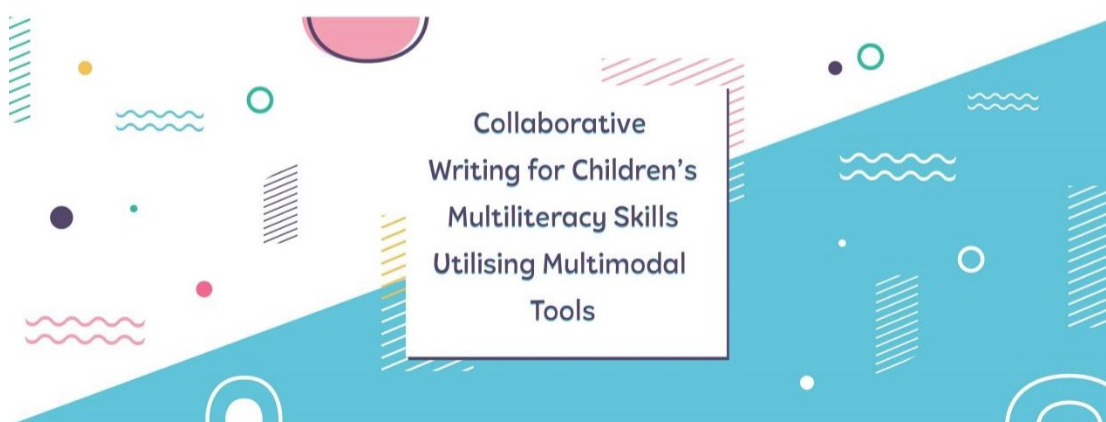


STORY LOGIC NET



ZESTAW NARZĘDZI SLN - wersja polska

Czerwiec 2021

Wersja ostateczna



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Spółeczność StoryLogicNet – Pisanie zespołowe rozwijające umiejętności multialfabetyczne przy użyciu narzędzi multimodalnych to projekt współfinansowany z Programu Erasmus+ w ramach Akcji Kluczowej 2 - Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk w edukacji szkolnej

Projekt nr 2018-1-PT01-KA201-047325

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.





STRESZCZENIE

Zestaw narzędzi StoryLogicNet jest jednym z głównych komponentów projektu StoryLogicNet. Projekt ma na celu opracowanie, stworzenie i wdrożenie innowacyjnego narzędzia online wspierającego pisanie zespołowe w celu doskonalenia i rozwijania umiejętności multiliterackich dzieci w wieku od 8 do 12 lat. Narzędzie może być wykorzystywane w szkole/klasie i poza nią, tj. w formalnych, pozaformalnych i nieformalnych kontekstach edukacyjnych.

Zestaw narzędzi składa się z trzech rozdziałów. Część 1 koncentruje się na ogólnym omówieniu podstawowych elementów oraz struktury opowiadania. Rozdział 2 opisuje model opowiadania SLN, który został przyjęty na potrzeby platformy internetowej o tej samej nazwie. Część 3 zawiera zestaw gotowych pomocy dydaktycznych do wykorzystania na lekcjach poświęconych projektowaniu poszczególnych części opowiadania.

Zadanie to było koordynowane przez UOWM, a autorem zestawu narzędzi był dr Tharrenos Bratitsis. Partnerzy projektowi opiniowali tworzony zestaw narzędzi dodatkowych i przetłumaczyli go na swoje języki ojczyste. Ostateczna wersja zestawu powstała na bazie przeprowadzonego pilotażu.

Dokument ten stanowi punkt odniesienia dla nauczycieli (ale także rodziców), którzy chcą doskonalić umiejętność tworzenia opowiadań z dziećmi w różnym wieku.



PODZIĘKOWANIE

Dziękujemy za pomoc i wsparcie finansowe udzielone na ten projekt badawczy przez Unię Europejską.

Dziękujemy również członkom zespołu badawczego StoryLogicNet za wniesiony wkład:

O1/A1 - Ramy kompetencji kluczowych multialfabetyzmu

Główni autorzy

Greece	Dr Tharrenos Bratitsis	University of Western Macedonia
--------	------------------------	---------------------------------

Partnerzy – Recenzenci

Portugal	Isabel Gomes	Scholé
Portugal	Sofia Sousa	Scholé
Poland	Mateusz Gazda	SP1
Poland	Danuta Stich	SP1



Spis treści

STRESZCZENIE	3
PODZIĘKOWANIE	4
Wprowadzenie	7
Sekcja 1 - Objaśnienie elementów historii	8
Piramida Freytaga.....	9
Piramida Freytaga - Ekspozycja	11
Piramida Freytaga – Komplikacja	13
Piramida Freytaga – Rozwój akcji.....	15
Piramida Freytaga – Kryzys.....	17
Piramida Freytaga – Punkt kulminacyjny	19
Piramida Freytaga– Rozwiązanie	21
Piramida Freytaga – Koniec	23
Rozdział 2 - 8-elementowa struktura fabuły przyjęta w narzędziu Story Logic Net.....	25
Akt 1.....	26
Wstęp	26
Punkt zapalny	26
Punkt zwrotny.....	26
Akt 2.....	27
Punkt zwrotny.....	27
Akt 3.....	28
Zakończenie	28
Rozdział 3 - Rozwijanie elementów opowiadania	29
Postaci	29
Mapa empatii dla początkujących.....	30
Mapa empatii dla początkujących (pusta).....	32
Mapa empatii (zaawansowana)	34
Mapa empatii (zaawansowana - pusta)	36
Karta Persona (wersja uproszczona)	38
Karta Persona (wersja zaawansowana).....	40
Tworzenie postaci - Kostki atrybutów	42
Tworzenie postaci - Mapowanie myśli	44

STORY LOGIC NET

Tworzenie postaci - Protagonista vs Antagonista	50
Sceny.....	52
Tworzenie scen i wydarzeń - Mapa pojęć	53
Tworzenie scen i wydarzeń - oś czasu	55
Tworzenie scen i wydarzeń - uporządkowany opis (5 pytań).....	57
Tworzenie scen i wydarzeń - Metoda wizualizacji	59
Tworzenie scen i wydarzeń - Szczegółowy opis	61
Projektowanie historii - Mapa historii.....	63
Projektowanie opowieści - Tekst mapy historii.....	65
Projektowanie opowieści - Piramida fabularna 1.....	67
Projektowanie opowieści - Piramida fabularna 2.....	69
Konflikt w opowieści - wewnętrzny/zewnętrzny	71
Projektowanie elementów historii - pisanie wskazówek	73
Projektowanie elementów opowieści - pisanie podpowiedzi 2.....	74
Projektowanie opowieści - Kości opowieści.....	78
Pisanie zespołowe opowieści przy użyciu Kości	82



Wprowadzenie

Prezentowany zestaw narzędzi zawiera ćwiczenia, które mogą okazać się przydatne w procesie doskonalenia przez uczniów sztuki pisania tj. tworzenia opowiadań. Opiera się na ogólnym podejściu mającym źródła w literaturze i zawiera ćwiczenia, które są wykorzystywane na szeroką skalę przez naukowców, nauczycieli i zwykłych użytkowników na całym świecie.

Opis proponowanych narzędzi składa się z 3 rozdziałów. Część 1 omawia ogólną budowę opowiadania. Skierowana jest do wszystkich początkujących użytkowników, którzy mają niewielkie doświadczenie w tworzeniu prostych historii, albo nie mają go wcale. Użycie proponowanych narzędzi zwiększy pewność siebie u potencjalnych narratorów, a także wpłynie na ich zdolność do tworzenia historii. Przyjmuje się, że umiejętność tworzenia opowiadań jest niezbędna wśród ludzi. W związku z tym rozdział 1 wyjaśnia w bardzo przystępny i obrazowy sposób, czym są poszczególne części prostego opowiadania wg Gustava Freytaga.

Część 2 wyjaśnia różne aspekty pisania zespołowego i jest prostym przewodnikiem po etapach wprowadzonych w ramach platformy SLN.

Natomiast rozdział 3 prezentuje kilka ćwiczeń jako materiał uzupełniający dla nauczycieli/rodziców, którzy chcą skupić się na określonych aspektach/elementach tworzenia opowiadań (np. tworzenie postaci, opisywanie sceny, wyrażanie punktu widzenia, poszukiwanie inspiracji).

Metoda na wykorzystanie materiałów zawartych w zestawie narzędzi: Każde ćwiczenie/materiał źródłowy w zestawie narzędzi został umieszczony na osobnej stronie. Umożliwia to użytkownikowi jego wydruk, wycięcie (zgodnie z liniami kresek), a następnie sklejenie w taki sposób, aby powstała dwustronna karta pracy. Ułatwi to nauczycielowi przygotowanie kilku zestawów kart i pracę jednocześnie z więcej niż jedną grupą uczniów.

Zespół projektowy jest przekonany, że wszystkie ćwiczenia spodobają się zarówno uczniom, jak i nauczycielom i będą cenną pomocą dydaktyczną na wczesnych etapach rozwijania umiejętności tworzenia opowiadań w ramach zajęć szkolnych.

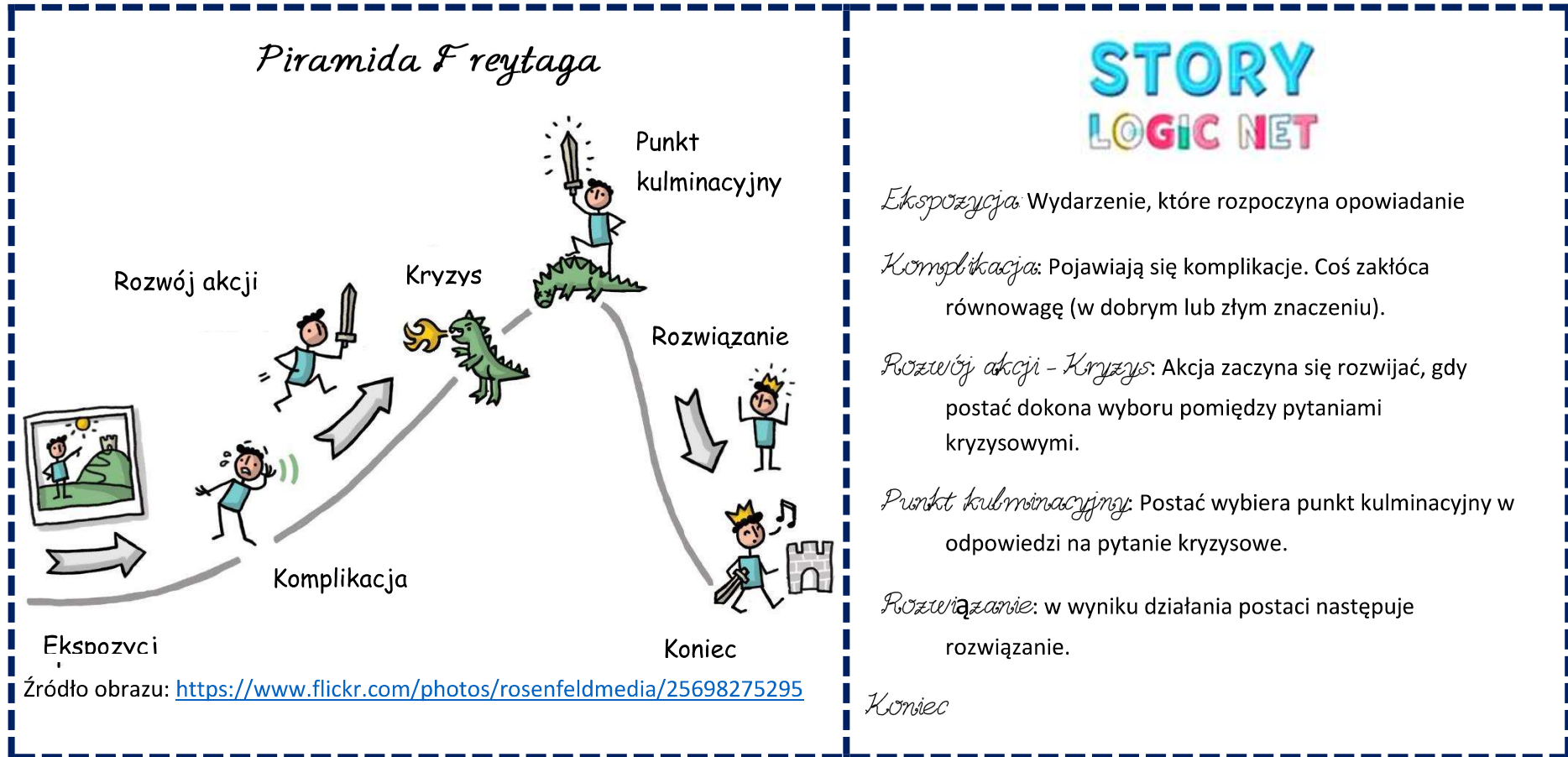


Sekcja 1 - Objaśnienie elementów historii

Ta sekcja opisuje najważniejsze elementy opowiadania w oparciu o literaturę.



Piramida Freytaga



Wyjaśnienie

Piramida Freytaga opisuje podstawową strukturę opowiadania, które rozpoczyna się od ekspozycji. Na tym etapie wprowadzane są podstawowe elementy, w tym conajmniej główna postać (zwykle nazywana bohaterem) oraz miejsce akcji. Scenerią może być opis miejsca i/lub konkretnej sytuacji, w której znajduje się bohater (prezentując coś, co można wydawać się naturalne). Następnie pojawia się komplikacja, która całkowicie zaburza równowagę przedstawionej sytuacji. Może to być przykładowo pojawienie się innej osoby lub zwierzęcia, uczucie, zjawisko naturalne, itp. To sprawia, że bohater stawia (nie dosłownie) pytanie (określane jako pytanie dramatyczne i często jest to dylemat: „co zrobi bohater i dlaczego? ”), co prowadzi do szeregu akcji i wydarzeń składających się na fabułę (Kryzys), ostatecznie osiągając Punkt kulminacyjny. W tym momencie można odpowiedzieć na pytanie (oferowane są wybory). W zależności od dokonanego wyboru rozwiązanie historii prowadzi do zakończenia, rozwiązania zakłócającego elementu, a tym samym do końca historii. Wszystkie opowiadania zawierają strukturę piramidalną, ale bardziej złożone historie zawierają wiele połączonych ze sobą struktur piramidalnych (mniejszych historii).

Instrukcje

Twórz opowiadanie krok po kroku. Na początku tworzenia opowiadania (ekspozycja) wskazana jest dokładność. Lepiej zrobić krok w tył, aby usunąć niepotrzebne elementy opowiadania niż wracać, gdy o czymś się zapomniało. Spróbuj połączyć element komplikujący z głównym bohaterem i ekspozycją. Najlepiej, aby było to coś, co wyprowadzi bohatera ze strefy komfortu lub codziennej sytuacji i stworzy dylemat (wybór jednej z 2 opcji, w wyniku których coś zyska lub straci). Możesz pomóc dzieciom zadając pytania typu „a co, jeśli...”.

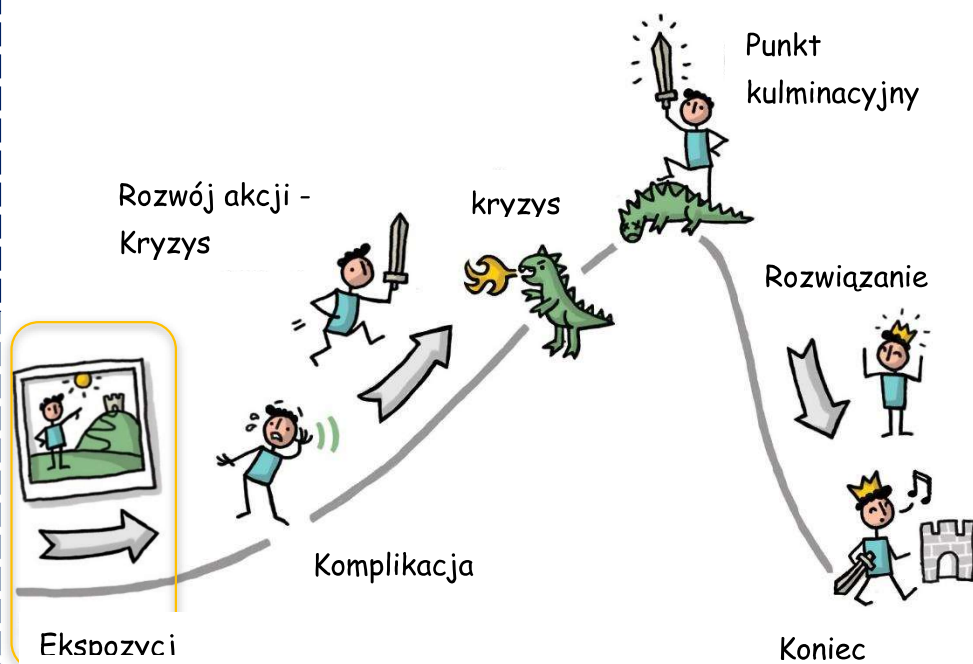
Kryzys powinien zawierać kilka, a przynajmniej więcej niż jedno działanie, a punkt kulminacyjny musi być jasno określony. Spróbuj wprowadzić punkt krytyczny pytaniem typu „Co teraz zrobić?”. Doprowadzi to do punktu decydującego, który będzie miał ostateczny wpływ na zakończenie opowieści. Element rozwiązania powinien być krótszy niż kryzys (czas trwania). Nie każde opowiadanie musi mieć szczęśliwe zakończenie. Czasami historia nie posiadająca żadnego zakończenia może być równie interesująca.

