



HISTORIE PARTYCYPACYJNE

Karol Katz (Grupa wiekowa 5 – 6 lat)

Cele dydaktyczne

Pracując w małych grupach, na 4 arkuszach dzieci będą pracować nad swoimi umiejętnościami pisania za pomocą narzędzi narracyjnych i pisarskich, aby mogły szczegółowo opisywać zwierzęta i przedmioty w przyrodzie, udzielać wskazówek, przypisywać rzeczownikom numery i wyobrażać sobie zakończenie fabuły.

Narzędzia pomocne do narracji i pisania

- Tablica referencyjna liter dla dzieci do ćwiczenia, kiedy/jeśli kopiują części zdań na arkusze (ogólnie/narzędzie przygotowawcze)
- Papier i przybory do rysowania (drugi arkusz)
- Kostki do gry z losowymi liczbami przyklejonymi z każdej strony (trzeci arkusz)
- Figurki origami od Karla Katza lub pudełko/kapelusz z karteczkami do opisów (4 arkusz)
- Lista kontrolna pisania (ćwiczenia ogólne/po napisaniu)

1 - szy arkusz: OPISZ NATURĘ

Ustaw nastrój początku opowiadania, czytając na głos wskazówki dotyczące pisania:

Pasterz kóz Karol lubi obserwować zwierzęta na łonie natury. Patrzy w niebo i widzi chmury.

Aby zanurzyć swoją klasę w marzycielskiej i pełnej wyobraźni atmosferze opowieści na początku, **poproś uczniów w grupach, aby zamknęli oczy i pomyśleli o zwierzęciu, które widzą w naturze.** Niech uczniowie otworzą oczy i przedstawią swojej grupie zwierzę, o którym pomyśleli. Grupy powinny być małe (4-5 uczniów), aby uniknąć konieczności dodawania zbyt wielu słów związanych ze zwierzętami do opowiadania. Zwierzęta, o których myślą, powinny zostać dodane do pierwszego zdania w następujący sposób: „Pasterz kóz Karl lubi oglądać zwierzęta w naturze, takie jak _____”.

Aby współtworzyć drugie zdanie, poproś dzieci, aby przedyskutowały swoje wcześniejsze doświadczenia w grupach: **Czy kiedykolwiek widziałaś chmurę, która wyglądała jak coś innego? Co to przypominało?** Jeśli pozwala na to pogoda, to ćwiczenie można również wykonać, wykorzystując obserwacje chmur w czasie rzeczywistym w klasie. Pomysły, które

wymyślą, należy dodać do drugiego zdania w następujący sposób: „Patrzy w niebo i widzi chmury, które wyglądają jak _____”.

Po zakończeniu burzy mózgów i pisaniu ponownie przeczytaj na głos pierwszą zachętę do pisania, a następnie zmodyfikowaną wersję uczniów.

Może to spowodować poniższe:

Pasterz kóz Karol lubi obserwować zwierzęta takie jak **ptaki, króliki i motyle** w naturze. Patrzy w niebo i widzi chmury, **które wyglądają jak statki, serca i twarze**.

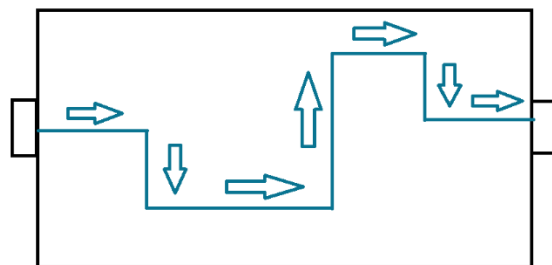
Następnie niech każda z grup po kolei odczytuje między sobą na głos zdania, które wymyśliły.

2 – gi arkusz: WYZNACZANIE KIERUNKÓW

Przeczytaj na głos dzieciom podpowiedzi dotyczące pisania:

Pewnego dnia Karol gubi w zamku swoją ulubioną kozę. Zamek przypomina labirynt.

