



KARTA TECHNICZNA MYRIORAMA

CO TO JEST?

MYRIORAMA to jedna z najciekawszych i budzących podziw gier. Na rynku jest ich wiele, od przedmiotów kolekcjonerskich po te stworzone przez prawdziwych artystów. Jest to gra narracyjna, która powstała na początku XIX wieku, choć jej twórcy nie zależało na tworzeniu gry, lecz na doskonaleniu własnego stylu malarskiego. Wynalazca, francuski artysta, naukowiec i pedagog, Jean-Pierre Brès, stworzył prawdziwy obraz polioptyczny, czyli obraz podzielony na różne „segmenty” lub panele, zatytułowany „Myriorama: zbiór wielu krajobrazów”. Termin ukuty na tę okazję pochodzi z połączenia dwóch greckich terminów: *myrias* – mnogość lub dziesiątki tysięcy oraz *orama* – wizja, scena.

Z kart tej fascynującej gry można ułożyć nieskończoną liczbę krajobrazów i historii, ponieważ działa ona dzięki wymienności kart, z których się składa. Im większa liczba, tym większe możliwe kombinacje, które można utworzyć. To małe złudzenie optyczne stało się prawdziwą rozrywką, zdolną zaczarować niczym prawdziwy cud.

Nasza Myriorama składa się z szeregu kart od 12 do 16, na których przedstawiony jest fragment krajobrazu. Ułożone obok siebie karty przedstawiają całą scenę; jednakże położenie kart nie jest stałe, ale wymienne, ponieważ linia horyzontu jest zawsze taka sama.

Dzięki temu możliwe jest tworzenie scen zawsze nowych, ale przede wszystkim historii, które zawsze są inne. Na jednej połowie kart przedstawiony jest krajobraz, na drugiej połowie postacie z opowieści. Zmieniając kolejność kart, zawsze uzyskujemy harmonijną

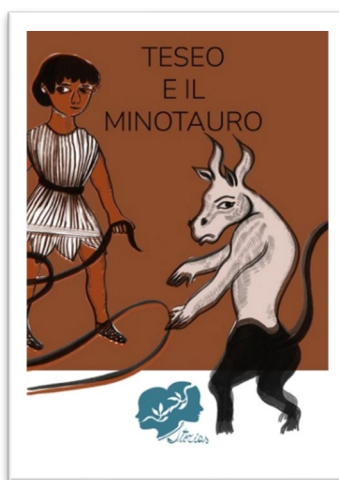


kompozycję, ale z punktu widzenia historii pozwala to na opowiedzenie historii zgodnie z regularnym następstwem zdarzeń, a także na wywrócenie porządku i tym samym zmieniać narrację niezliczoną ilość razy.

To narzędzie jest pod każdym względem doskonałą syntezą narzędzi MAPA HISTORII i KARTY HISTORII.

JAK TEGO UŻYĆ

Nauczyciel pokazuje na stole talię kart z wyeksponowaną okładką, aby dzieci zrozumiały, że jest to zarówno książka gotowa do „czytania”, jak i gra. Obrazy bowiem, podobnie jak w TEATRZE CICHEJ KSIĄŻKI, zastępują słowa, zatem zadaniem narratora jest interpretacja sceny i narracja. Następnie układa wszystkie karty w kolejności, jedna obok drugiej, tak aby pasowały do siebie i tworzyły jeden pejzaż, w którym rozgrywają się sceny opowieści.



Okładka Myriorama: "Tezeusz i Minotaur". Poniżej: cztery karty gry



Dzieci zostaną rozmieszczone w taki sposób, aby miały dobry widok na całą Myrioramę i mogły w ten sposób śledzić opowiadaną historię. Można je ustawić przed stołem obok siebie lub w półkolu, siedząc wszyscy razem – łącznie z nauczycielem – na podłodze, układając karty przed sobą, twarzą do dzieci. (Alternatywnie, przyklejając dwustronną taśmę z tyłu każdej karty, możesz ułożyć karty na ścianie; w każdym razie, ponieważ karty są małe, nadal konieczne będzie, aby dzieci zbliżyły się do siebie i siedzieć blisko siebie). Nawet w przypadku tego narzędzia narracyjnego głos, barwa i sposób opowiadania historii są absolutnie ważne i fundamentalne.