Propozycje

1. Dobrym pomysłem jest umieszczenie karteczek samoprzylepnych na 5 kartkach papieru (po jednej na każde pytanie). Podczas burzy mózgów zaleca się stosowanie kolorowych karteczek samoprzylepnych i różnych kolorów długopisów.
2. Wybierz znane historie i spróbuj odnaleźć w nich elementy Piramidy Freytaga. Pomoże to dzieciom lepiej zrozumieć wszystkie kroki.
3. W celu urozmaicenia lekcji, spróbuj stworzyć różne elementy opowiadania, następnie wylosuj kilka i spróbuj je połączyć w jedną historię..



Piramida Freytaga - Ekspozycja



Źródło obrazu: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Ekspozycja:

Spróbuj odpowiedzieć na 4 pytania szczegółowe, które pomogą Ci stworzyć pierwszą scenę opowiadania. Pamiętaj, aby podejść do tego z rozwagą, naturalnie ... to ma być zwykła scena.

Kto: Opisz kluczową postać, która będzie głównym bohaterem do końca historii. Czy postać jest jedna, czy pojawiają się inni bohaterowie w tej scenie?

Gdzie: Opisz miejsce, w którym odbywa się scena. Czy dzieje się w budynku, na plaży, na polu, pod drzewem? Spróbuj podać więcej szczegółów, ale nie za dużo.

Dlaczego: Jaki jest powód, dla którego postać/postaci się tam znalazły? Czy jest to spotkanie, codzienne wydarzenie, coś dobrego czy złego? Krótko je opisz.

Kiedy: Opisz (ogólnie lub dokładnie) czas, w którym rozgrywa się ta scena. Czy jest to dzień czy noc? czy akcja dzieje się obecnie, w przeszłości, czy w przyszłości? czy ma to miejsce w konkretnym okresie historycznym?

Co: Opisz działania postaci. Co postać robi, myśli, o czym śni, itp.



Instrukcje

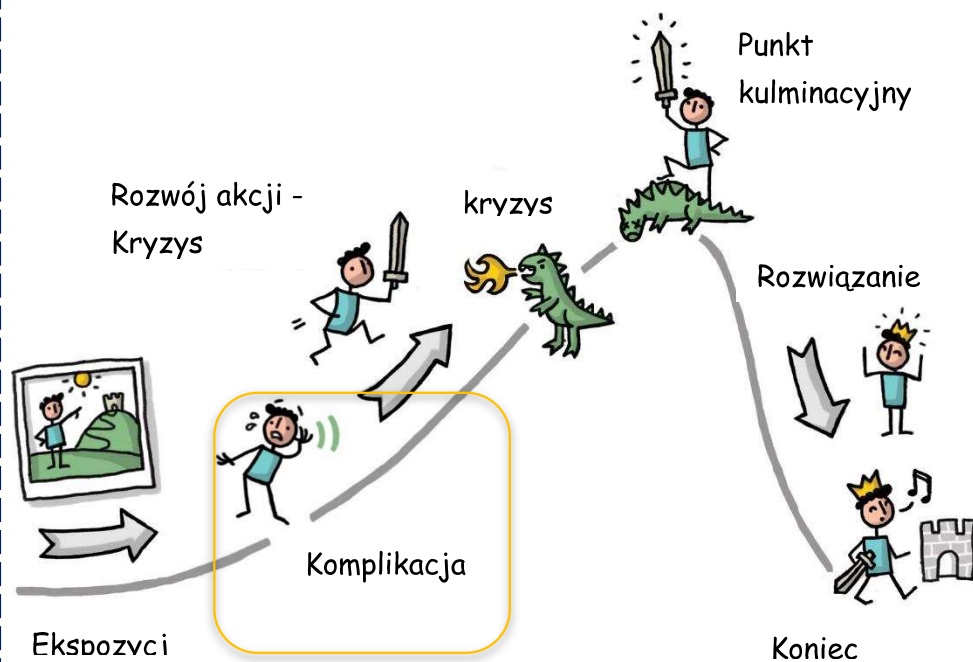
Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby spróbowali odpowiedzieć na 5 pytań na odwrocie karty, a następnie utworzyli z nich krótki tekst. Poproś ich o bardzo precyzyjne opisy. W razie potrzeby zadawaj dodatkowe pytania, które pomogą im rozwinąć wypowiedzi.

Propozycje

1. Dobrym pomysłem jest umieszczenie karteczek samoprzylepnych na 5 kartkach papieru (po jednej na każde pytanie). Podczas burzy mózgów zaleca się stosowanie kolorowych karteczek samoprzylepnych i różnych kolorów długopisów.
2. Zadawaj pytania dodatkowe. Przykładowo, jeśli uczeń/uczniowie przedstawia/-ją jedną postać, zapytaj: „Czy na pewno jest sam? A co, jeśli ktoś ukrył się za krzakami?”. To z pewnością poszerzy perspektywę dzieci przy tworzeniu sceny otwierającej.
3. Wybierz historie doskonale znane dzieciom i przeczytaj ich część ekspozycyjną. Omów z dziećmi wszystkie elementy, również te brakujące i przedyskutuj ich wpływ na rozwój opowiadania. Pomoże to lepiej zrozumieć ten rozdział.
4. Niezależnie od pomysłów uczniów, zasugeruj zmiany, aby wzmocnić ich kreatywne myślenie. Na przykład, jeśli zdecydują się na jedną postać, wprowadź jeszcze jedną.



Piramida Freytaga – Komplikacja



Źródło obrazu: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Komplikacja:

To wydarzenie, które wciąga widza w opowieść i uruchamia pozostałe zdarzenia. Ma miejsce wtedy, gdy w akcji pojawia się bohater w głównym wątku fabularnym.

Pomysły

- Nadaj priorytet punktowi zapalnemu. ...
- Zadaj pytania czytelnikowi. ...
- Wykorzystaj punkt zapalny do zilustrowania kluczowych aspektów postaci...
- Nadaj charakter swojej historii. ...
- Sprawdź, w którym miejscu opowiadania pojawia się punkt zapalny. ...
- Rozwiń punkt zapalny.



Instrukcje

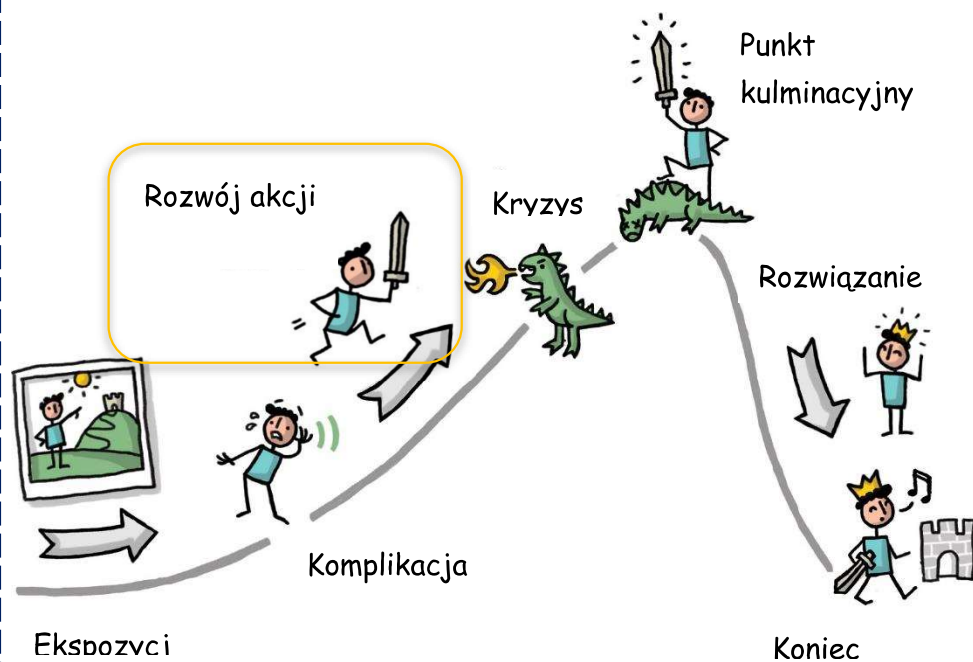
Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby spróbowali odpowiedzieć na 5 pytań na odwrocie karty, a następnie utworzyli z nich krótki tekst. Poproś ich o bardzo precyzyjne opisy. W razie potrzeby zadawaj pytania dodatkowe, które pomogą im rozwinąć wypowiedzi.

Propozycje

1. Dobrym pomysłem jest umieszczenie karteczek samoprzylepnych na kartce papieru (po jednej na każde pytanie). Podczas burzy mózgów zaleca się stosowanie kolorowych karteczek samoprzylepnych i różnych kolorów długopisów.
2. Zadawaj pytania dodatkowe. Przykładowo, jeśli uczeń/uczniowie jako bohatera przedstawia zaginionego brata, zapytaj: „A gdyby zaginionym była dziewczyna, jak wpłynęłoby to na wybory postaci? A jeśli byłby to oszust, jak wpłynie to na wybory bohatera? ”. Postaraj się również, aby pytania były precyzyjne; „Jakie wybory stwarza ta sytuacja dla postaci? Co będzie musiała stracić lub zyskać? ”. Może to poszerzyć perspektywę dzieci dotyczącą pierwszej sceny.
3. Wybierz opowiadania doskonale znane dzieciom i przeczytaj ich punkty zapalne. Omówcie, w jaki sposób zostały one połączone z elementem ekspozycyjnym. Pozwoli to lepiej zrozumieć ten fragment opowiadania.
4. Niezależnie od pomysłów uczniów, zasugeruj zmiany, aby wzmocnić ich kreatywne myślenie. Na przykład dodaj inną cechę postaci, o której nie pomyśleli uczniowie (np. bardzo szybko biega, jest nieustraszona, bardzo się boi, ma magiczną moc itp.).



Piramida Freytaga – Rozwój akcji



Źródło obrazu: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Rozwój akcji:

Jest to seria ważnych wydarzeń, które powodują niepewność, wywołują zainteresowanie i napięcie w narracji. Obejmuje wszystkie decyzje, wady postaci i okoliczności wydarzeń, które razem tworzą zwroty akcji i zmiany prowadzące do punktu kulminacyjnego.

Pomysły

- Rozwijając opowiadanie wykorzystaj motywacje i pragnienia bohaterów. Napięcie w twoim opowiadaniu może pochodzić z niezliczonych źródeł. ...
- Podnieś stawkę; niech rośnie wraz z rozwojem akcji opowiadania. ...
- Podziel rozwinięcie na krótsze i dłuższe momenty. ...
- Połącz elementy rozwinięcia, aby zwiększyć napięcie



Instrukcje

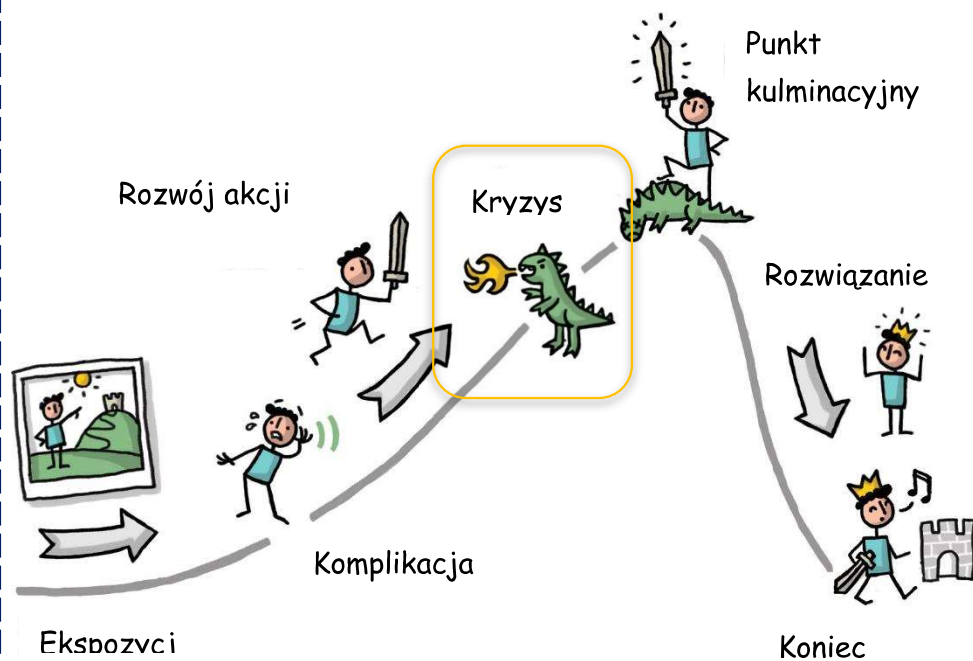
Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby spróbowali stworzyć serię powiązanych ze sobą wydarzeń, które stopniowo zwiększą napięcie opowiadania. Poproś ich, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty. W razie potrzeby zadawaj pytania dodatkowe, które pomogą im rozwinąć wypowiedzi.

Propozycje

1. Dobrym pomysłem jest umieszczenie karteczek samoprzylepnych na dużej kartce papieru do opisanie poszczególnych wydarzeń i zainicjowania burzy mózgów. Pozwoli to na łatwiejsze naniesienie poprawek, jeśli będzie taka konieczność.
2. Poproś uczniów, aby zapisali wszystkie pomysły na akcję, które pojawiły się w trakcie burzy mózgów. Następnie dokonaj ich selekcji i zachowaj te kluczowe. Stopniowo uczniowie będą się rozwijać i będą bardziej precyzyjni.
3. Zadawaj pytania dodatkowe dotyczące wydarzeń. Zapytaj przykładowo, w jaki sposób wydarzenia są powiązane z poprzednimi i czy mogą prowadzić do jednego lub więcej zakończeń (i co może się wtedy wydarzyć), czy i jak wydarzenia są powiązane z elementem ekspozycji i cechami głównego bohatera, w jaki sposób zdarzenia łączą się z komplikacją.
4. Wybierz historie doskonale znane dzieciom, wskaż kluczowe wydarzenia oraz wyjaśnij ich związek z ekspozycją i postaciami. Pomoże to lepiej zrozumieć ten fragment opowiadania.
5. Ciekawym/pomocnym pomysłem jest wykorzystanie diagramów logicznych (wydarzenia umieszczamy w ramkach i łączymy je strzałkami, które wskazują logiczną kolejność) w celu sprawdzenia, czy wszystko ma sens, jest spójne lub czy istnieją inne możliwości.



Piramida Freytaga – Kryzys



Źródło obrazu: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Kryzys:

Kryzys to decyzja lub dylemat. Jest to moment w opowiadaniu lub dramacie, w którym konflikt osiąga najwyższe napięcie i musi zostać rozwiązany.

W opowiadaniu jest to moment „zrób albo zgiń”, ostatnia szansa, w której protagonista musi wykorzystać całą swoją siłę, pomysłowość, zaradność i odwagę, aby ostatecznie pokonać przeciwności oddalające go od nagrody.

Pomysły

- Wybierz jedną z dwóch dostępnych złych możliwości (najlepszy spośród złych wyborów). Zadaj sobie pytanie „Czy wolałbyś...”
- Wybierz między dobrą a złą opcją.
- Dokonaj wyboru pomiędzy dwoma pozytywnymi elementami, które nie mogą wystąpić razem (np. mieć pieniądze lub miłość? pocuj się komfortowo lub przeżyj przygodę? bądź szczęśliwy lub uszczęśliwaj innych? sukces czy rodzina?)



