

# Једночинке

Овај пројекат даје студентима прилику да раде у позоришном медију (који би се могао лепо упарити са стандардима ЕЛА) да покажу своје разумевање о томе како и када се варање дешава, како да реагују у таквој ситуацији и могућим последицама варања.

**Подконцепт(и) интегритета**  
Љубазност

**Временски оквир пројекта**  
25-30 минута

## Потребни материјали

- Папир и прибор за писање за писање драма. Такође можете користити рачунар ако желите да интегришете технологију/компоненту тастатуре.

Ученици ће радити у истим групама у којима су били за активност Т-графикана у лекцији 4. Они ће написати кратку једночинку о утицају варања. Ученици треба да имају најмање три лика у својој представи, а представа треба да траје 3-5 минута. Ако још увек имате приказане Т-графиконе, ученици би могли да шетају по учионици и читају постере за примере ситуација преваре и могућих последица о којима би могли да пишу или могу да смисле своје.

Нека ученици напишу пасус који објашњава пример ситуације. Затим изаберите 3 лика (стварна или имагинарна) и дајте им говорне делове. Члан 4. групе може или да служи као наратор или да буде режисер. Ова особа треба да има активну улогу у представи чак и ако не говори директно публици.

Ученици могу да користе шаблон за игру у једном чину или могу да напишу своје драме на папиру за свеске. Планирајте да проведете 2-3 дана на овом пројекту јер ће ученицима требати времена за писање, увежбавање и извођење (било за само разред или за други час). Када ученици ураде своје скрипте, прикупите их да бисте направили фотокопије тако да свака особа има своју копију.

## Упаковати:

На наставнику је како и када ученици треба да изводе своје представе; могу се изводити једном дневно да би се оставило времена за дискусију или све одједном уз општу дискусију након тога. Могу се изводити за друге разреде или разреде како би се покренула дискусија о варању у њиховим разредима. У сваком случају, можда би било лепо позвати директора или друге администраторе или чак родитеље да гледају.



ДЕСИГНЕД БИ ЦАСЕЛ  
КАО ПРЕПОРУЧЕНИ  
ПРОГРАМ ЗА  
СОЦИЈАЛНО И  
ЕМОЦИОНАЛНО УЧЕЊЕ.

Сарадња за академско, социјално и емоционално учење (ЦАСЕЛ) прегледа СЕЛ програме засноване на доказима од 2003. Кинднесс ин тхе Цлассroom® испуњава ЦАСЕЛ-ов СЕЛЕкт програм и укључен је у ЦАСЕЛ Водич за ефикасне програме социјалног и емоционалног учења.

Љубазност у учионици® је испунила или премашила све критеријуме ЦАСЕЛ-а за висококвалитетно СЕЛ програмирање. Кинднесс ин тхе Цлассroom® је добио највишу ознаку ЦАСЕЛ-а за висококвалитетно СЕЛ програмирање.

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

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

НАЗИВ ИГРЕ: \_\_\_\_\_

ОПИС СИТУАЦИЈЕ:

ЛИСТА УЛОГА:

Упутства за отварање представе:

карактер	Дијалог



карактер	Дијалог

#### Савети

- Поставите сцену где се радња одвија.
- Користите заграде [ ] да бисте свом лику дали упутства за фазу и како би требало да изговоре своје редове
- Време може да прође у вашој представи (на пример, почиње у школи, али се завршава касније тог дана код куће), али водите рачуна да имате наратора који говори публици када се време или окружење мењају.
- Додајте или уклоните линије дијалога по потреби.