Nie da się powtórzyć, że każda opowieść jest prawdziwym prezentem dla dzieci. Poziom zaangażowania i zaangażowania nauczyciela podczas opowiadania będzie wprost proporcjonalny do uwagi i udziału dzieci. W tym konkretnym przypadku nauczyciel ma do zagrania dodatkową (przepraszam za grę słów) kartę. To naprawdę wspaniałe narzędzie, które może zaangażować i zachwycić każdego. Po zakończeniu „oficjalnej” historii nauczyciel może pokazać, jak można zmienić historię poprzez... tasowanie kart! Te same karty są ułożone w innej kolejności, więc historia również będzie inna. Możliwości, jakie oferuje ta gra i cudowne zdumienie, jakie potrafi wywołać, stanowią silny bodziec dla dzieci, które będą mogły wymyślać nieskończone warianty wydarzeń z opowieści.

Projekt STORIAS jest współfinansowany z unijnego programu ERASMUS+. Jego treść odzwierciedla poglądy autorów i Europejczyków. Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w nich informacji.

(Kod projektu: 2021-1-FR01-KA220-SCH-000029483).



Do nauczyciela należy określenie liczby kart, którymi dzieci powinny początkowo grać. Im mniejsza liczba, tym krótsza i tym samym prostsza będzie historia.

Choć nasza Myriorama tak naprawdę jest powiązana z konkretnymi historiami, to możliwość zmiany kolejności wydarzeń pozwala już na modyfikację podstawowej historii. Nauczyciel może poprosić dzieci, aby zainspirowały się obrazkami lub początkowo może im pomóc, proponując nową odpowiedź do czytania, na przykład: „Na małej wyspie delfiny, znudzone ciągłym wyskakiwaniem z wody, postanowiły zorganizować turniej. Słyszac słowo turniej, Tezeusz i jego przyjaciel Minotaur postanowili wziąć udział. Bezstronnym sędzią miał być Posejdon, bóg mórz, który mieszkał w pobliżu wyspy... itd.

Również to narzędzie z pewnością doskonale nadaje się do stania się cennym wsparciem w konstruowaniu Historii partycypacyjnych.

Dzieci mogą, podobnie jak w przypadku „kart opowieści”, wykorzystać je jako punkt wyjścia, a następnie „przepisać” to, co sugeruje kombinacja kart!

Po pokazaniu możliwości tego narzędzia nauczyciel podzieli klasę na pary lub małe grupy (maksymalnie czworo dzieci) wręczając im własny egzemplarz Myrioramy, zapraszając je do wzajemnego opowiadania oficjalnej historii, a następnie jej wariantów.



INSTRUKCJE TECHNICZNE UŻYTKOWANIA

Wydrukuj strony A4 zawierające karty 12/16 (najlepiej na papierze o gramaturze co najmniej 200 g, co zapewni dzieciom dłuższe i lepsze użytkowanie). Alternatywnie, jeśli nie ma możliwości wydruku na odpowiedniej gramaturze, zaleca się przyklejenie arkuszy papieru o gramaturze 90 g, na których drukowałeś, na arkusze formatu A4 o wyższej gramaturze, które będą stanowić podkład, a następnie kontynuuj wycinanie poszczególnych kart. Połącz je i umieść na wierzchu kartę przedstawiającą „okładkę” historii. Alternatywnie sugerujemy znalezienie pudełka, które pomieści talię i ozdobi powierzchnię pudełka tak, jakby to była okładka „książki”, ale nie jest to obowiązkowe.