Instrukcje

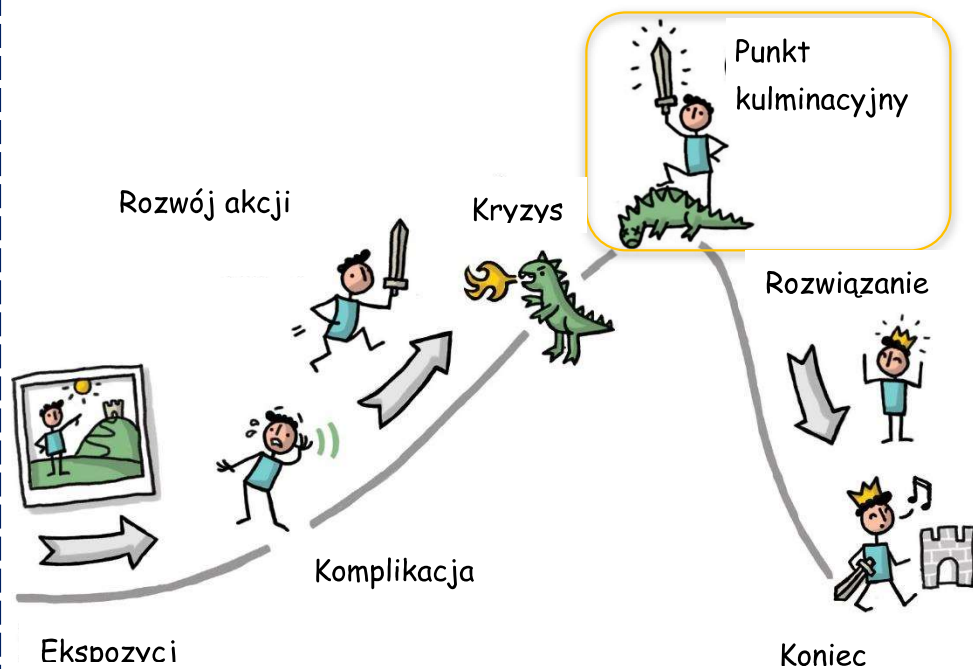
Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby spróbowali wymyślić sytuację kryzysową, która pojawi się w ich opowiadaniu. Poinformuj, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty. W razie potrzeby zadawaj pytania dodatkowe, które pomogą im rozwinąć wypowiedzi.

Propozycje

1. Dobrym pomysłem jest umieszczenie karteczek samoprzylepnych na dużej kartce papieru do opisanie poszczególnych wydarzeń i burzy mózgów. Pozwoli to na łatwiejsze wprowadzenie poprawek, jeśli wystąpi taka konieczność.
2. Poproś uczniów, aby zapisali wszystkie swoje pomysły w trakcie burzy mózgów. Następnie dokonaj ich analizy i zachowaj te konieczne. Stopniowo uczniowie będą się rozwijać i będą bardziej precyzyjni.
3. Zadawaj pytania dodatkowe dotyczące wydarzeń. Zapytaj przykładowo, dlaczego proponowany dylemat jest ważny dla głównego bohatera, co postać straci lub zyska dokonując każdego z wyborów, jak konkretny jest dylemat wyłaniający się w ramach rozwoju akcji, czy zakończeń może być więcej (i co się może wtedy wydarzyć), czy i jak dylemat jest powiązany z cechami głównego bohatera, jak wydarzenia łączą się z komplikacją (zwykle jest to dylemat, który nie pojawił się wcześniej).
4. Wybierz historie doskonale znane dzieciom, wskaż elementy kryzysowe oraz ich związek z ekspozycją i postaciami. Pomoże to lepiej zrozumieć ten rozdział opowiadania.
5. Ciekawym/pomocnym pomysłem jest wykorzystanie diagramów logicznych w celu zapisania rezultatów każdego wyboru, którego mogłaby dokonać postać w sytuacji kryzysowej i omówienia zasadności kolejnych kroków.



Piramida Freytaga – Punkt kulminacyjny



Źródło obrazu: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Punkt kulminacyjny:

Punkt kulminacyjny opowiadania to moment, od którego w największym stopniu zależy wartość całego opowiadania. W związku z tym jest to również część historii z największą ilością dramatu, akcji i ruchu. Punkt kulminacyjny to zazwyczaj tylko pojedyncza scena i chociaż nie zajmuje dużo miejsca w opowiadaniu, zwłaszcza w porównaniu do rozwinięcia, często jest to najdłuższa scena w całym opowiadaniu.

Pomysły

- Skoncentruj się na wartościach ważnych w twojej historii, a nie jedynie na „konflikcie” lub „akcji (np. życie kontra śmierć, miłość kontra nienawiść, sukces a porażka, dojrzałość kontra naiwność, dobro kontra zło).
- Rozbuduj konflikt zewnętrzny. Narastający konflikt zewnętrzny to najlepszy sposób na zbudowanie punktu kulminacyjnego. ...
- Wzmocnij wewnętrzny konflikt. ...
- Wykorzystaj miejsce akcji, aby rozbudować niepewność. ...
- Wykorzystaj strukturę scen i rozdziałów, aby rozbudować napięcie. ...
- Zwiększ tajemnicę i napięcie



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaż ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby spróbowali wymyślić punkt kulminacyjny dla swojej historii. Poproś ich, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty. W razie potrzeby zadawaj pytania dodatkowe, które pomogą im rozwinąć wypowiedzi. Karty kulminacji i kryzysu mogą być użyte razem, ponieważ reprezentują ściśle powiązane ze sobą elementy.

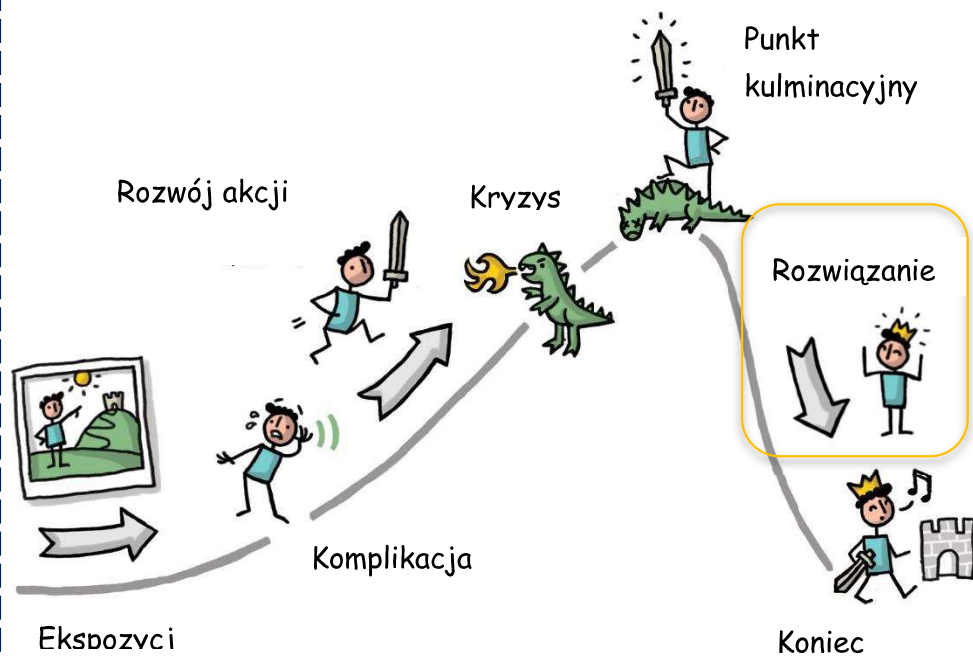
Punkt kulminacyjny przedstawia sytuację, w której główny bohater musi podjąć decyzję/dokonać wyboru, ponieważ kryzys ogięgnął granicę i musi zostać zażegnany. W związku z tym jest to końcowe wewnętrzne pytanie, na które postać musi znaleźć odpowiedź.

Propozycje

1. Warto oddzielić punkt kulminacyjny od kryzysu. Zatem, jeśli używałeś karteczek samoprzylepnych na wcześniejszych etapach, użyj tej samej tablicy/kartki papieru.
2. Poproś uczniów, aby zapisali wszystkie swoje pomysły w trakcie burzy mózgów. Następnie dokonaj ich analizy i zachowaj te konieczne. Stopniowo uczniowie będą się rozwijać i będą bardziej precyzyjni.
3. Zadawaj pytania dodatkowe dotyczące wydarzeń. Na przykład zapytaj, dlaczego postawiony dylemat jest tak ważny dla postaci, dlaczego sięga jego granic, co może się wydarzyć w wyniku podjętych wyborów itp.
4. Wybierz historie doskonale znane dzieciom, wskaż punkt kulminacyjny oraz jego związek z całą strukturą, ekspozycją i postaciami. Pomoże to lepiej zrozumieć ten rozdział opowiadania.



Piramida Freytaga– Rozwiązanie



Źródło obrazu: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Rozwiązanie:

Rozwiązanie to chwyt literacki, który można określić jako rozwiązanie problemu pojawiającego się w skomplikowanej fabule utworu. W większości przypadków rozwiązanie następuje w ostatniej części lub rozdziale, często w epilogu i ma miejsce, gdy postać rozwiązuje główny problem/konflikt lub ktoś robi to za nią. Rozwiązanie jest samym zakończeniem.

Pomysły

- Najpierw napisz historię. Niech rozwiązanie pojawi się samo.
- Krótkie i urocze! Nawet wspaniała historia może zostać zesputa zbyt długim rozwiązaniem. Napisz zwięzłe, ale mocne rozwiązanie, które zasugeruje czytelnikowi, co wydarzy się dalej.
- Pokaż, nie mów. Rozwiązanie powinno rozwiązać wszystkie wątpliwości czytelników dotyczące fabuły opowiadania. Spróbuj napisać scenę, która pozwoli im samodzielnie znaleźć odpowiedź.



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby dokonali analizy wcześniejszych części opowiadania, ponieważ rozwiązanie zazwyczaj wyłania się z punktu kulminacyjnego. Na dobrą sprawę, wybór został już dokonany, konflikt uwydatniony, a uzasadnienie powinno być już sprecyzowane. Poproś uczniów, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty. W razie potrzeby zadawaj pytania dodatkowe, które pomogą im rozwinąć wypowiedzi.

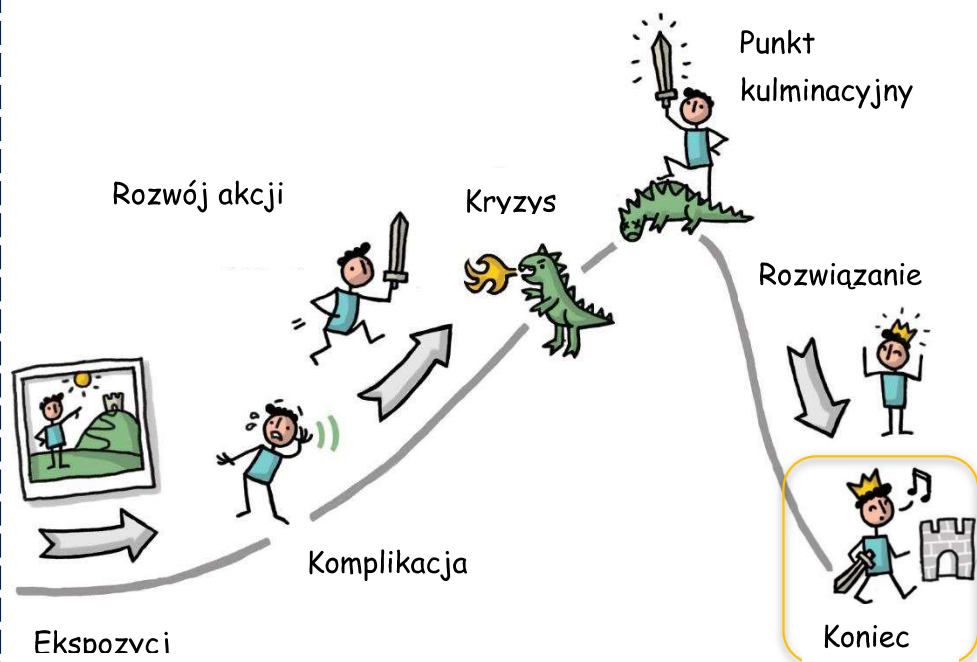
Rozwiązanie jest zwykle znacznie krótsze niż początkowa część akcji. Zrównanie ich długością sprawia, że historia staje się nudna i nieciekawa. Droga do rozwiązania musi być klarowna i bazować na wcześniejszych częściach historii.

Propozycje

1. Ponieważ rozwiązanie w naturalny sposób wynika z kryzysu i punktu kulminacyjnego, dobrym pomysłem jest, jeśli używałeś karteczek samoprzylepnych na wcześniejszych etapach, użyć tej samej tablicy/papieru.
2. Poproś uczniów, aby zapisali wszystkie swoje pomysły w trakcie burzy mózgów. Następnie dokonaj ich analizy i zachowaj te konieczne. Stopniowo uczniowie będą się rozwijać i będą bardziej precyzyjni.
3. Zadawaj pytania dodatkowe dotyczące wydarzeń. Zapytaj przykładowo, dlaczego postawiony dylemat jest ważny dla głównego bohatera, dlaczego osiąga granice jego możliwości, co może się wydarzyć po dokonaniu każdego z możliwych wyborów, itp.
4. Wybierz historie doskonale znane dzieciom, wskaż punkt kulminacyjny oraz ich związek z ekspozycją i postaciami. Pomoże to lepiej zrozumieć ten rozdział opowiadania.



Piramida Freytaga – Koniec



Źródło obrazu: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Koniec:

Zakończenie historii tworzy ostateczne wrażenie czytelników na temat tego, co przeczytali. Efektowne zakończenie przypieczętowanie satysfakcję czytelników z Twojego utworu. Zakończenie historii może być szczęśliwe lub smutne, może pozostawić czytelnika podniesionym na duchu, zamyślnym lub ze złamanym sercem. Może mieć naukę moralną lub nie.

Pomysły

- Znajdź swoje zakończenie na początku. ...
- Zakończenie idzie w parze z nadzieją. ...
- Bądź kreatywny, działaj ...
- Upewnij się, że już na pewno skończyłeś. ...
- Ostatnie wrażenia mają znaczenie. ...
- Zatocz pełne koło. ...
- Zostaw kilka rzeczy niewypowiedzianych.
- Zasiaj nasiona wcześniej, aby wykiełkowały na końcu.
- Upewnij się, że zakończenie ma sens.
- Staraj się unikać tego, co oczywiste.
- NIE wprowadzaj zupełnie nowych informacji.
- NIE twórz zakończenia oderwanego od punktu kulminacyjnego.



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty. W razie potrzeby zadawaj pytania dodatkowe, które pomogą im rozwinąć wypowiedzi. Zakończenie powinno być widoczne już podczas pisania rozwiązania.

Poproś uczniów, aby zakończenie było krótkie i jasne, z bardzo wyraźnym przesłaniem. Jeśli zdecydują się nie mieć wyraźnego zakończenia, powinni to uzasadnić i pozostawić jako zapowiedź kolejnej historii.

Propozycje

1. Jeśli korzystałeś z karteczek samoprzylepnych na wcześniejszych etapach, poproś uczniów, aby dokonali analizy notatek wykonanych podczas pracy nad ekspozycją i sprawdzili, w jaki sposób ekspozycja łączy się z zakończeniem historii.
2. Zadawaj pytania dodatkowe dotyczące wydarzeń. Zapytaj przykładowo o puentę zawartą na końcu opowiadania, co mogłoby się zdarzyć w innym wypadku, czy wszystkie wydarzenia mają sens, itp.
3. Wybierz historie doskonale znane dzieciom, wskaż punkt kulminacyjny oraz ich związek z ekspozycją i postaciami. Pomoże to lepiej zrozumieć ten rozdział opowiadania.
4. Opowiadanie nie zawsze musi posiadać wyraźne zakończenie. Czasami pozostawienie czegoś bez odpowiedzi potęguje tajemnicę i umożliwia refleksję nad historią.
5. Zakończenie musi być połączone ze wstępem.



