esempi di situazioni di imbroglio e possibili conseguenze di cui potrebbero scrivere o che possono pensare da soli.

Chiedi agli studenti di scrivere un paragrafo che spieghi l'esempio della situazione. Quindi scegli 3 personaggi (reali o immaginari) e dai loro parti parlanti. Il quarto membro del gruppo potrebbe fungere da narratore o essere il regista. Questa persona dovrebbe avere un ruolo attivo nello spettacolo anche se non sta parlando direttamente al pubblico.

Gli studenti possono utilizzare il modello One-Act Play o possono scrivere le loro commedie su un quaderno. Pianifica di dedicare 2-3 giorni a questo progetto poiché gli studenti avranno bisogno di tempo per scrivere, provare ed esibirsi (solo per la classe o per un'altra classe). Quando gli studenti hanno finito i loro copioni, raccoglili per farne delle fotocopie in modo che ogni persona abbia la propria copia.

Incartare:

Spetta all'insegnante come e quando gli studenti dovrebbero eseguire le loro opere; potrebbero essere eseguiti uno al giorno per lasciare il tempo per la discussione o tutti in una volta con discussione generale dopo. Potrebbero essere eseguiti per altri gradi o classi per contribuire a stimolare la discussione sull'imbroglio nelle loro classi. In ogni caso, potrebbe essere carino invitare il preside o altri amministratori o anche i genitori a guardare.



DESIGNATO DA CASEL
COME PROGRAMMA
CONSIGLIATO PER
L'APPRENDIMENTO
SOCIALE ED EMOTIVO.

La collaborazione per l'apprendimento accademico, sociale ed emotivo (CASEL) esamina i programmi SEL basati sull'evidenza dal 2003. Kindness in the Classroom® soddisfa il programma SElect di CASEL ed è incluso nel CASEL Guida a efficaci programmi di apprendimento sociale ed emotivo.

Kindness in the Classroom® ha soddisfatto o superato tutti i criteri CASEL per una programmazione SEL di alta qualità. Kindness in the Classroom® ha ricevuto la più alta designazione di CASEL per la programmazione SEL di alta qualità.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

RANDOM ACTS OF KINDNESS
FOUNDATION®

TITOLO DEL GIOCO: _____

DESCRIZIONE DELLA SITUAZIONE:

ELENCO DEL CAST:

Didascalie per l'apertura dello spettacolo:

Carattere	Dialogo

Carattere	Dialogo

Suggerimenti

- Imposta la scena in cui si svolge l'azione.
- Usa le parentesi [] per dare al tuo personaggio indicazioni sul palco e come dovrebbe pronunciare le sue battute
- Il tempo può passare nel tuo spettacolo (ad esempio, inizia a scuola ma finisce più tardi quel giorno a casa), ma assicurati di avere un narratore che dica al pubblico quando l'ora o l'ambientazione sta cambiando.
- Aggiungi o rimuovi le righe di dialogo secondo necessità.