WARSZTATY: JAK STWORZYĆ WŁASNĄ WERSJĘ

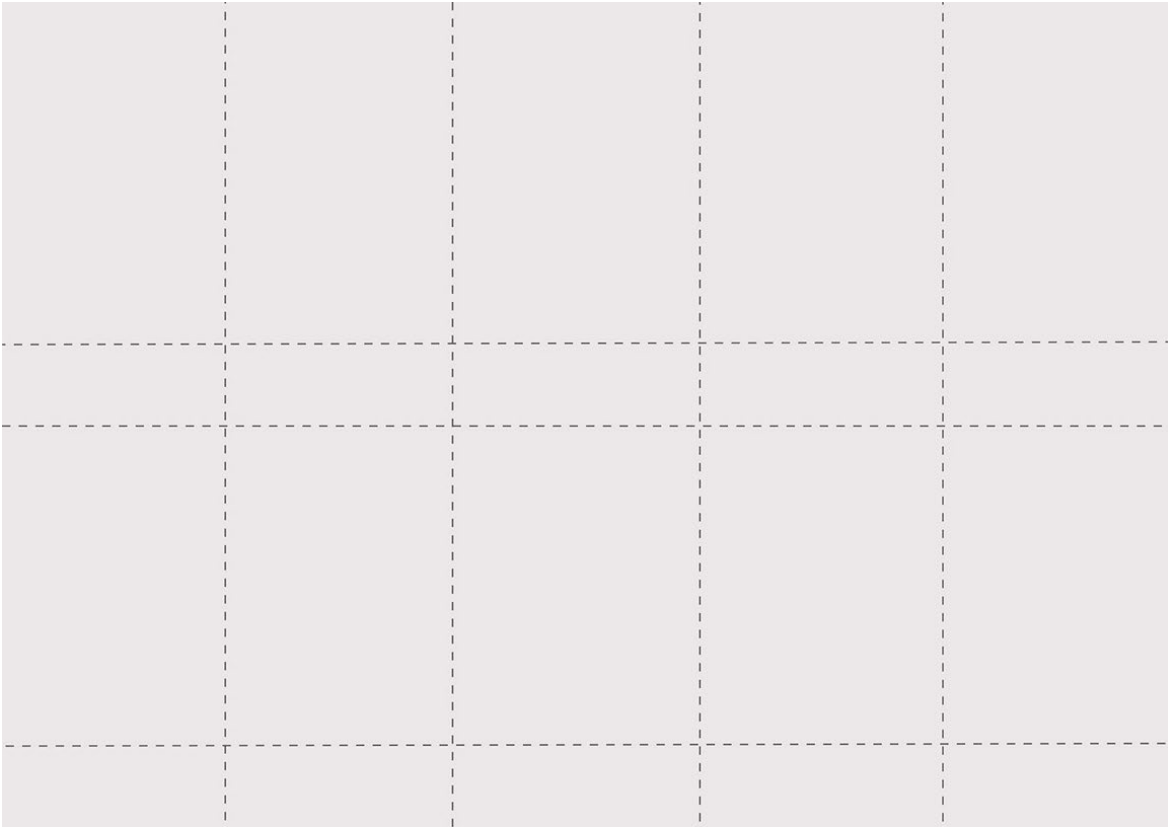
Wybierz opowieść, historię, postać lub po prostu temat (np. przyroda, przestrzeń itp.). Na tej podstawie dowiedz się, kim są bohaterowie i ilu ich jest oraz w jakim środowisku toczy się Twoja historia. Będziesz potrzebować linijki lub kwadratu, ołówka i papieru A3 o gramaturze co najmniej 200 g.

1. Wybieraj najlepiej kartki formatu A3, bo dzięki nim łatwiej będzie Ci rysować i wzbogacić historię o szczegóły. Oraz ustalenie odpowiedniego formatu kart, który nie powinien być ani za duży, ani za mały.



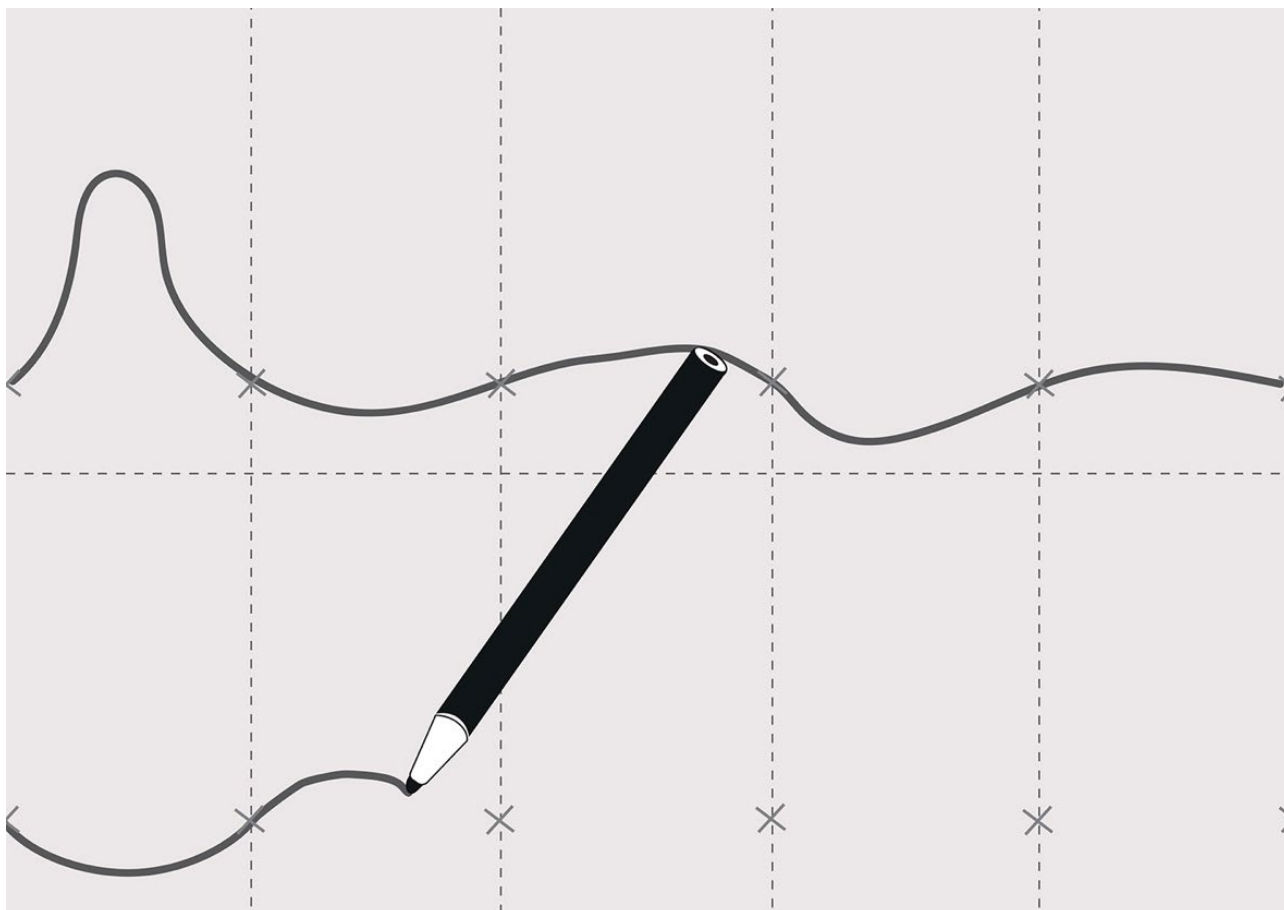
2. Za pomocą linijki narysuj linię podłużną na środku arkusza oraz tyle linii pionowych, ile kart chcesz utworzyć.