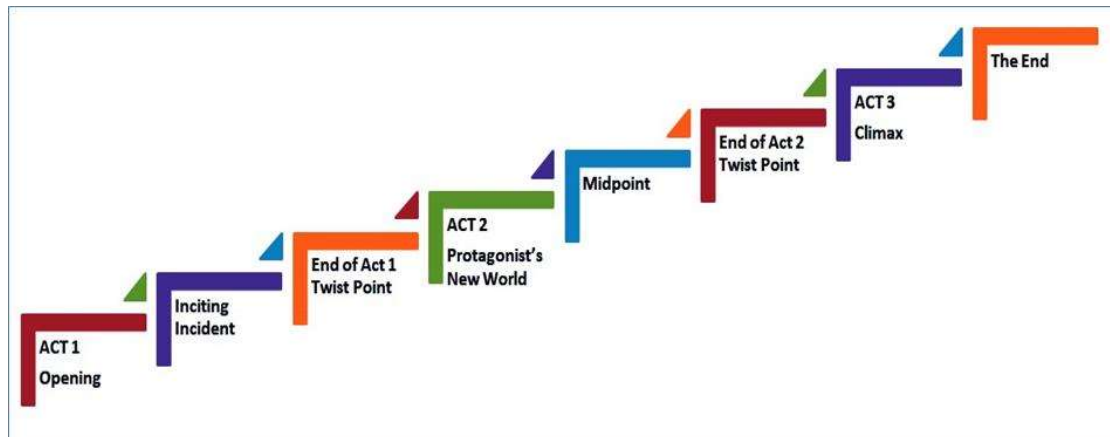
Rozdział 2 - 8-elementowa struktura fabuły przyjęta w narzędziu Story Logic Net

Platforma Story Logic Net do zespołowego opowiadania historii opiera się na 8-elementowej strukturze, zaprojektowanej specjalnie dla tego narzędzia. Bazuje na literaturze i łączy elementy znanych konstrukcji fabularnych.

Skorzystaj z załączonych materiałów pomocniczych, jeśli potrzebujesz wyjaśnić uczniom strukturę opowiadania.



STORY LOGIC NET



Akt 1

Jest to rozdział dla pierwszego ucznia. Stanowi on podstawę dalszej części historii.

Wstęp

Jeden akt - 1 osoba

Punkt zapalny

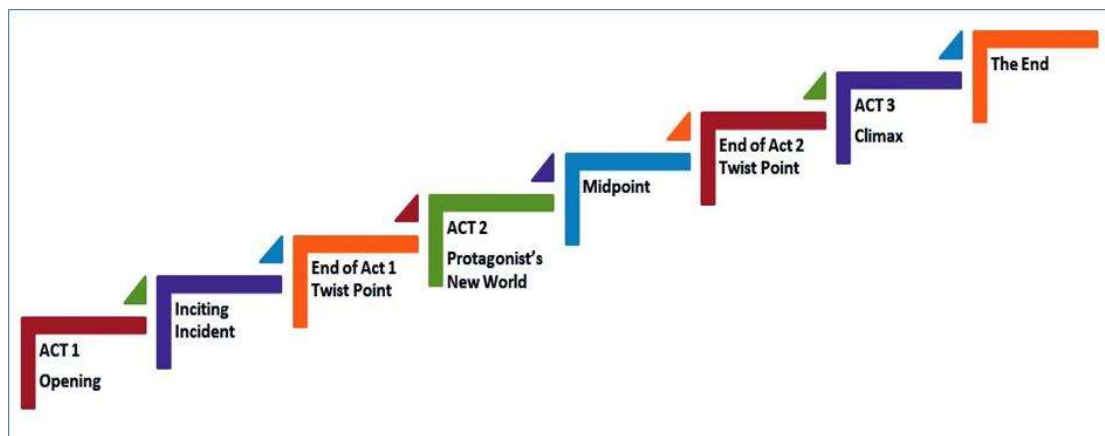
Punkt zapalny to wydarzenie, które wciąga widza w opowieść i inicjuje pozostałe zdarzenia. Ma miejsce wtedy, gdy w akcji pojawia się bohater, który staje się elementem głównego wątku fabularnego.

Punkt zwrotny

Punkt zwrotny to incydent, który bezpośrednio wpływa na to, co dzieje się w dalszej części opowiadania, np.:

1. Zmienia bieg opowiadania.
2. Ma wpływ na rozwój postaci.
3. Zamyka drzwi za bohaterem, zmuszając go do dalszych działań.

STORY LOGIC NET



Akt 2

Jest to rozdział przeznaczony dla drugiego ucznia. Stanowi on podstawę dalszej części historii.

Nowy Świat

Nowy świat to świat, do którego wkracza bohater, zwykle w konsekwencji punktu zapalnego.

Punkt środkowy

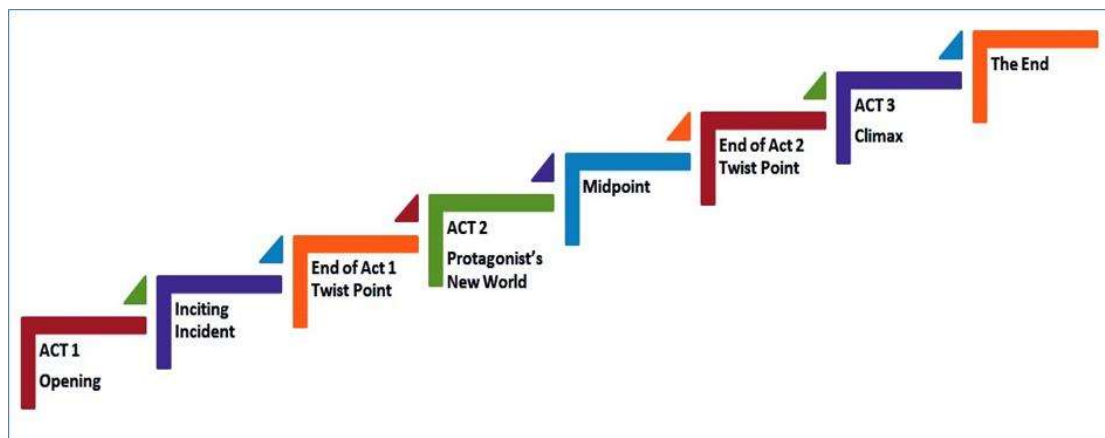
Punkt środkowy to środek historii. Po punkcie środkowym powrót do starego świata jest niemożliwy. Syd Field mówi: to istotna scena w środku scenariusza, często odwrócenie fortuny lub sensacja, która zmienia bieg historii.

Punkt zwrotny

Punkt zwrotny to incydent, który bezpośrednio wpływa na to, co dzieje się w dalszej części opowiadania, np.:

1. Zmienia bieg opowiadania.
2. Ma wpływ na rozwój postaci.
3. Zamyka drzwi za bohaterem, zmuszając go, aby szedł do przodu.

STORY LOGIC NET



Akt 3

Jest to rozdział przeznaczony dla trzeciego ucznia. Stanowi on podstawę dalszej części historii.

Punkt kulminacyjny

Punkt kulminacyjny to najważniejszy element opowiadania, wznosząca akcja zaczyna opadać aż do zwycięskiej sceny głównego bohatera.

Zakończenie

Otwarte/zamknięte zakończenia

O zakończeniu otwartym mówimy wtedy, gdy historia kończy się bez sugestii dotyczących dalszych wydarzeń. Historia pozostaje nierozwiązana, dzięki czemu utrzymuje zainteresowanie czytelników.

O zakończeniu zamkniętym mówimy wtedy, gdy historia została w pełni opowiedziana i zamknięta.

Rozdział 3 - Rozwijanie elementów opowiadania

Ten rozdział prezentuje narzędzia i techniki, które można wykorzystać, aby ułatwić projektowanie i tworzenie różnych elementów opowiadania, takich jak postaci czy sceny.

Postaci

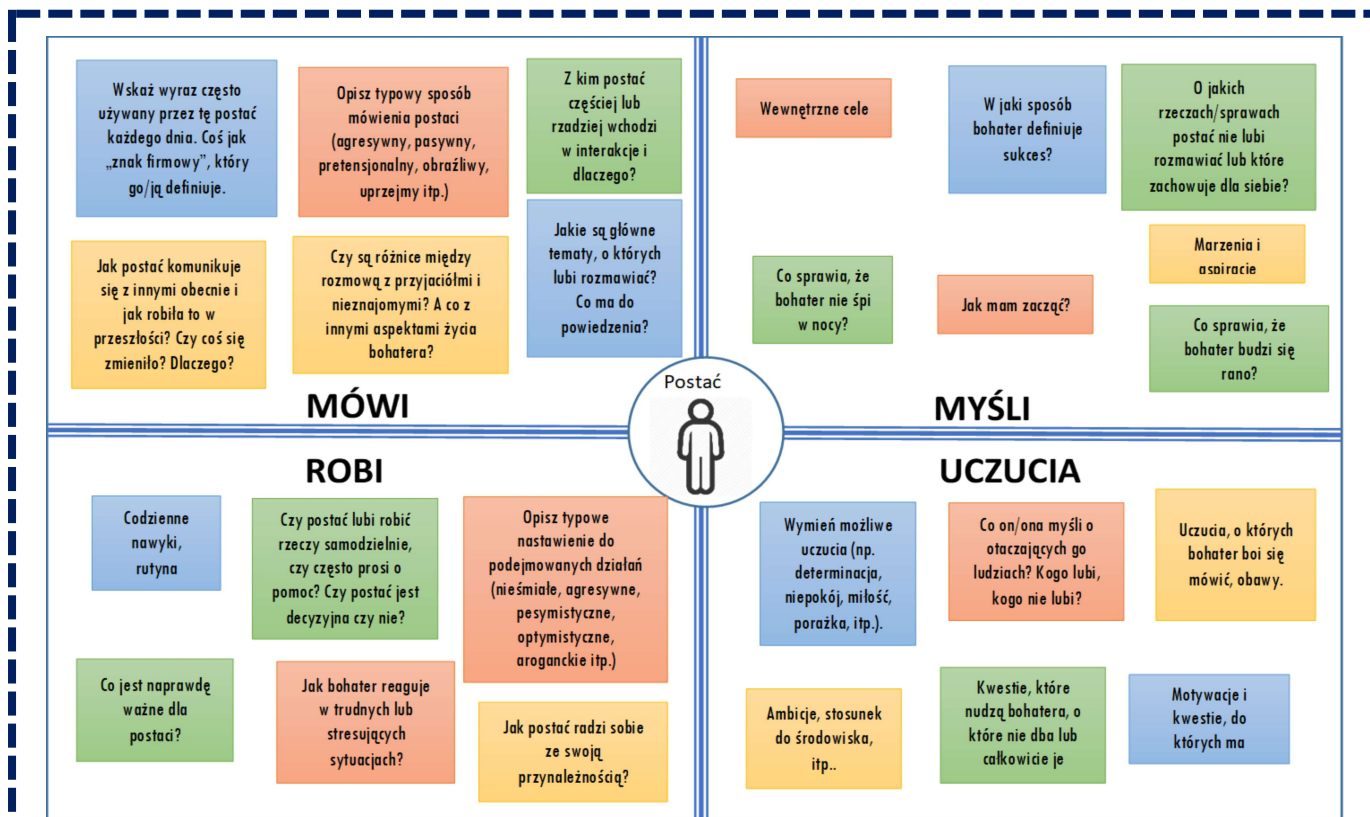
Jednym ze sposobów tworzenia postaci jest używanie map empatii. Do zestawu narzędzi dołączono kilka szablonów, od prostych do bardziej zaawansowanych.

Mapa empatii to szablon, który można wykorzystać, aby opisać wszystkie cechy postaci, zarówno cechy zewnętrzne, jak i wewnętrzne (np. wygląd, myśli, nawyki, lęki). W metodzie Design Thinking nazywa się to szablonem Persona. Chodzi o to, aby całkowicie poznać postać, zanim wprowadzisz ją do swojego opowiadania. W ten sposób będziesz mógł zrozumieć, co jest dla tej postaci ważne, jakie wartości wyznaje, jak może zareagować na dylematy czy sytuacje kryzysowe.

Co więcej, o empatii mówimy wtedy, gdy wchodzimy w rolę innej osoby, widzimy i czujemy dokładnie to samo, przejmujemy jej perspektywę.



Mapa empatii dla początkujących



Szybkie porady

1. Narysuj proste elementy na kartce papieru, tablicy lub kartonie i przymocuj je do ściany (pośrodku koła, oś pozioma, oś pionowa, etykiety (mówi, robi, myśli, czuje))
2. Poproś uczniów, aby przemyśleli wygląd postaci i narysowali ją w kółku.
3. Nazwij postać. Opcjonalnie podaj atrybut postaci (np. Astrad Wszzechmogący).
4. Użyj przykładów z karty i zadając pytania pomóż uczniom wypełnić mapę empatii.
5. Poproś ich, aby dokonali pełnej prezentacji swojego bohatera i przeprowadzili krótką dyskusję refleksyjną w grupie.
6. Wróć do poprzednich elementów tyle razy, ile potrzeba lub pozwala na to czas.

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty. Przygotuj pusty szablon lub poproś o narysowanie podstawowego kształtu i użyj kolorów lub karteczek samoprzylepnych.