Wyjaśnij dzieciom, że labirynt to miejsce, które ma wiele zakrętów, aby przejść od wejścia do końca. Następnie **pokaż im, jak narysować labirynt** (nie komplikuj go zbyttnio), **aby mogły narysować własne przykłady** w swoich grupach. Zaznacz wejście i wyjście z labiryntu, aby zaznaczyć początek i koniec podróży Karla przez zamek. Twój labirynt może wyglądać tak:



Gdy każda grupa narysuje jeden labirynt do współtworzenia zachęty do pisania, **poproś ich, aby wyjaśnili trasę, którą musiałby przebyć Karol, aby przejść od początku do końca ich labiryntu.** Poinstruuuj dzieci, aby używały słownictwa „prawo, lewo, góra, dół” (bardziej zaawansowane dzieci można poinstruować, aby zagłębiały się w szczegóły).

To co może być tego efektem to:

Pewnego dnia Karol gubi w zamku swoją ulubioną kozę. Zamek przypomina labirynt.

Karol idzie w prawo, w dół, w prawo, w górę, w prawo, w dół i znowu w prawo, aby dotrzeć do końca.

Następnie, podobnie jak w przypadku pierwszego arkusza, poproś grupę, aby po kolei przeczytała na głos każdą odpowiedź i to, co wymyśliła.

3 – ci arkusz: DODAWANIE NUMERÓW

Przeczytaj na głos dzieciom podpowiedzi dotyczące pisania.



W końcu Karol odkrywa gigantów i ich konie. Grają w grę, rzucając piłkami w kręgle. Karol dołącza do nich i pije magiczne soki.



Aby pomóc uczniom współtworzyć te podpowiedzi, daj każdej grupie **kostkę** do rzutu (już istniejącą kostkę lub taką, którą sam zbudowałeś).

Kostki do gry powinny mieć naklejone **losowe numery na każdej ze ścian** (np. 2, 10, 5, 20, 7), przy czym jedna ze ścian powinna być oznaczona „Wybierz własną liczbę”, aby dzieci miały swobodę „wyjść poza schemat” z ich propozycjami liczbowymi.

Niech grupy kolejno rzucają kostką, aby określić **liczbę: olbrzymów, koni, piłek, szpilek i magicznych soków**.

Jakie może to dać rezultaty:

W końcu Karol odkrywa **20** olbrzymów i ich **10** koni. Grają w grę, rzucając **7** piłkami na **5** kręgli. Karol dołącza do nich i wypija **50** magicznych soków.

Następnie przeczytaj z dziećmi na głos podpowiedzi, tak jak na poprzednich dwóch arkuszach.

4 – ty arkusz: WYOBRAŹ SOBIE ZAKOŃCZENIE TEJ HISTORII

Przeczytaj na głos dwie wskazówki dotyczące pisania dla dzieci:

Karol budzi się następnego ranka i idzie do swojej wioski, ale wszystko jest inne. Wygląda inaczej i jego wioska też.

W ostatnim ćwiczeniu **możesz wykorzystać figurki origami z zestawu Karl Katz StoriasKit**, aby zachęcić uczniów do burzy mózgów nad zmianami, które zaszły w Karlu i jego wiosce (figurki domu, konia, kozy, kobiety i starszego mogą symbolizować wioskę Karla). Aby pomóc dzieciom zwizualizować zmiany, możesz je narysować na figurkach – długa broda Karola, drewniana noga konia, wybite okna w domu itp.

Alternatywnie, w przypadku dzieci, które mają trudności z samodzielną burzą mózgów, możesz napisać kilka możliwych zmian dotyczących Karla i jego wioski na **karteczkach i włożyć je do kapelusza/pudełka**. Niech dzieci wyciągają po 1 kartce na raz i decydują, komu/czemu mogą przypisać te zmiany.

Co to może spowodować:

Karol budzi się następnego ranka i idzie do swojej wioski, ale wszystko jest inne. Wygląda inaczej i jego wioska też. **Karol ma teraz długą brodę i podarte ubrania. Domy wiejskie mają wybite okna i brzydką farbę. Mieszkańcy wyglądają na starszych i smutnych.**

Podobnie jak w przypadku innych arkuszy, przeczytaj na głos podpowiedzi z dziećmi.

* W przypadku ćwiczenia po napisaniu, jeśli dzieci miały większy wkład w zadania związane z pisaniem, przygotuj **Listę Kontrolną** pisania i poproś je, aby dokładnie sprawdziły swoją pracę przed nagraniem swoich historii.