3. Teraz narysuj dwie kolejne poziome linie w odległości około 2/3 cm od linii bazowej kart.





4. Na styku linii pionowej i poziomej narysuj znaki, które będą punktami, w których Twój projekt musi zawsze do siebie pasować. W tym miejscu możesz także usunąć linie poziome, z wyjątkiem tej, która dzieli arkusz na pół.



5. Narysuj linię poziomom, naprzemiennie góry, wzgórze, równiny lub inny element, który chcesz przedstawić. (np. panoramę miasta, las tropikalny, krajobraz księżycowy lub głęboką przestrzeń, a następnie odpowiednio wzbogacj). Zawsze należy zachować szczególną ostrożność podczas przecinania zaznaczonych wcześniej punktów. Jest to bardzo ważne, ponieważ w przeciwnym razie po rozdzieleniu kart i rozpoczęciu zmiany kombinacji projekt może nie pasować.



6. Następnie przystąp do rysowania scenerii, wzbogacając każdą płytkę o szczegóły, np.: drzewa, zwierzęta, wioska i oczywiście główni bohaterowie. W ramach każdej karty możesz dokonać wszelkich zmian i dodać wszystkie szczegóły niezbędne do narracji Twojej historii. Zalecamy jednak dodanie także elementów zewnętrznych, niezwiązanych ściśle z Twoją historią.

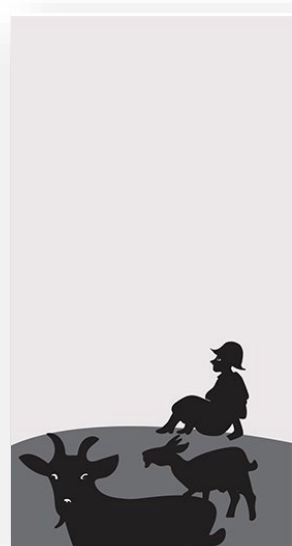
Na przykład, jeśli Twoja historia rozgrywa się w lesie, możesz dodać zwierzęta, niedźwiedzia, jelenia itp. (To zależy w dużej mierze od rodzaju historii, którą musisz lub chcesz opowiedzieć, ale możesz także dodać postacie i szczegóły, które nie mają nic wspólnego z historią, np. co jeśli Twoja historia dzieje się w lesie, ale po niebie lata małe ufo?). Te elementy i szczegóły będą szczególnie przydatne, gdy zmienisz kolejność kart, ponieważ mogą być ciekawym punktem wyjścia dla nowej narracji. Po ukończeniu



rysunku (aby zachować oryginalny rysunek) zalecamy wykonanie jego fotokopii lub zeskanowania, a następnie wydrukowanie.