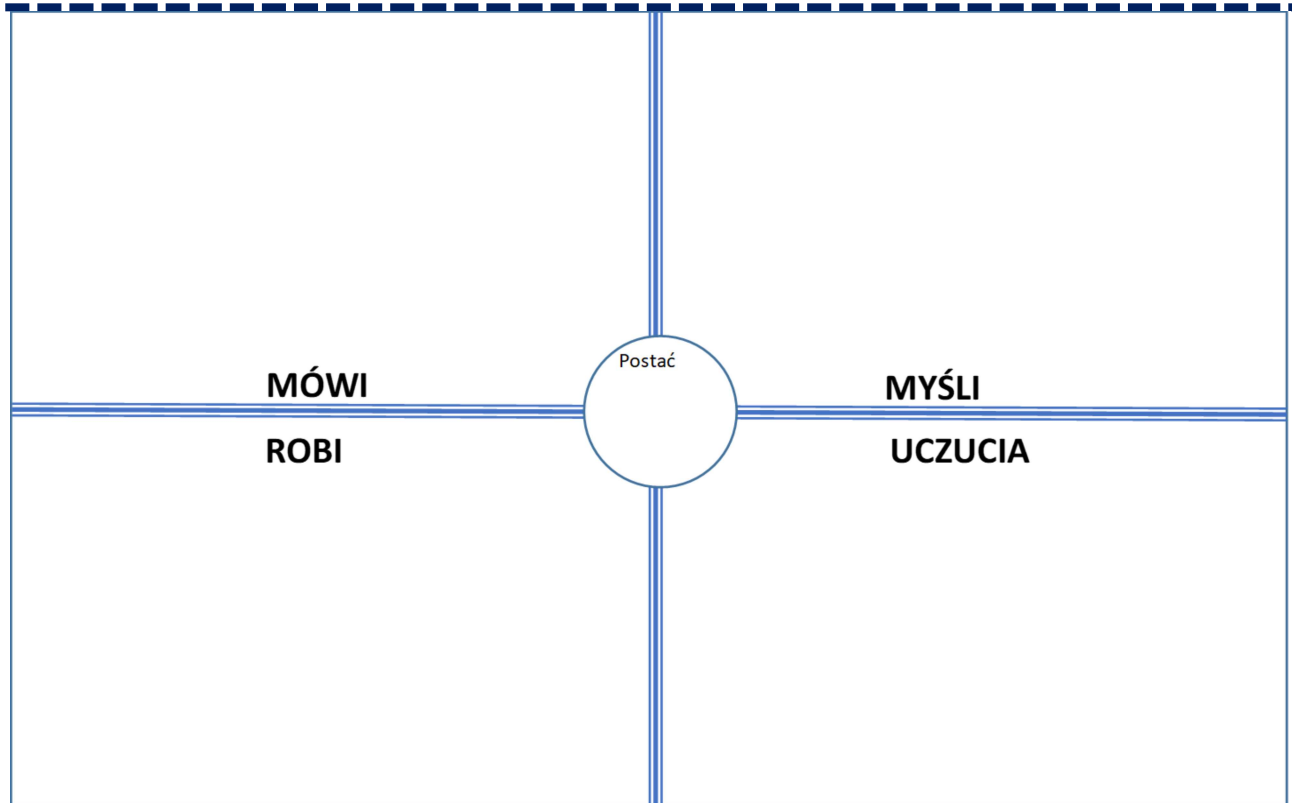
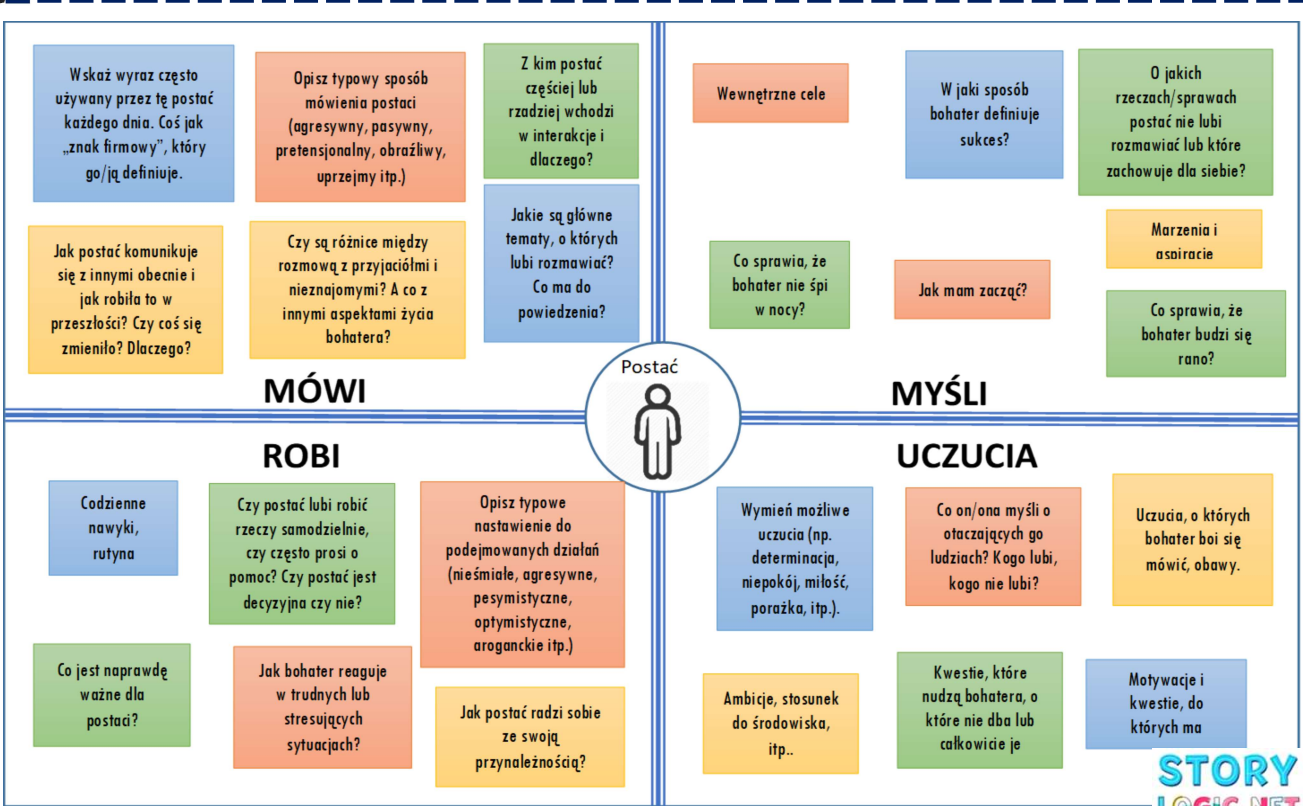
Im bardziej szczegółowa będzie mapa empatii, tym lepiej. Uczniowie nie muszą wykorzystać wszystkich informacji w swoich opowiadaniach, ale im więcej elementów pojawi się na szablonie, tym bardziej zbliżą się do swojej postaci.

Propozycje

1. W ramach ćwiczenia poproś uczniów, aby utworzyli mapę swojej osoby lub swoich kolegów z klasy, krewnych itp.
2. Zadawaj pytania dodatkowe, aby pomóc uczniom. Na przykład, postać zazwyczaj nie może być jednocześnie ambitna i nieśmiała, zdecydowana i często potrzebująca pomocy, itp. Rozwiązuj takie problemy poprzez dyskusję.
3. Wybierz postaci ze znanych i lubianych przez dzieci opowiadań i spróbuj stworzyć ich mapy empatii. Pomoże to zrozumieć, w jaki sposób elementy z mapy empatii zostały włączone do historii.
4. Spróbuj zmienić 1-2 elementy na mapie empatii postaci z powyższego przykładu i poproś uczniów, aby ponownie opowiedzieli historię biorąc pod uwagę zmiany.



Mapa empatii dla początkujących (pusta)



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaż ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty.

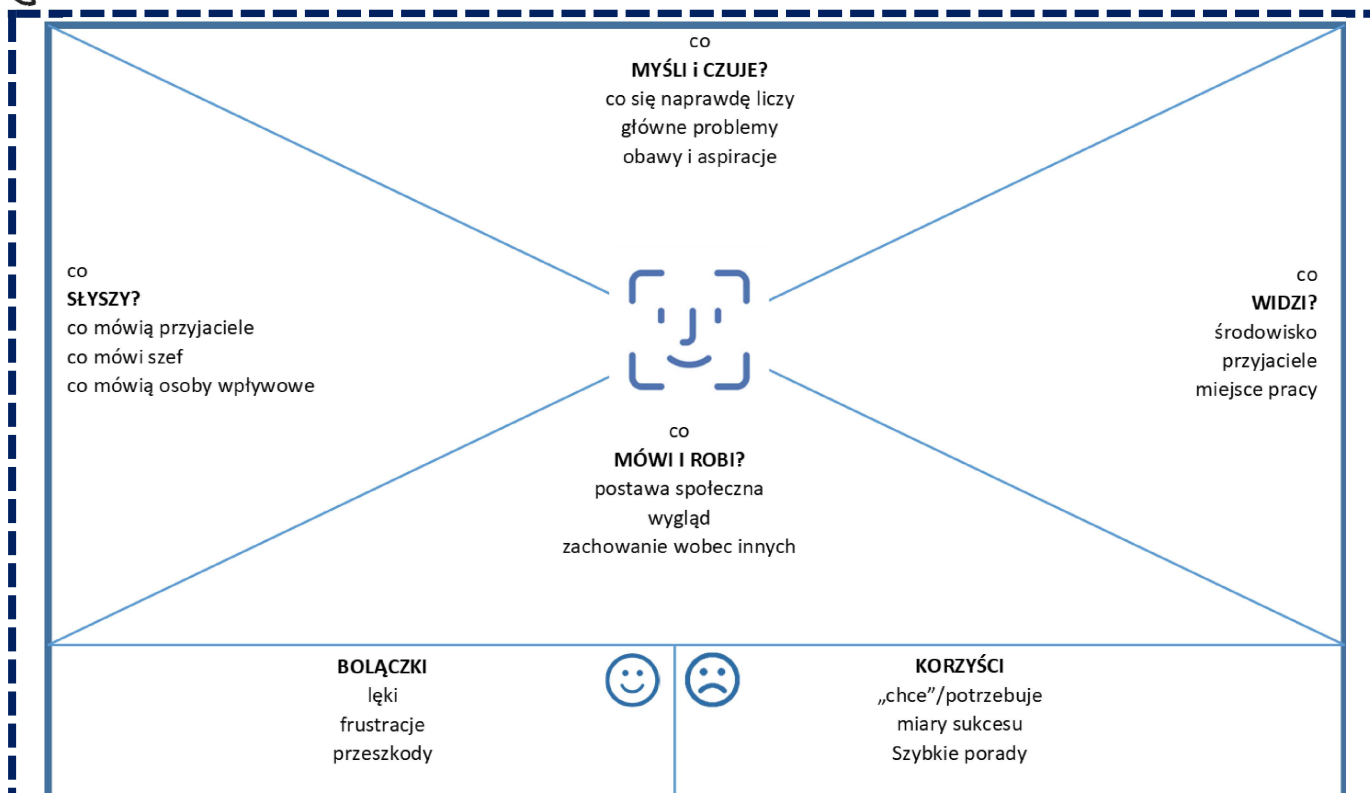
Im bardziej szczegółowa będzie mapa empatii, tym lepiej. Uczniowie nie muszą wykorzystać wszystkich informacji w swoich opowiadaniach, ale im więcej elementów pojawi się na szablonie, tym bardziej zbliżą się do swojej postaci.

Propozycje

1. W ramach ćwiczenia poproś uczniów, aby utworzyli mapę swojej osoby lub swoich kolegów z klasy, krewnych itp.
2. Zadawaj pytania pomocnicze, aby pomóc uczniom. Na przykład, postać zazwyczaj nie może być jednocześnie ambitna i nieśmiała, zdecydowana i często potrzebująca pomocy, itp. Rozwiązuj takie problemy poprzez dyskusję.
3. Wybierz postaci ze znanych i lubianych przez dzieci opowiadań i spróbuj stworzyć ich mapy empatii. Pomoże to zrozumieć, w jaki sposób elementy z mapy empatii zostały włączone do historii.
4. Spróbuj zmienić 1-2 elementy na mapie empatii postaci z powyższego przykładu i poproś uczniów, aby ponownie opowiedzieli historię, biorąc pod uwagę zmiany.



Mapa empatii (zaawansowana)



Szybkie porady

1. Pobierz i wydrukuj mapę empatii lub narysuj podstawowe kształty na kartce papieru, tablicy lub kartonie, które można przymocować do ściany.
2. Nazwij postać. Opcjonalnie podaj atrybut postaci (np. Astrad Wszechmogący). Zapisz te informacje na twarzy, na środku mapy.
3. Użyj przykładów z karty i zadając pytania pomóż uczniom wypełnić mapę empatii
4. Poproś ich, aby dokonali pełnej prezentacji swojego bohatera i przeprowadzili krótką dyskusję refleksyjną w grupie.
5. Jeśli czas na to pozwoli, poproś uczniów, aby opowiedzieli bardzo krótką historię o codziennych czynnościach postaci (zawierającą jak najwięcej elementów z mapy empatii).
6. Wróć do poprzednich elementów tyle razy, ile potrzeba lub pozwala na to czas.



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Postępuj zgodnie ze wskazówkami umieszczonymi na odwrocie karty.

Ta wersja mapy empatii zawiera 6 obszarów wymagających wypełnienia, dodatkowo pojawiają się „bólczki” i „korzyści”.

Bólczki odnoszą się do trudności, z którymi boryka się postać (na co dzień lub w ogóle), stresujących sytuacji, przeszkód, itp. Korzyści odnoszą się do celów, miary sukcesu, itp.

Ta wersja mapy empatii jest bardziej uporządkowana i odróżnia uczucia i myśli od trudów i korzyści.

Możesz postępować zgodnie z sugestiami zawartymi w szablonach map empatii dla początkujących.

Szablon jest dostępny do pobrania pod adresem <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>





Mapa empatii (zaawansowana - pusta)

<p>co MYŚLI i CZUJE? co się naprawdę liczy główne problemy obawy i aspiracje</p>		<p>co WIDZI? środowisko przyjaciele miejsce pracy</p>	
<p>co SŁYSZY? co mówią przyjaciele co mówi szef co mówią osoby wpływowe</p>		<p>co MÓWI I ROBI? postawa społeczna wygląd zachowanie wobec innych</p>	
<p>BOLĄCZKI lęki frustracje przeszkody</p>		<p>KORZYŚCI „chce”/potrzebuje miary sukcesu Szybkie porady</p>	

<p>MYŚLI i CZUJE?</p>		<p>STORY LOGIC NET</p>	
<p>SŁYSZY?</p>		<p>WIDZI?</p>	
<p>MÓWI I ROBI?</p>		<p>KORZYŚCI</p>	
<p>BOLĄCZKI</p>		<p>KORZYŚCI</p>	



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby wypełnili pustą mapę po jednej stronie, wykorzystując pytania pomocnicze znajdujące się na odwrocie.

Możesz postępować zgodnie z sugestiami zawartymi w szablonach map empatii dla początkujących.

Więcej pomysłów można odnaleźć w szablonie „Mapa empatii (zaawansowane)”

Szablon jest dostępny do pobrania pod adresem <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>

Pusty szablon jest dostępny do pobrania pod adresem <https://www.solutionsiq.com/wp-content/uploads/2016/04/Empathy-Map-No-Stickers.png>

Karta Persona (wersja uproszczona)

Imię i nazwisko osoby: _____

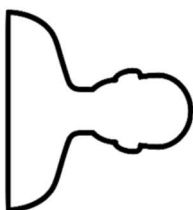
Cele i Wartości

Płeć:

Lokalizacja:

Wiek:

Cytat:



Źródła informacji

Zawód:

Dochód:

Poziom wykształcenia:

Branża:

Inne:

Wyzwania i słabe punkty

Zastrzeżenia i moc przekonywania





Instrukcje

Szablon Persona to alternatywne podejście do map empatii. Główna różnica polega na tym, że cechy zewnętrzne są opisane bardziej szczegółowo wraz z podstawowymi informacjami (np. płeć, lokalizacja, wiek, zawód itp.).

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów do samodzielnego wypełnienia. Uczniowie muszą następnie działać i myśleć jak postać, którą opisali podczas tworzenia swojego opowiadania, a także stosować indywidualne podejście do narracji.

Więcej podobnych szablonów jest dostępnych do pobrania pod adresem

<https://www.storyboardthat.com/team-edition/download-white-paper/persona-printables>

Propozycje

1. Oprócz szablonów dostępnych pod powyższym linkiem, możesz wydrukować zdjęcia postaci i przykleić je na środku szablonu Persona. Może to skłonić uczniów do głębszej analizy.
2. Spróbuj zmienić tytuły w czterech polach szablonu, aby skupić się na różnych aspektach historii. Na przykład zamiast „Źródła informacji” możesz spróbować „magii lub mocy specjalnych”.
3. Możesz dodawać lub usuwać elementy ze środkowej kolumny szablonu. Na przykład w fikcyjnej opowieści o jakimś królestwie, elementy znajdujące się pod zdjęciem mogą być nieistotne i należy dodać inne. Dowolnie eksperymentuj.





IMIĘ _____





WIEK _____

ZAWÓD _____

STATUS _____

MIEJSCE _____

POZIOM _____

ARCHETYP _____

MOTYWACJE (przyciemnij nietoperza do odpowiedniego poziomu)

Zachęta	
Strach	
Osiągnięcie	
Wzrost	
Moc	
Predyspozycje społeczne	

Cele (cele, które ta osoba ma nadzieję osiągnąć)

- _____
- _____
- _____

Frustracje (słabe punkty, których chciałaby uniknąć)

- _____
- _____
- _____

PERSONA WZÓR

OSOBOWOŚĆ

Ekstrawertyk	Introwertyk
Poznanie	Intucja
Myślenie	Odczuwanie
Osądy	Obserwacja

TECHNOLOGIA

Technika informatyczna i Internet
Oprogramowanie
Aplikacje mobilne
Portale społecznościowe

MARKI

WIZERUNEK

CYTAT

BIOGRAM

Źródło: https://fakecrow.com/wp-content/uploads/2014/04/FakeCrow_Persona_PrintVersion2.jpg



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów do samodzielnego wypełnienia. Uczniowie muszą następnie działać i myśleć jak postać, którą opisali podczas tworzenia opowiadania, a także stosować indywidualne podejście do narracji.

Jest to uogólniona Karta Persona dla postaci żyjącej w realnym, współczesnym świecie. Element „Marki” odnosi się do znanych marek produktów (np. ubrań, butów, produktów technologicznych), które postać lubi i/lub używa na co dzień, co może ujawnić pewne aspekty jej osobowości.

Szablon można również dostosować do świata fikcyjnego.

