



HISTORIE PARTYCYPACYJNE

Walc życia (historia Jacques'a Brela) (grupa wiekowa 9 – 10 lat)

Cele szkolenia

Pracując w małych grupach, na 5 arkuszach dzieci będą pracować nad swoimi umiejętnościami pisania za pomocą narzędzi narracyjnych i pisarskich, aby móc pisać dialogi zgodnie z uczuciami, rozpoznawać szyk słów i kolokacje, nagrywać codzienne czynności, opisywać obcy kraj i wyobrażać sobie zakończenie historii.

Pomocne narzędzia narracyjne i pisarskie

- Karty z zapisanymi na nich różnymi emocjami (1. arkusz)
- Globus lub mapa świata (4. arkusz)
- Papierowa kostka do gry z rysunkami z każdej strony (5 kartka)
- Pisanie listy kontrolnej (ogólnie/ćwiczenie po pisaniu)

1. arkusz: PISANIE DIALOGÓW OPARTYCH NA UCZUCIACH

Stwórz nastrój początku historii, czytając na głos podpowiedzi do pisania:

Jacques był chłopcem z miłością do poezji i muzyki. Ojciec chciał, żeby zamiast realizować swoje pasje, pracował w jego fabryce tektury.

Aby zanurzyć klasę w dziecięcych aspiracjach Jacques'a i jego relacji z ojcem, **poproś grupy, aby narysowały dwie karteczki zawierające słowa pełne uczuć – zły, smutny, pełen nadziei, zakłopotany, zachwycony, rozczarowany, zaskoczony** itp. Poproś uczniów, aby podzielili się na dwie role, aby wymyślić dialogi dla Jacques'a i jego ojca.

Uczniowie, którzy będą tworzyć dialog dla ojca, idą pierwsi, wymyślając, co ojciec mógłby powiedzieć Jacques'owi w oparciu o uczucie, które zostało im przydzielone (takie jak: zły). Po napisaniu swojej części dialogu (1-2 zdania), druga grupa uczniów podąża za nimi, kończąc ćwiczenie dialogowe, gdy Jacques reaguje na słowa ojca w oparciu o uczucie, które zostało im przydzielone (takie jak: rozczarowany).

Po tym, jak grupy zakończą burzę mózgów i napiszą, ponownie przeczytaj na głos pierwszą podpowiedź do pisania, a następnie zmodyfikowaną wersję uczniów. Poniższy przykład pokazuje dialog, który może nastąpić w przypadku uczuć "zły" (ojciec) i "rozczarowany" (Jacques).

To, co może wyniknąć, to coś takiego:

Jacques był chłopcem z miłością do poezji i muzyki. Ojciec chciał, żeby zamiast realizować swoje pasje, pracował w jego fabryce tektury. **Jego ojciec powiedział Jacques'owi: "Przestań marnować czas na swoje głupie piosenki! Takiego sukcesu nigdy nie osiągniesz". Jacques odpowiedział ojcu: "Chciałbym, żebyś we mnie uwierzył. Może naprawdę powinnam przestać śpiewać".**

Następnie niech każda z grup po kolei czyta na głos zdania, które wymyśliła.

2. arkusz: ROZPOZNAWANIE SZYKU WYRAZÓW I KOLOKACJI

Przeczytaj na głos dzieciom podpowiedzi:

Pomimo pracy w fabryce, Jacques nie potrzebował dużo czasu, aby zacząć pisać i śpiewać swoje pierwsze piosenki.

Aby pomóc dzieciom opisać treść piosenek Jacques'a, zagrasz w grę "**Jednowyrazowa historia**". Opis zaczyna się od "Śpiewał o", a pierwszy uczeń grający w grę musi powiedzieć i napisać słowo, które doda do tej podstawy, np. "ptaki" (tj. "Śpiewał o ptakach..."). Uczeń po swojej lewej stronie kontynuuje , **dodając następne słowo, nie powtarzając tego, co pojawiło się wcześniej**, i upewniając się, że słowo ma sens logiczny i gramatyczny, przestrzegając prawidłowej kolejności wyrazów i wybierając kolokacje (tj. "Śpiewał o ptakach, które..."). Runda trwa do momentu utworzenia jasnego zdania.

Po zapisaniu zdania ponownie przeczytaj na głos pierwszą zachętę do pisania, a następnie zmodyfikowaną wersję uczniów.

To, co może wyniknąć, to coś takiego:

Pomimo pracy w fabryce, Jacques nie potrzebował dużo czasu, aby zacząć pisać i śpiewać swoje pierwsze piosenki. **Śpiewał o ptakach, które potrafią polecieć w kosmos i swoimi melodiami obudzić największych olbrzymów.**

Następnie, podobnie jak w przypadku pierwszego arkusza, poproś grupę, aby na zmianę czytała na głos podpowiedzi i to, co wymyślili.

3. arkusz: REJESTROWANIE CODZIENNYCH CZYNNOŚCI

Przeczytaj na głos podpowiedzi do pisania dzieciom.

Jacques wkrótce przeniósł się do Paryża i odniósł wielki sukces w śpiewie, aktorstwie i reżyserii. Jego dni stały się bardzo pracowite.