7. Jeśli nie możesz drukować na papierze o gramaturze 200 g, zalecamy przed wycięciem przykleić go do grubej karty, a następnie precyzyjnie wyciąć karty, zawsze zwracając uwagę na miejsca łączenia wzoru.



TERAZ MOŻESZ JUŻ GRAĆ!



MAŁA WSKAZÓWKA

Projektowanie Myrioramy wymaga dużej precyzji i umiejętności rysowania, jest dość złożoną pracą, dlatego przeprowadzenie tych warsztatów w klasie z bardzo małymi dziećmi (5/6 i 7 lat) może być naprawdę trudne.

W takim przypadku konieczne będzie przygotowanie przez nauczyciela podstawowych arkuszy, czyli rozmieszczenia linii podziału i punktów przecięcia linii horyzontu. Wyjaśnij dzieciom, że bardzo ważne jest, aby szanowały tę zasadę. Pokaż im, jak powinni to zrobić. Pomóż im, jeśli to konieczne.

Rzeczywiście frustrujące może być dla dziecka niemożność dopasowania projektu po wycięciu kart i ponownego skomponowania panoramy w różnych wersjach.

Alternatywnie możesz już przygotować różne „krajobrazy”, pozostawiając dzieciom jedynie wzbogacenie ich o postacie i szczegóły, których chcą.

KORZYŚCI MYRIORAMY DLA UCZNIÓW Z SPECYFICZNYMI ZABURZENIAMI UCZENIA SIĘ

Korzystanie z Myrioramy w pracy z uczniami może być doskonałym uzupełnieniem zwiększonej inteligencji wzrokowej uczniów z SLD. Podobnie jak w przypadku kart opowieści, myriorama składa się z obrazów, a nie z tekstu, więc kompozycja tego narzędzia może wykorzystać mocne strony tych uczniów. Odbywa się to poprzez aktywację ich bujnej wyobraźni za pomocą ilustracji przedstawiających kluczowe miejsca w opowieści, zamiast polegać na uczniach, którzy czytają i zapamiętują wyjaśnienia wydarzeń z historii. Należy pamiętać, że jeśli prosisz dzieci, aby opowiadały historię, korzystając wyłącznie z ilustracji umieszczonych obok siebie, nie powinieneś nalegać na doskonałe powtórzenie wydarzeń i słów kluczowych. Pozwól dzieciom na swobodę twórczej ekspresji już przy pierwszej dyskusji na temat tej historii i stopniowo wspólnie udoskonalaj swoje opowiadania.

Podobnie jak w przypadku mapy opowieści, ilustracje myriorama, umieszczone chronologicznie, dają uczniom widok z lotu ptaka na strukturę opowieści i powiązania



między wydarzeniami z opowieści. W związku z tym dzieci są wspierane w odzyskiwaniu pamięci (szczególnie przydatne w przypadku uczniów z SLD), a także pokazuje się im, w jaki sposób miejsca, wydarzenia i postacie są ze sobą powiązane.

Dodatkowo, podobnie jak w przypadku Mapy Historii, narzędzie to sprzyja stosowaniu technik rusztowania: w zależności od mocnych stron uczniów, możesz określić liczbę kart, z którymi uczniowie będą się kontaktować. Jeśli zdajesz sobie sprawę, że pewne aspekty historii sprawiły uczniom trudności, możesz je podkreślić i pominąć te części, które uczniowie już opanowali, dostosowując ćwiczenie do ich potrzeb. Zmieniając liczbę kart uwzględnianych w tym ćwiczeniu, można także dostosować historię zgodnie z życzeniami uczniów: aby zwiększyć zaangażowanie w materiał do nauki i przeciwdziałać lękowi przed nauką, zapewnić im swobodę włączania i ponownego opowiadania części historii, która najbardziej ich ekscytuje.

Narzędzie to może być również wykorzystane do uczenia się wielozmysłowego, zwłaszcza do łączenia możliwości uczenia się wzrokowego i kinestetycznego. Jak już wspomniano, pozwól dzieciom przemieszać ilustracje zgodnie z ich życzeniem i włączyć ćwiczenia aktorskie, aby pobudzić różne zmysły.

Stosując to narzędzie w klasie, weź pod uwagę podobne kwestie, jak w przypadku narzędzia kartki z opowieściami: nie wyznaczaj czasu zajęć tak, aby przytłoczyły uczniów; zamiast tego powoli odkrywaj ilustracje i udzielaj dokładnych wyjaśnień.