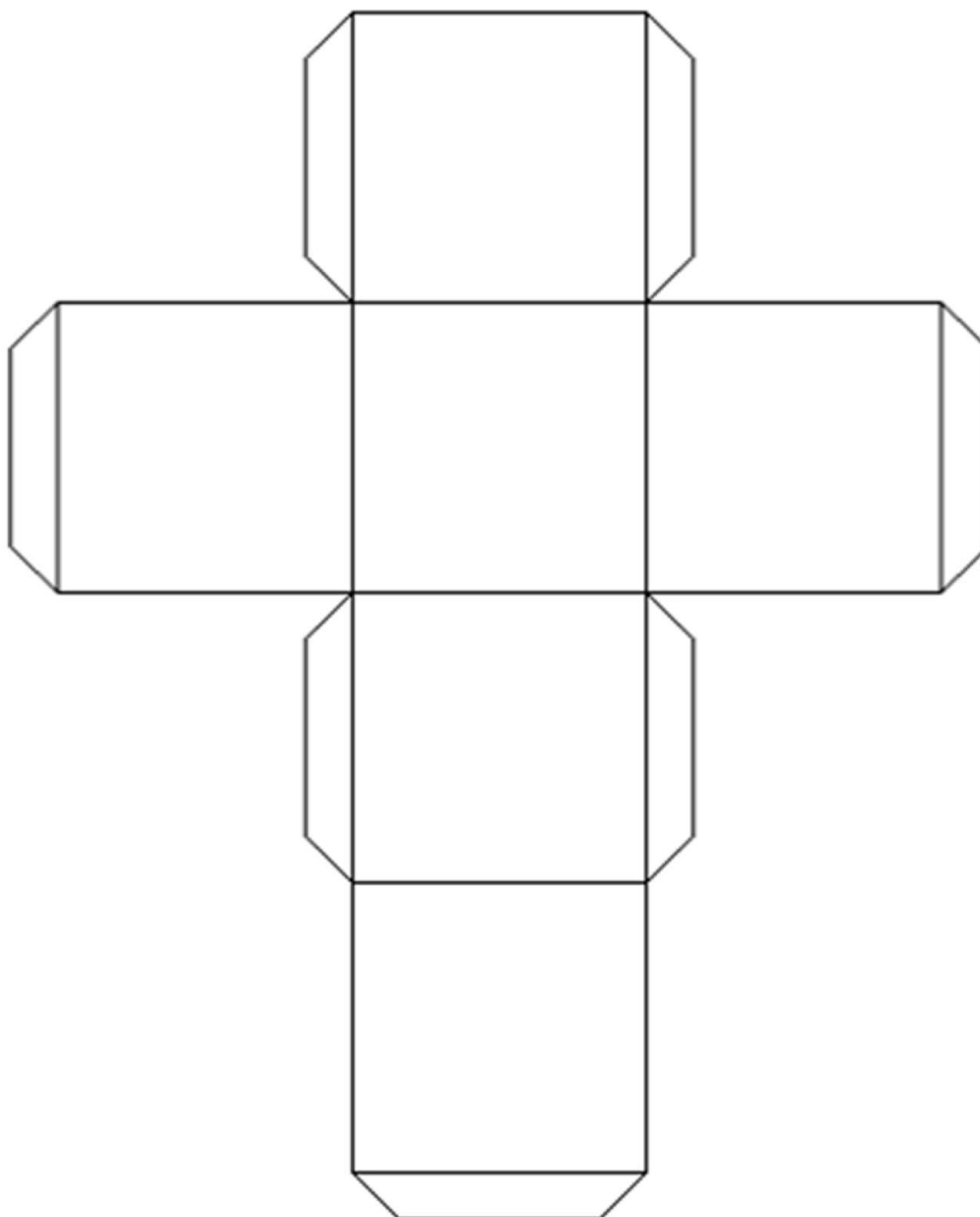
Propozycje

1. Możesz zaprezentować wizerunek postaci, drukując zdjęcia i przyklejając je na Szablonie Persona w miejscu na zdjęcie. Może to skłonić uczniów do głębszej analizy.
2. Nadaje się to bardziej dla postaci z historii rozgrywającej się w prawdziwym, współczesnym świecie.
3. Spróbuj stworzyć własne Karty Persona, dostosowane do twoich potrzeb.
4. Poszukaj w Internecie inne przykłady postaci. Poniżej znajduje się przykład z „Gry o tron”.

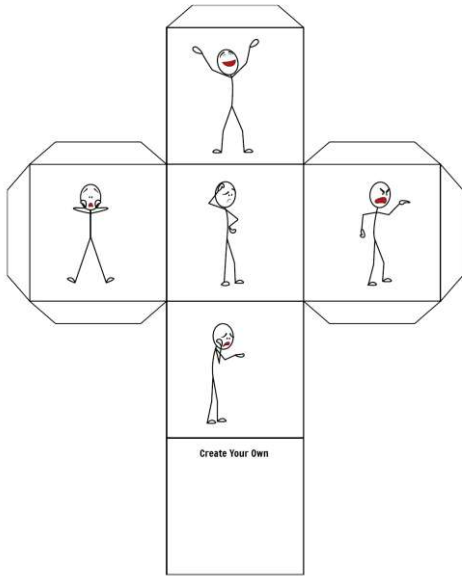
<https://www.justinmind.com/blog/user-personas-which-game-of-thrones-character-is-yours/>

Tworzenie postaci - Kostki atrybutów

Jeśli uczniowie potrzebują pomocy w tworzeniu swoich postaci, jedną z technik jest użycie niestandardowych elementów kostek, aby pomóc im wybrać atrybuty postaci w losowy sposób. Wydrukuj i wycinaj odpowiedni kształt. Po bokach sześciianu możesz rysować lub wprowadzać dane przed wydrukowaniem obrazów związanych z atrybutami postaci (np. twarze, postawy, zawody, emocje itp.). Zobacz przykłady na następnej stronie.

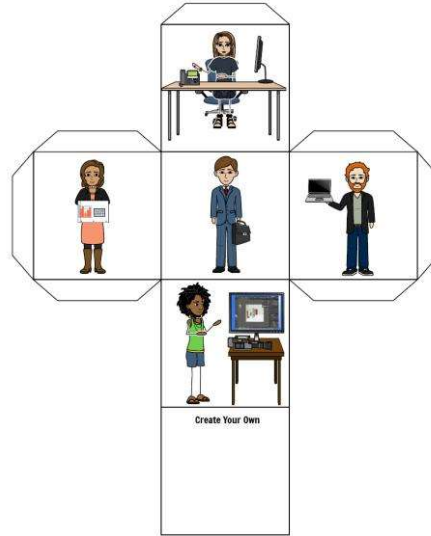


STORY LOGIC NET



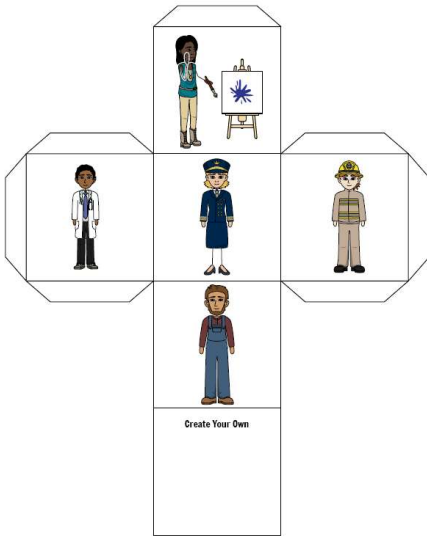
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



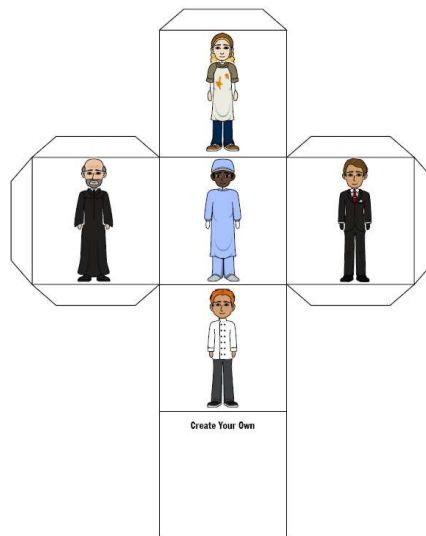
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat

https://test.storyboardthat.com/soop-privateboards/business-template-maker/persona-cube/printtemplate/printonecell/worksheet?hide_cell_borders=true 4/4



STORY LOGIC NET

Tworzenie postaci - Mapowanie myśli

Jeśli uczniowie potrzebują pomocy w tworzeniu swoich postaci, jedną z technik jest użycie map myśli do opisanie wszystkich niezbędnych aspektów/elementów.

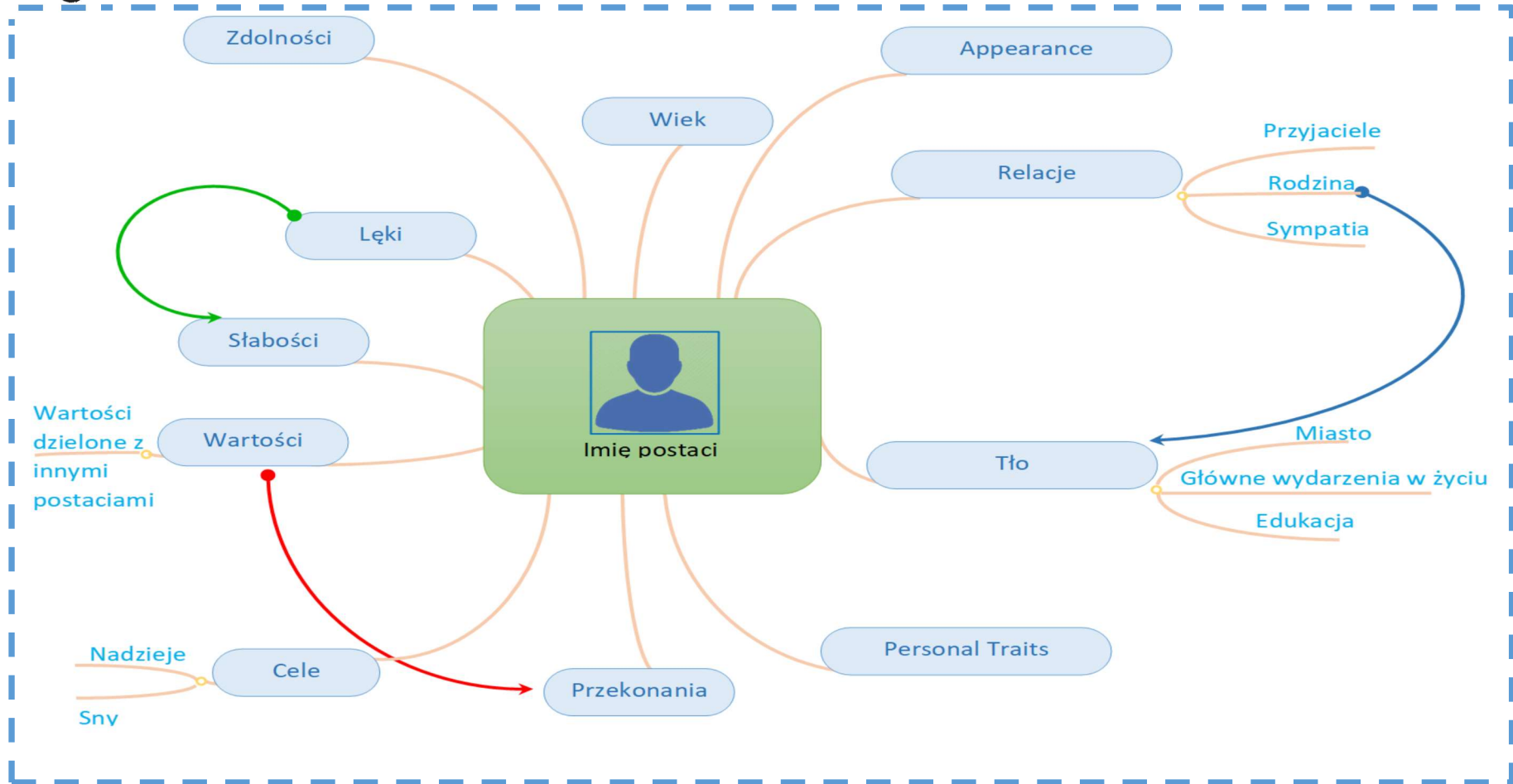
Możesz wykorzystać tablicę lub czystą kartkę papieru (np. flipcharta) i w trakcie pracy z grupą/klasą narysować własną mapę myśli.

W przypadku uczniów indywidualnych lub grupy, po przeprowadzeniu burzy mózgów, uczniowie mogą stworzyć własne mapy myśli na pustej kartce papieru (A4 lub A3).

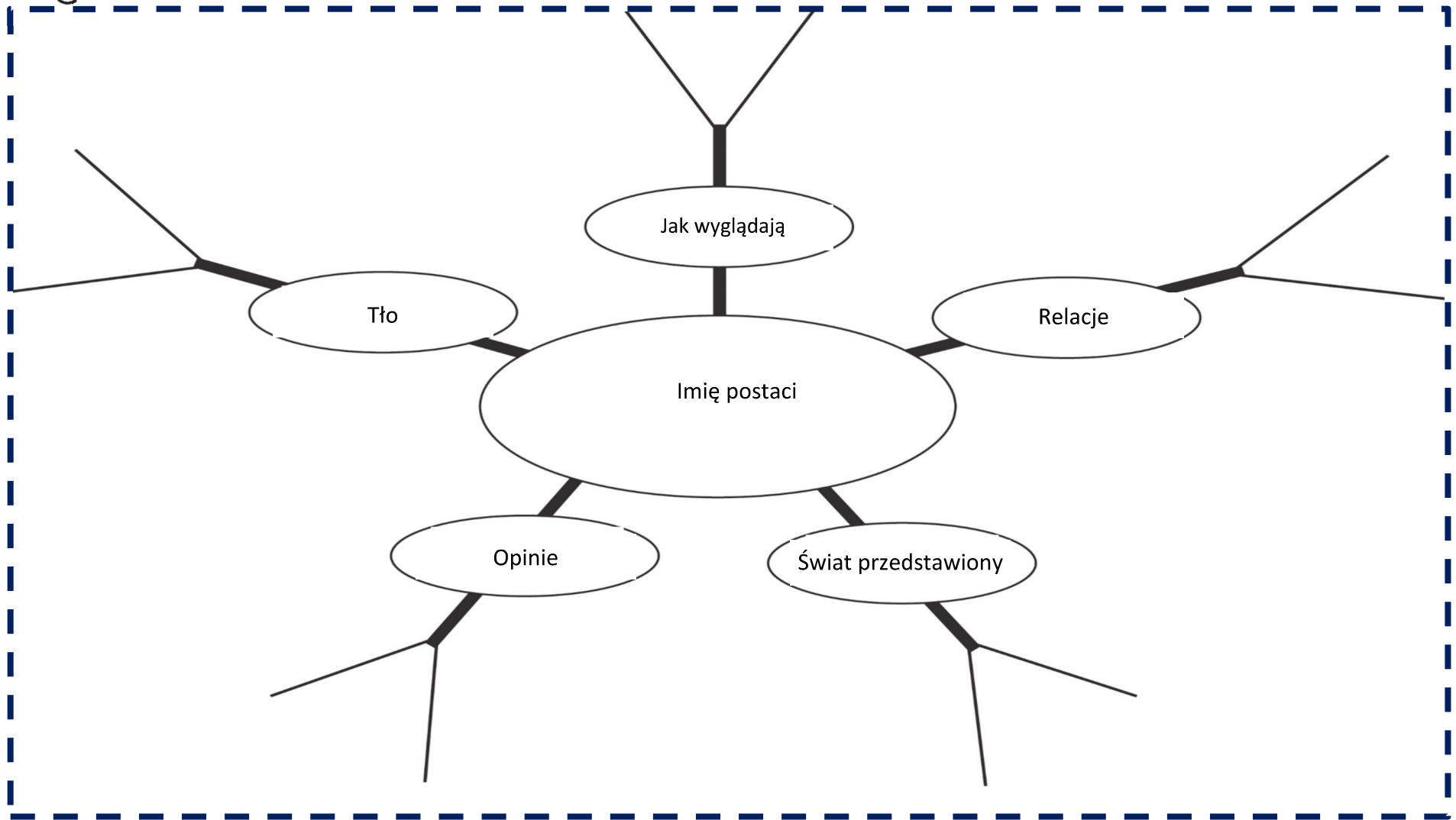
Istnieje wiele szablonów, których możesz użyć, aby pomóc uczniom. Możesz je również wydrukować i rozdać lub nawet stworzyć własne, w zależności, jak prostych, złożonych, abstrakcyjnych lub analitycznych szablonów potrzebujesz. Dokonując wyboru weź pod uwagę doświadczenie i poziom uczniów. Przeanalizuj poniższe przykłady. Możesz je wydrukować i używać w takiej formie, lub wykorzystać jako wzór do tworzenia własnych.