Teraz uczniowie muszą przećwiczyć ćwiczenie, które przypomina **zapisywanie dnia we wpisie do dziennika lub planerze dnia**. Możesz im pomóc, zapisując na tablicy pory dnia (8:00, 10:00, 12:00, 14:00, 16:00, 18:00, 20:00, 10:00 itd.), które przypiszą do czynności, którą wyobrażają sobie, że Jacques wykonywałby w swoim codziennym życiu jako piosenkarz, aktor i reżyser.

Możesz też pozwolić grupom na wybór własnych godzin i opisanie harmonogramu Jacque'a dowolną liczbą wpisów. Wybierz, który czas czasownika jest najbardziej odpowiedni dla Twojej klasy (może to być czas teraźniejszy lub inny).

To, co może wyniknąć, to coś takiego:

Jacques wkrótce przeniósł się do Paryża i odniósł wielki sukces w śpiewie, aktorstwie i reżyserii. Jego dni stały się bardzo pracowite. **Budzi się o 8:00. O 10:00 idzie do studia, aby nagrać nową piosenkę. O 12:00 Jacques je lunch ze słynnym reżyserem na temat roli w jego filmie. O 2:00 ma zaplanowany obiad z bratem, ale się spóźnia. 4:00 to czas, kiedy wraca do domu, aby odpocząć. O 6:00 karmi swoje ryby. Jacques idzie na kolację z przyjaciółmi o 8:00. W końcu kładzie się spać o 22:00.**

Następnie przeczytaj dzieciom na głos podpowiedzi, tak jak w poprzednich dwóch arkuszach.

Arkusz 4: OPISYWANIE OBCEGO KRAJU

Przeczytaj na głos podpowiedzi do pisania dzieciom.

Po pewnym czasie Jacques zmęczył się sukcesem i sławą. Kupił samolot i żaglowiec i postanowił podróżować.

Uczniowie będą teraz ćwiczyć opisywanie miejsca, rzeczywistego lub wyimaginowanego, znanego lub nieznanego. Możesz poprosić ich, aby rozwinęli podpowiedź, wymyślając **wyimaginowany obcy kraj**, do którego podróżował Jacques, prosząc ich o wymyślenie nazwy dla tego kraju i tego, jak on wygląda (jego klimat, ludzie, tradycje, język, jedzenie, atrakcje itp.).

Alternatywnie, uczniowie mogą rozwinąć tę podpowiedź, zamykając oczy i **wybierając losowo obcy kraj na kuli ziemskiej lub mapie świata**, który opiszą w taki sam sposób, jak powyżej, albo odgadując odpowiedzi, albo odpowiadając własną wiedzą o kraju.

To, co może wyniknąć, to coś takiego:

Po pewnym czasie Jacques zmęczył się sukcesem i sławą. Kupił samolot i żaglowiec i postanowił podróżować. **Jacques wyjeżdża na Sri Lankę. Jest to mały kraj z bardzo gorącą pogodą. Ma dużą populację, ale Jacques uważa, że ludzie są przyjaźni. Naprawdę lubi jedzenie, ponieważ jest pikantne i aromatyczne!**

Następnie przeczytaj na głos odpowiedzi z dziećmi, tak jak w poprzednich arkuszach.

5 arkusz: WYOBRAŻANIE SOBIE ZAKOŃCZENIA HISTORII

Przeczytaj na głos podpowiedzi do pisania dzieciom.

Jacques miał ekscytujące, ale krótkie życie. Kiedy lekarze powiedzieli mu, że nie pożyje już długo, swoją najlepszą przygodę zostawił na koniec.

Aby pomóc uczniom we współtworzeniu ostatniej podpowiedzi, daj każdej grupie **kostkę** do dwukrotnego rzutu. Kostka powinna być wykonana z papieru i zawierać rysunki z różnymi symbolami na każdej stronie, aby pokazać rzeczowniki, takie jak rysunki gwiazd, **pieniędzy**, **drzewa**, **piłki nożnej**, **pierścienia** itp. To, co narysujesz, zależy od Ciebie, a to, **jak grupy zinterpretują symbolikę rysunków, zależy od nich**. Dlatego kości mogą rzucić się na bok z symbolem "pieniędzy", a uczniowie mogą wzbogacić podpowiedź, stwierdzając, że Jacques wygrał na loterii lub przegrał wszystkie swoje pieniądze w Las Vegas – zachęcaj dzieci, że nie ma złych skojarzeń, które inspirują ich do współtworzenia.

Każda grupa powinna wymyślić dwa zdania, aby opisać, jak przeżył ostatnie lata życia Jacques'a – 1 zdanie na każdy rzut kostką.

To, co może wyniknąć, to coś takiego:

Jacques miał ekscytujące, ale krótkie życie. Kiedy lekarze powiedzieli mu, że nie pożyje już długo, swoją najlepszą przygodę zostawił na koniec. **Postanowił zagrać na loterii i wygrał największą nagrodę. Jacques postanowił przekazać wygrane pieniądze swojej ulubionej drużynie piłkarskiej!**

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

* W przypadku ćwiczenia po pisaniu, jeśli dzieci miały większy wkład w zadania pisarskie, przygotuj **listę kontrolną pisania** i poproś je, aby dwukrotnie sprawdziły swoją pracę przed nagraniem swoich historii.