



KARTA TECHNICZNA STORY CARDS // KARTY HISTORII

CO TO JEST?

KARTY HISTORII pochodzą od kart Włodzimierza Proppa i jego studiów nad baśniami. W swoich analizach zidentyfikował szereg powtarzających się schematów i elementów o specyficznych cechach. Nie wszystkie z tych elementów występują w opowieściach i nie zawsze, ale zamiast tego pojawiają się naprzemiennie i mieszają w ciągle zmieniający się sposób. Zawsze jest jednak bohater, antagonist, pomagający przyjaciołom, mniej lub bardziej magiczne przedmioty oraz konkretne lokacje. Korzystając z tych kart, dzieci mają okazję opowiadać i jednocześnie tworzyć nowe historie.

Proponowane przez nas karty inspirowane są kartami Proppa i zostały dostosowane do opowieści naszego projektu, które obejmują także opowiadanie mitów i legend lub prawdziwych historii. Dlatego konieczne było dostosowanie kart do tych konkretnych historii. Nie umniejsza to faktu, że nasze karty można wykorzystać także do wymyślania nowych historii, chociaż podstawową funkcją naszych kart jest wizualne i pamięciowe wsparcie narracji.

POSTACI



Ariadna



Dedal
Wynalazca



Minotaur



Tezeusz
Bohater

PRZEDMIOTY I DZIAŁANIA

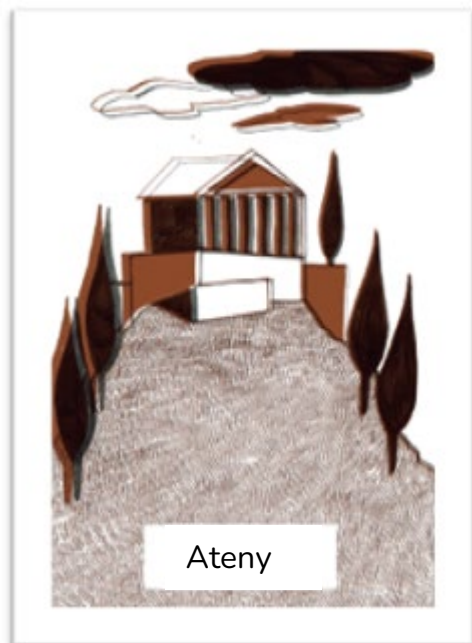


Kłębek nici



Podróż

MIEJSCA



JAK ICH UŻYWAĆ

Ta gra jest dobrym wsparciem dla opowiadania historii. Każda talia składa się ze zmiennej liczby postaci, w zależności od opowieści. Na odwrocie karty, dla przypomnienia, dziecko i nauczyciel znajdą krótki opis postaci, jej cech charakterystycznych oraz roli, jaką odgrywa w opowieści.

Wraz z bohaterami karty przedstawiają także przedmioty magiczne lub istotne dla rozwoju historii oraz, oczywiście, miejsca, w których rozgrywa się opowieść.

STORYTELLING

Nauczyciel tworzy małe grupy liczące od dwóch do maksymalnie czterech dzieci. Każda grupa otrzyma własną talię kart, rozdzieloną równomiernie tak, aby każde dziecko mogło wziąć w niej udział.

„Gracz” / gawędziarz będzie korzystał z kart po kolei, łącząc z każdą z nich opis narracyjny, budując całą historię karta po karcie, naprzemiennie karty z postaciami, przedmiotami i miejscami.

Pierwsze dziecko odkłada swoje karty zgodnie z kolejnością opowiadania, pozostałe dzieci interweniują, umieszczając swoje karty w odpowiednim momencie, aby kontynuować opowiadanie.

Jeżeli jednak „gracz”/narrator będzie miał trudności, będzie miał możliwość przeczytania krótkiego opisu znajdującego się na odwrocie karty.

Przed przystąpieniem do narracji nauczyciel może najpierw pokazać w klasie wykorzystanie kart opowieści, dołączając do każdej karty pełny opis.

Bardzo ważne jest, aby dzieci rozumiały role bohaterów, środowiska, w których toczą się akcje, oraz wykorzystanie różnych przedmiotów. Również w przypadku tego narzędzia narracyjnego ważne są aspekty głosu narratora, takie jak intonacja i mimika.

Podobnie jak w przypadku mapy opowieści, karty stanowią wizualną transpozycję historii; jednak, jak pisaliśmy na początku, karty są bardziej elastyczne, pozwalając „graczowi” zmieniać kolejność, a także wykorzystywać postacie w inny sposób.

WARIANT HISTORII

Podobnie jak w przypadku pierwszego użycia, nauczyciel może pokazać dzieciom, jak zmienić historię, decydując się na nadanie innego zakończenia, zmianę cech charakterystycznych poszczególnych postaci itp.

Nauczyciel będzie musiał oprócz wyjaśnienia podstawowych zasad pokazać, jak się to robi, być może stymulując dzieci pytaniami.

Do tej funkcji nauczyciel może wprowadzić zmienną „NIEZNANY” lub wykorzystać talię kart

w nieprzewidywalny sposób. Karty będą losowane, aby spowodować nieoczekiwane i nagłe zmiany w przebiegu historii.

W każdej grupie dzieci po kolei losują karty z talii. „Gracz”/narrator wybierze, jaką rolę odegra dla swoich postaci lub obiektów i rozpocznie nową historię, która zostanie wzbogacona przez innych „graczy”/gawędziarzy.

Narzędzie to, bardzo przydatne w pobudzaniu wyobraźni dzieci, ich zdolności ekspresji i języka, może być również cenną pomocą w tworzeniu Historii partycypacyjnych.