STORY LOGIC NET

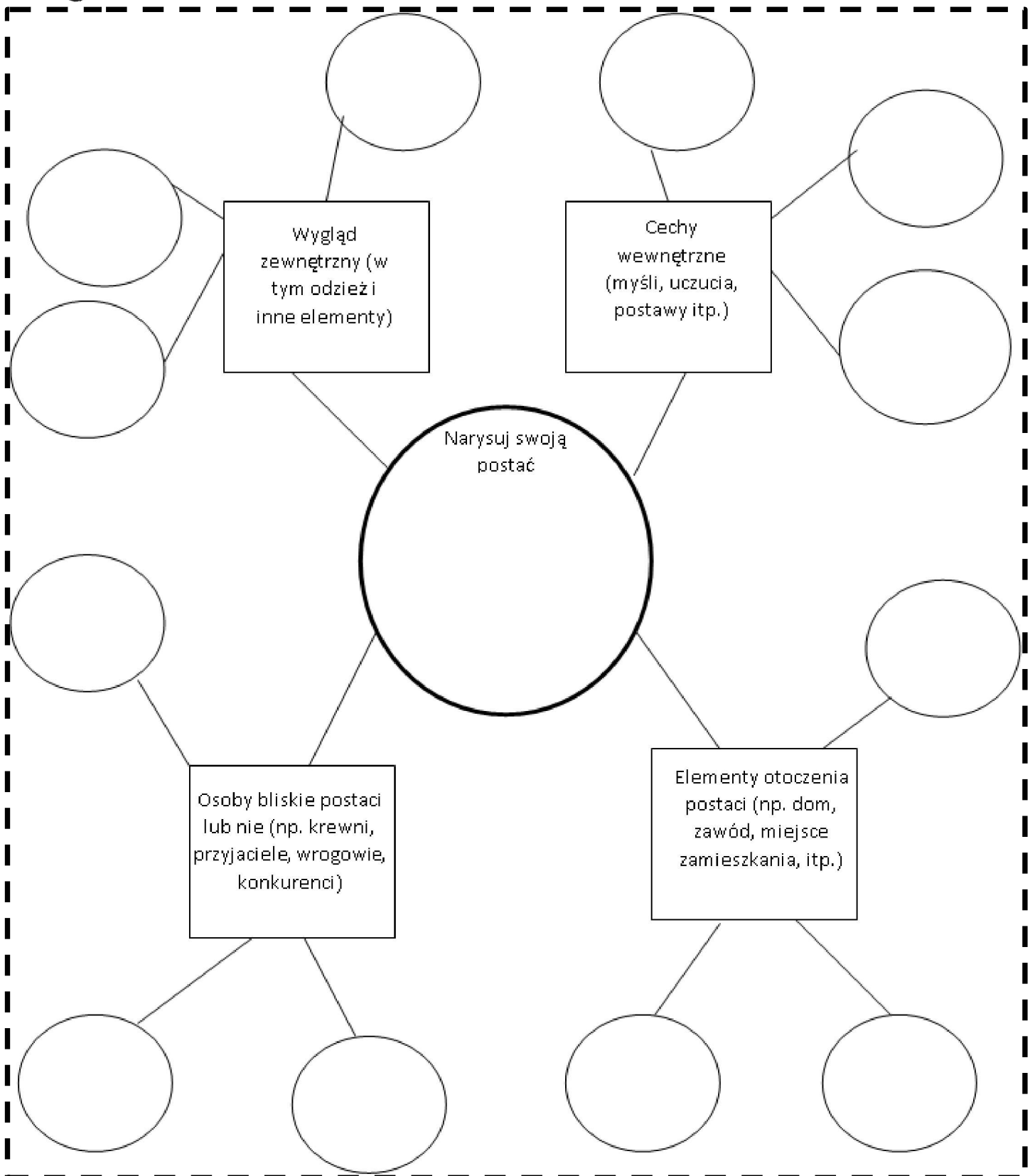


STORY LOGIC NET





Dla wygody dodaj prostokąty i okręgi





Format mapy koncepcyjnej mapy empatii.

Jak wyglądasz i co czujesz:	Co myślą o Tobie inni:
Imię:	
Co mówisz i robisz:	Co myślę o sobie:

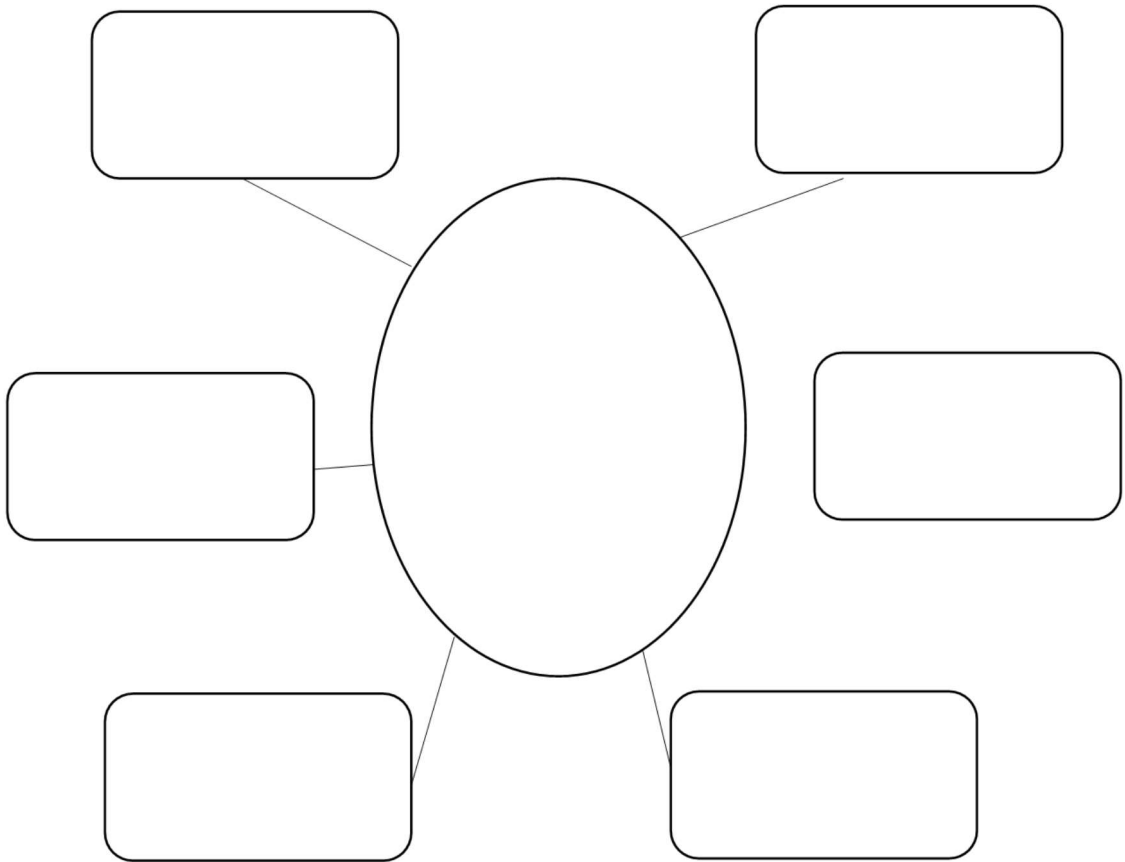
Opisz, jak postać wygląda (na zewnątrz) i jaka jest postać (w środku). Dodawaj kolejne elementy według uznania.



Charakterystyka bohatera

Na zewnątrz

Wewnątrz





Tworzenie postaci - Protagonista vs Antagonista

PROTAGONISTA			ANTAGONISTA		
	Antagoniści są trudniejsi do stworzenia (a zatem bardziej realni i angażujący), jeśli mają pewne podobieństwa z protagonistą.		Antagoniści są bohaterami własnej historii. Jednak nie każdy antagonista odczuje antagonizm wobec bohatera.		
Pozytywne cechy, charakterystyczne tylko dla jednej postaci:	Konflikt spowodowany różnicami:	Wspólne pozytywne cechy:	Konflikt spowodowany podobieństwami	Pozytywne cechy, charakterystyczne tylko dla jednej postaci:	Konflikt spowodowany różnicami:
Negatywne cechy, charakterystyczne tylko dla jednej postaci:	Konkretne przykłady konfliktu:	Wspólne negatywne cechy:	Konkretne przykłady konfliktu:	Negatywne cechy, charakterystyczne tylko dla jednej postaci:	Konkretne przykłady konfliktu:

© E.A. DEVERELL - <https://eadeverell.com>

Protagonist

Realizuje główne cele fabuły opowieści.

On/ona:

- Kieruje się postawionym celem, obowiązkiem lub ciekawością
- Ma relatywną wadę charakteru
- Jest lojalny wobec sprawy, rodziny i sprzymierzeńców
- Doświadcza zmiany
- Jest odważny i dzielny
- Posiada wyższą inteligencję lub siłę
- Wzbudza zaufanie lub sympatię

Antagonist

Sprzeciwia się realizacji głównych celów fabuły opowieści. On/ona:

- Kieruje się założonym celem, obowiązkiem lub chęcią uniknięcia czegoś
- Ma relatywną wadę charakteru
- Jest lojalny wobec sprawy, rodziny i sprzymierzeńców
- Łatwo dostosowuje się do przeszkód i zmian
- Skrywa tajemnicę lub ważne informacje
- Posiada wyższą inteligencję lub siłę
- Wzbudza niepokój lub nieufność

Antagonistami mogą być: natura (np. burza), personifikacja zła, maszyna, siła nadprzyrodzona (np. duch), przywódca, tyran, potwór, urzędnik.

Instrukcje:

- Zapisz u góry tytuł swojej historii.
- Zapisz imiona postaci w zacienionych polach po obu stronach. Pamiętaj, bohater i antagonista to pojęcia względne; antagonista jest bohaterem własnej (życiowej) historii.
- Wypisz negatywne i pozytywne cechy, które posiada każda postać.
- Zanotuj konflikty, które mogą wynikać z różnic lub podobieństw między postaciami.
- Stwórz konkretne przykłady scen, które obrazują konflikt.

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby wykorzystali pomysły zapisane na odwrocie karty.

Protagonistą jest główny bohater. Antagonista to opcjonalna postać, która działa przeciwko protagoniście i często jest równie silną postacią. Antagoniści to prosty sposób na wprowadzenie konfliktu do opowieści, a najszybszym sposobem na stworzenie antagonisty, który będzie pasował do fabuły bohatera, jest rozważenie ich powiązań.

Antagoniści podobni do głównego bohatera stanowią większe wyzwanie, ponieważ protagonista nie może się do nich całkowicie zdystansować i nie może świadomie traktować ich jako „innych” lub „złych”.

Nadanie antagoniście zarówno pozytywnych, jak i negatywnych cech może utrudnić protagoniście zwycięstwo, ponieważ czyni go bardziej ludzkim i bardziej sympatycznym.

Aby skorzystać z tego arkusza:

1. Zapisz u góry tytuł swojej historii.
2. Zapisz nazwy postaci w zacienionych polach po obu stronach. Pamiętaj, bohater i antagonistista to pojęcia względne; antagonistista jest bohaterem własnej (życiowej) historii.
3. Wypisz negatywne i pozytywne cechy, które posiada każda postać.
4. Zanotuj konflikty, które mogą wyniknąć z różnic lub podobieństw między postaciami.
5. Utwórz konkretne przykłady scen, które zademonstrują konflikt.

Pusty szablon można również znaleźć pod adresem:

<https://www.eadeverell.com/wp-content/uploads/06.-Protagonist-and-Antagonist.pdf>

Propozycje

1. W ramach ćwiczenia poproś uczniów, aby stworzyli samodzielnie postać antagonisty.
2. Pomóż uczniom zadając pytania dodatkowe. Podkreśl cechy bohatera lub antagonisty, aby ułatwić odnalezienie przeciwieństw.
3. Wybierz pary bohaterów ze znanych i lubianych przez dzieci historii i na ich przykładzie spróbuj zademonstrować relację protagonista-antagonista.
4. Antagonista nie zawsze musi być „zły”. Może mieć w sobie coś dobrego.
5. Wypośrodkuj możliwości lub znaczenie antagonisty. Jeśli bez problemu „przegrywa” z bohaterem lub przegrywa, mimo że jest silniejszy, historia traci sens.

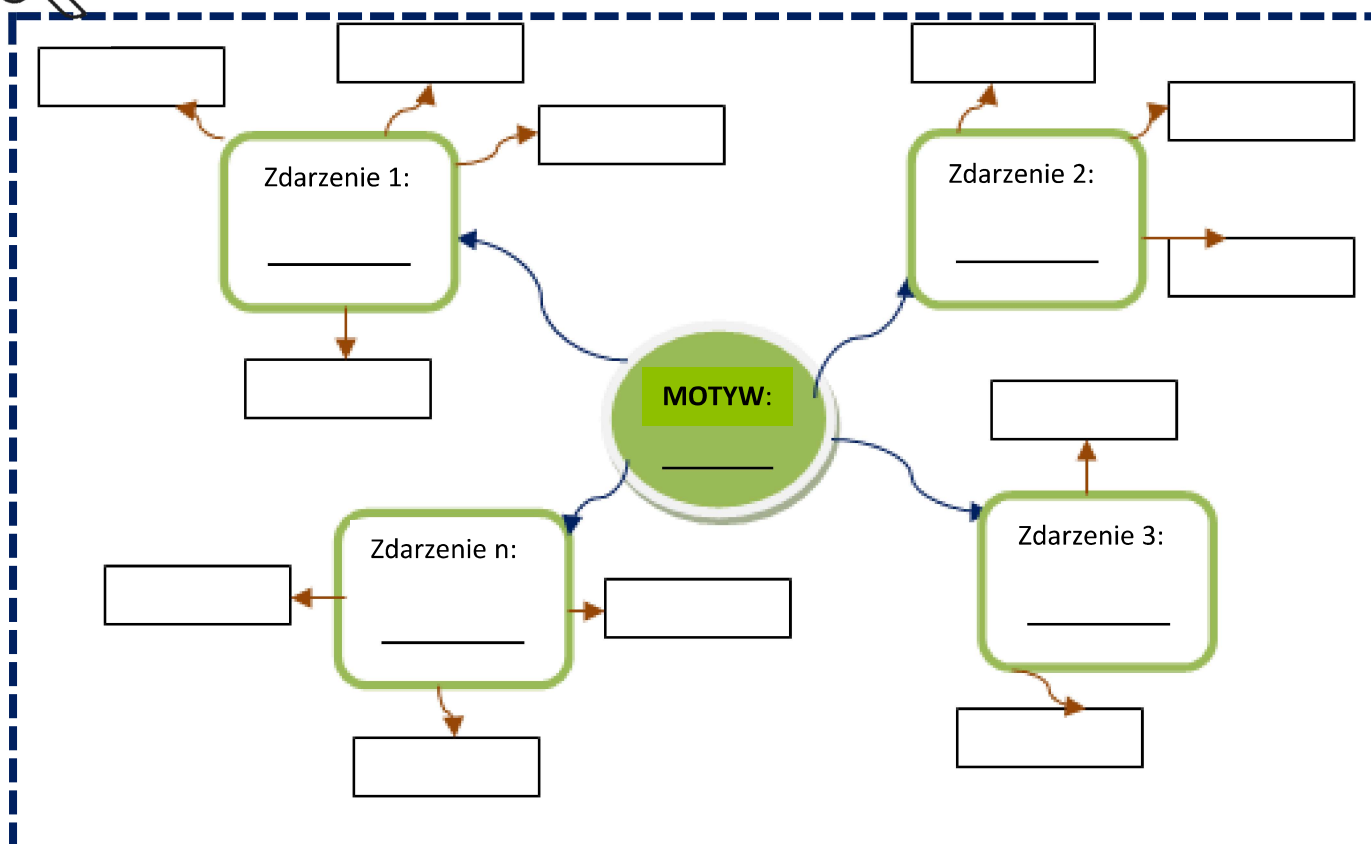
Sceny

Scena to fragment historii, w trakcie której postać lub postaci angażują się w akcję lub dialog. Niekoniecznie oznacza to inne miejsce, a jedynie „dzieje się coś innego” lub przedstawiony jest „inny punkt widzenia”, „inny czas”.

