



PARTICIPATORY STORIES OPOWIEŚCI PARTYCYPACYJNE

Orfeusz i Eurydyka (grupa wiekowa 9 – 10)

Cele dydaktyczne

W 4 arkuszach skupimy się na poszerzaniu umiejętności pisania poprzez rozpoznawanie synonimów i antonimów, używanie odpowiednich typów przymiotników, zastępowanie czasowników i przysłówków oraz dodawanie różnych innych elementów historii, aby dzieci mogły poszerzać słownictwo, urozmaicać budowę zdań, "bawić się" gramatyką i tworzyć własne zakończenia historii.

Pomocne narzędzia narracji i pisania

- Podział dzieci na małe grupy lub pary, aby ułatwić lepszą współpracę i ewentualne odgrywanie ról, co pomoże w opowiadaniu.
- Z tego powodu rozmieszczenie biurek powinno być zgodne z podziałem dokonany z dziećmi.
- Wyznaczenie miejsca z matami i poduszkami na czas podsumowania.

- Nauczyciel może wcześniej zorganizować pudełka zawierające słowa, które mają być zaproponowane, aby zapewnić wsparcie wizualne.
- Jeśli wcześniej do narracji opowiadania nauczyciel wykorzystał jakieś konkretne narzędzie (cicha książka, itp.), to samo narzędzie może być użyte ponownie.

Pierwszy arkusz: POSZERZANIE SŁOWNICTWA

Zaproś dzieci do poszerzenia słownictwa poprzez zastąpienie niektórych przymiotników ich synonimami lub antonimami. Nauczyciel powinien podawać przykłady i sam proponować słowa, aby pomóc dzieciom, wyjaśniając również znaczenie proponowanych nowych słów.

1. Orfeusz oczarowuje wszystkich swoim głosem.

Napisz zdanie szczegółowo opisujące cechy Orfeusza. Użyj i znajdź synonimy słowa "czarować" lub jego antonimy.

2. Nimfa Eurydyka zakochuje się.

Napisz zdanie opisujące szczegółowo Eurydykę.

Znajdź synonimy lub antonimy dla słów zakochać się/pokochać/ sprawić, że się zakocha.

To co może z tego wyniknąć to coś w rodzaju:

Synonimy: beautiful - zastąpione przez charming, cute, enchanting itp.

Lub **antonimy**, które również odpowiednio zmienią sens opowieści.

"Orfeusz był brzydki, nieprzyjemny dla oka i śpiewał źle, głosem strasznym, nie do słuchania".

Drugi arkusz: ROZWIJANIE STRUKTURY ZDANIA

Zaproś dzieci do rozbudowania zdania np. poprzez wstawienie przymiotników wskazujących, czy cech kwalifikujących, zaborczych, demonstracyjnych itp. Żądany przymiotnik powinien skłonić dzieci do dodania szczegółów, które mogą rozszerzyć i zmodyfikować historię według ich uznania.

1. Orfeusz i Eurydyka pobrali się, ale ich szczęście nie trwało długo.

Rozwiń zdanie, używając przymiotników kwalifikujących.

2. Eurydyka, ścigana przez zalotnika, została ukąszona przez węża.

Rozwiń zdanie, używając opozycji.

To co może z tego wyniknąć to coś w rodzaju:

Muzyk Orfeusz i jego piękna Eurydyka pobrali się".

"Eurydyka najpiękniejsza z nimf była ścigana przez młodego pasterza, który się w niej zakochał".

Trzeci arkusz: **PODKREŚLENIE AKCJI W FABULE OPOWIADANIA**

Eksperymentuj z dziećmi, aby pokazać znaczenie czynności poprzez zastąpienie czasowników, które w ten sposób zmieniają przebieg historii, lub przysłówków czasu i miejsca.

1. Eurydyka umiera, a zrozpaczony Orfeusz postanawia udać się po nią do podziemi.

"Eurydyka i Orfeusz w podziemiach". Brakuje akcji, napisz lub wymyśl co robią.

2. Orfeusz śpiewem porusza wszystkich strażników postawionych na straży wejść do królestwa zmarłych.

"Orfeusz wszystkich strażników postawionych na straży wejść do królestwa zmarłych". Brakuje czynności - wymyśl, co i gdzie robi Orfeusz i strażnicy.

To co może z tego wyniknąć to coś w rodzaju:

"Eurydyka śpiewa, a Orfeusz, zdenerwowany, postanawia odesłać ją do podziemi".

"Śpiewając, Orfeusz rozbawił wszystkich strażników oddelegowanych do pilnowania królestwa żywych".

Czwarty arkusz: DODAWANIE ELEMENTÓW OPOWIEŚCI

Uzupełnij historię proponując alternatywne zakończenia, które mogą być podobne do oryginalnego zakończenia lub całkowicie je zastąpić. Kiedy historie są już gotowe, każda grupa opowiada swoją wersję pozostałym, dzieląc się nią i porównując z wersjami zaproponowanymi przez inne grupy. Z porównania historii mogą wynikać nowe spostrzeżenia.

Dzieci mają okazję wyjaśnić swoje wybory i opowiedzieć nowe rozwinięcia swoich historii.

- 1. Orfeuszowi pozwala się wrócić z Eurydyką na Ziemię pod warunkiem, że w drodze powrotnej nigdy na nią nie spojrzy ani nie przemówi.**

Zmodyfikuj, zmień lub wstaw elementy, które mogą zmienić bieg historii.

- 2. Orfeusz nie ufa i ogląda się za siebie. Eurydyka zostaje utracona na zawsze.**

Modyfikuj, zmieniaj lub wstawiaj elementy, które mogą zmienić bieg historii.

*** Do ćwiczenia po pisaniu przygotuj Listę Kontrolną Pisania z podpowiedziami dla uczniów do sprawdzenia, takimi jak:**

- Sprawdziłem, czy wszystkie moje zdania kończą się znakami interpunkcyjnymi (. ! ?)
- Wszystkie zdania i rzeczowniki właściwe rozpocząłem wielką