Kiedy nauczyciel ustali temat, na przykład „synonimy i antonimy”, może poprosić dzieci, aby „przepisać” historię, symulując ją wcześniej za pomocą kart.

INSTRUKCJE TECHNICZNE UŻYTKOWANIA

Po wydrukowaniu kart, najlepiej na papierze o gramaturze co najmniej 200 g (aby zapewnić dzieciom dłuższe i lepsze korzystanie z kart), nauczyciel tworzy małe grupy. Każda grupa otrzyma talię kart zapraszającą dzieci do „zabawy” poprzez opowiadanie.

Jeżeli druk na odpowiedniej gramaturze nie jest możliwy, alternatywnie zaleca się podłożenie papieru 90 g, na którym drukowałaś, na sztywniejszą kartę i następnie wycięcie poszczególnych kart.

WARSZTATY: JAK ZROBIĆ WŁASNĄ WERSJĘ

Nauczyciele mogą tworzyć własne karty historii. Jeśli nie mają umiejętności rysowania, mogą szukać materiałów w książkach i czasopismach lub ewentualnie także na konkretnych stronach internetowych. Jednak jakość będzie lepsza, jeśli sami zdecydują się zaangażować! Alternatywnie, w tworzenie talii można zaangażować dzieci. Aby ujednoczyć poszczególne prace, konieczna jest niewielka interwencja graficzna nauczycieli, która zabezpieczy także oryginały dzieci.

Po zeskanowaniu wystarczy dostosować rozmiar, a następnie wydrukować. Te same sugestie, które podano w rozdziale „INSTRUKCJA TECHNICZNA UŻYTKOWANIA” obowiązują również w tym przypadku.

ZALETY KART HISTORII DLA UCZNIÓW ZE SPECYFICZNYMI ZABURZENIAMI UCZENIA SIĘ

Korzystanie z kart z opowieściami w celu doskonalenia umiejętności związanych z czytaniem i pisaniem jest korzystną metodą nauczania, która pozwala dotrzeć także do uczniów ze specyficznymi zaburzeniami uczenia się (SLD). Bardzo często uczniowie ci mają bardziej określone możliwości prawej półkuli (twórcze i artystyczne), co oznacza, że mają problemy z porządkiem, logiką i pamięcią (umiejętności zarządzane przez lewą półkulę), ale wyróżniają się w identyfikowaniu wzorców, a także w zadaniach związanych z uczeniem się wzrokowym i uczeniem się poprzez działanie. Dlatego też element wizualny kart z opowieściami wykorzystuje mocne strony tych uczniów: szczegółowe ilustracje

przedstawiające kluczowe elementy nie zawierają długiego ciągu słów przeznaczonych do zapamiętania, lecz zamiast tego angażują żywą wyobraźnię dzieci za pomocą zwięzłych język.

To, że karty te pobudzają wyobraźnię i zaangażowanie uczniów, nie oznacza, że są pozbawione struktury. Ponieważ każda karta zawiera kluczowy element opowieści, służą one wpojeniu uczniom podstawowego porządku wydarzeń w opowieści, pomagając im w ten sposób rozpoznać elementy związane z początkiem, środkiem i końcem każdej historii oraz lepiej zrozumieć możliwości elementy opowieści. Niemniej jednak opisy na odwrocie kart historii nadal zapewniają tym dzieciom ramy do pracy i niezbędną tamę chroniącą przed zalewem nielogicznych i abstrakcyjnych pomysłów

Jak wspomniano, użyteczność kart z opowieściami można również dostrzec w ich wykorzystaniu jako narzędzia do odzyskiwania pamięci, co jest szczególnie przydatne w przypadku uczniów z SLD, którzy doświadczają problemów z pamięcią krótkotrwałą (potocznie nazywanych „ślepotą na słowa”).

W przypadku dzieci z SLD, a zwłaszcza z dysleksją, zapamiętywanie informacji wymaga większej liczby powtórzeń, aby utrwalić nowe słowa w porównaniu do ich rówieśników. Karty z opowieściami umożliwiają tym uczniom kontakt z nowymi koncepcjami dzięki powtarzaniu w odstępach czasu: powtarzaniu w spersonalizowanych odstępach czasu w celu wzmocnienia ścieżek neuronowych umożliwiających rozpoznawanie nowych koncepcji.

Oprócz pomocy w odzyskiwaniu pamięci, zwięzłe treści kart z opowieściami pozwalają dzieciom z SLD, które doświadczają opóźnień i trudności w wyrażaniu myśli, skupić się na słowach kluczowych, które składają się na najważniejsze elementy opowieści. W tym

sensie karty opowieści są formą „nośników instruktażowych”, których zadaniem jest kierowanie ekspresją językową.

Jako „media instruktażowe” karty z opowieściami sprzyjają także uczeniu się wielozmysłowemu. Oznacza to, że można je wykorzystać do zaangażowania wielu zmysłów, co jest sprawdzoną metodą poprawy wyników w nauce dzieci z SLD, które najlepiej reagują na wizualne i kinestetyczne instrukcje uczenia się. Multisensoryczny potencjał kart opowieści może obejmować wykorzystywanie ich do odgrywania ilustracji na każdej karcie lub tasowanie i ponowne tasowanie w celu zmiany tempa lub wydarzeń w historii. Ponieważ dzieci z SLD często mają trudności ze zręcznością, oba przykłady ćwiczeń pozwalają na zaangażowanie małej motoryki. Pamiętaj jednak, aby zachować tempo we wszystkich czynnościach, w których używasz kart z opowieściami – nie polegaj na technikach „szybkiego przekładania/pokazywania” ani zadaniach zaplanowanych na czas, ponieważ przytłaczają one dzieci z SLD; zamiast tego powoli odkrywaj każdą kartę dzieciom i dokładnie je wyjaśniaj.