Scena zawiera różne elementy, takie jak: Akcje, Myśli, Dialogi, Emocje, Miejsce i Przedmioty w tym miejscu.

W tym zestawie narzędzi odnajdziesz różne szablony, które pomogą uporządkować myśli i pomysły w trakcie pisania scen w twoim opowiadaniu. Te w formie karty nie wymagają wyjaśnienia.

Możesz łączyć ze sobą propozycje zawarte w zestawie narzędzi. Na przykład możesz zaprojektować sceny w formie map myśli i użyć osi czasu, aby je ze sobą połączyć.



Szybkie porady

1. Użyj dostępnych materiałów lub nawet kawałka papieru, aby stworzyć mapę myśli
2. Pomyśl o wydarzeniach, nawet jeśli ostatecznie nie zostaną uwzględnione w historii
3. Tworząc wydarzenia, odpowiedz sobie na 5 pytań (kto, dlaczego, gdzie, co, kiedy)
4. Stwórz dowolną liczbę wydarzeń
5. Wybierz te wydarzenia, które najlepiej pasują do twojego zamysłu opowiadania

STORY LOGIC NET

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś, aby wypełnili ją samodzielnie, postępując zgodnie ze wskazówkami na odwrocie karty. Pomocne może być tworzenie map myśli na osobnych kartkach papieru. Można wykorzystać przykład z karty.

Stwórz dowolną liczbę scen, a następnie połącz część z nich lub wszystkie, aby stworzyć spójną historię. Oceń i zdecyduj, w jaki sposób można je ze sobą połączyć, jak sprawić, aby przejście od jednej do drugiej było bardziej interesujące i/lub realistyczne.

Propozycje

1. Doradź uczniom pracę nad konkretnymi scenami, które zawierają stworzone przez nich postaci. Następnie mogą wybrać kilka i ułożyć z nich historię
2. Zaprezentuj uczniom proste pomysły dotyczące tworzenia scen. Na przykład „Wyobraź sobie swoją postać w jego/jej domu w zwykły dzień i stwórz opis”.
3. Pomóż uczniom połączyć cechy postaci ze scenami, zadając pytania dodatkowe. Na przykład, czy postać buntownika może utrzymywać wzorowy porządek w swojej sypialni?





Tworzenie scen i wydarzeń - oś czasu

MOTYW:	
- Czas, miejsce	
- Opis	
- Wydarzenia	
- Pytania	
- ...	
	- Czas, miejsce
	- Wydarzenia
	- punkt zwrotny
	- ...
	- Czas, miejsce
	- Wydarzenia
	- Pytania
	- ...
	- Czas, miejsce
	- Wydarzenia
	- Pytania
	- itp

Szybkie porady

1. Użyj dostępnych materiałów lub nawet kawałka papieru, aby stworzyć taką oś czasu
2. Przeanalizuj wydarzenia, nawet jeśli ostatecznie nie zostaną uwzględnione w historii
3. Opisz elementy składające się na każde wydarzenie
4. W każdym przypadku opisz dowolną liczbę elementów
5. Ułóż zdarzenia w porządku chronologicznym, wydłużając oś czasu w miarę potrzeb
6. Wróć do początku i przeanalizuj sekwencję zdarzeń. Zdecyduj, które wydarzenia chcesz pozostawić

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś, aby wypełnili ją samodzielnie, zgodnie ze wskazówkami na odwrocie karty.

Dokonaj analizy efektu końcowego. Upewnij się, że bieg wydarzeń jest logiczny.

Propozycje

1. Rozważ rozpoczęcie pracy od stworzenia osi czasu, na której zapiszesz chronologicznie jedynie nazwy wydarzeń. Następnie pracuj nad każdą sceną w oparciu o nadane tytuły
2. Utwórz poszczególne sceny wybierając najlepszą metodę (np. użyj map myśli), a następnie narysuj oś czasu, aby je dołączyć. Wykorzystanie wszystkich zaplanowanych scen nie jest konieczne.
3. Narysuj prostą linię na dużej kartce papieru. Użyj karteczek samoprzylepnych lub kawałków papieru, które będą odpowiadać poszczególnym scenom. Następnie umieść je na osi. Możesz dowolnie zmieniać kolejność.
4. Dobrym pomysłem jest również użycie kolorowego pisaka, aby zaznaczyć istotne wydarzenia, ważne punkty i sceny w twojej historii, co ułatwi dostrzeżenie tych, na które należy zwrócić większą uwagę.



Diagram 5 pytań



Instrukcje

Użyj 2-3 zdań, aby opisać każdy element diagramu. Następnie połącz je ze sobą w celu stworzenia kompletnej sceny opowiadania. Wykorzystaj elementy opisu postaci.

Aby stworzyć pełny opis sceny, potrzebujesz wszystkich 5 elementów

Użyj jednej karty do każdej sceny

STORY LOGIC NET

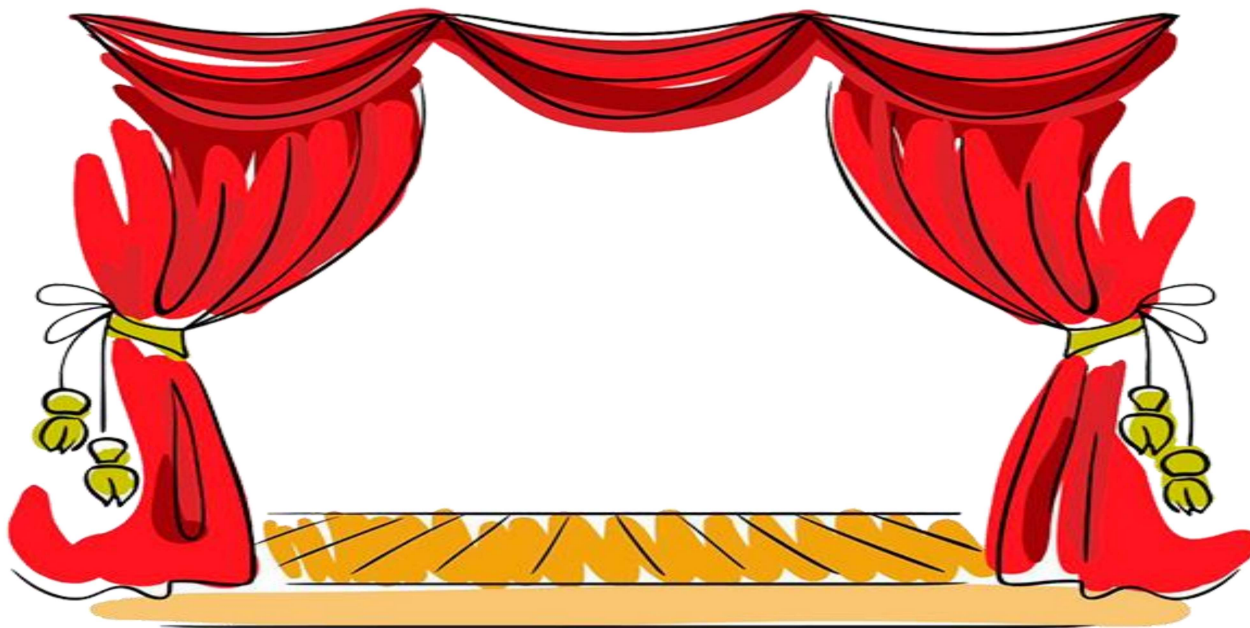
Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś o ich samodzielne wypełnienie zgodnie z instrukcjami na odwrocie karty.

Propozycje

1. Jeden z modeli tej techniki wymaga pięciokrotnego powtórzenia pytania „Dlaczego”, co umożliwi głębsze zrozumienie danej sytuacji.
2. Inny model dodaje kolejne dwa pytania. Są to pytania „jak” i „ile”. Umieść te pytania obok, jeśli wydają się odpowiednie lub potrzebne.





Instrukcje

1. Wyobraź sobie scenę, którą tworzysz tak, jakbyś uczestniczył w przedstawieniu teatralnym jako widz
2. Narysuj scenę (aktorzy, rekwizyty, dekoracje)
3. Zastanów się, dlaczego wszystkie narysowane przez siebie elementy, muszą się tam znajdować
4. Opisz to słowami
5. Wykorzystaj scenę w swojej historii

STORY LOGIC NET

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby narysowali scenę, a następnie opisali ją w dolnej części karty.

Uczniom łatwiej jest czasami najpierw zwizualizować/wyobrazić sobie scenę, a następnie opisać ją słowami, niż wykonać to zadanie odwrotnie.

Propozycje

1. W ramach ćwiczenia możesz zaprezentować sceny z przedstawień teatralnych, filmów, a nawet książek ilustrowanych i poprosić o ich opisanie w celu zapoznania się z techniką. Zadawaj pytania, które pomogą rozpoznać wszystkie istotne i mniej istotne szczegóły.
2. Rysunek może mieć formę szkicu lub być bardzo prosty. W tym ćwiczeniu nie są potrzebne zdolności artystyczne.
3. Spróbuj utworzyć kolaż wykorzystując zdjęcia z czasopism, naklejki i inne materiały.





Poczuj swoją scenę					
Temat/Scena _____					
Zobacz	Usłysz	Dotknij	Spróbuj	Poczuj	

Instrukcje

1. Nadaj tytuł swojej scenie i umieść ją w polu „Temat”
2. Wyobraź sobie, że jesteś częścią tej sceny
3. Opisz w 2-3 zdaniach, co doświadczasz każdym ze swoich zmysłów
4. Wykorzystaj te informacje w swoim opowiadaniu

STORY LOGIC NET

Instrukcje

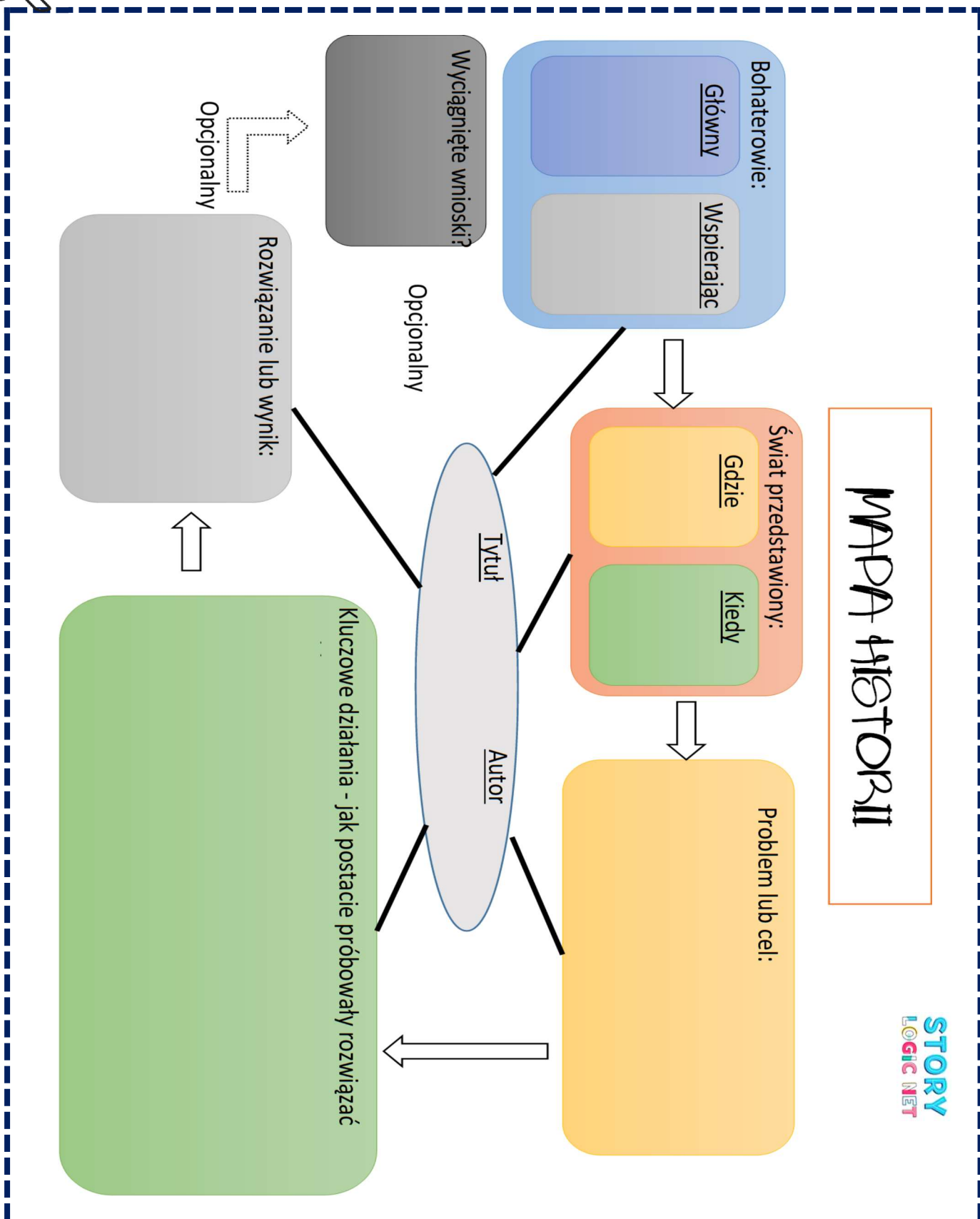
Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich, aby zamknęli oczy i wyobrazili sobie, że są częścią sceny. Następnie poproś ich, aby opisali to za pomocą zmysłów.

Uczniom łatwiej jest czasami najpierw zwizualizować/zobrazować sobie scenę, a następnie opisać ją słownie, niż wykonać to zadanie w odwrotnej kolejności. W tym przypadku poproś uczniów, aby wyobrazili sobie, że rzeczywiście biorą udział w tej scenie.

Propozycje

1. W ramach ćwiczenia możesz poprosić uczniów, aby wcielili się w inną postać w tej scenie i ponownie ją opisali.
2. Poproś ich o zmianę ról (np. protagonista, obserwator, mały królik chowający się za krzakiem itp.)
3. Zadawaj pytania dodatkowe, aby pomóc uczniom. Na przykład: „Jak pachniało powietrze?”, „Jakie wrażenie sprawia miecz trzymany w dłoni?”, „Jakie byś widział kolory?”





STORY LOGIC NET

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich o wypełnienie dostępnych pól, aby stworzyć ogólny zarys opowiadania.

Mapa opowieści to wykres zawierający elementy niezbędne do stworzenia pełnej historii. Jest przydatna dla początkujących autorów, którym trudno jest uporządkować swoje opowiadania. To metoda umożliwiająca wizualizację kluczowych pomysłów potencjalnego pisarza i ich weryfikacji pod kątem spójności.

Propozycje

1. Wypróbuj tę metodę, jeśli piramida Freytaga nie przyniosła oczekiwanych efektów.
2. Połącz szablony (np. ten i piramida Freytaga), aby zobaczyć, co najlepiej sprawdza się w pracy z twoimi uczniami.
3. Możesz tworzyć własne mapy historii, dodając więcej ramek, w oparciu o stopień zaawansowania uczniów oraz założony przez siebie cel.





Mapa Historii

Tytuł _____ Autor _____

Główni bohaterowie

Świat przedstawiony

Sformułowanie problemu

Podsumowanie wstępu historii

Podsumowanie rozwinięcia historii

Podsumowanie zakończenia historii

Przedstawienie rozwiązania (bezpośrednio związane z problemem)

Główne przesłanie historii

STORY LOGIC NET

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaż ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich o uzupełnienie brakujących informacji w celu stworzenia zarysu ogólnego ich opowiadania.

Mapa opowieści to wykres zawierający elementy niezbędne do stworzenia pełnej historii. Jest przydatna dla początkujących autorów, którym trudno jest uporządkować swoje historie. To metoda umożliwia wizualizację kluczowych pomysłów potencjalnego pisarza i ich weryfikację pod kątem spójności.

Propozycje

1. Wypróbuj tę metodę, jeśli piramida Freytaga nie przyniosła oczekiwanych efektów
2. Połącz szablony (np. ten i piramida Freytaga), aby zobaczyć, co najlepiej sprawdza się w pracy z twoimi uczniami
3. Możesz tworzyć własne mapy historii, dodając więcej ramek, w oparciu o stopień zaawansowania uczniów oraz założony przez siebie cel





Piramida fabularna

Główna postać (imię)

Dwa słowa opisujące tę postać

Trzy słowa opisujące świat przedstawiony lub miejsce akcji

Cztery słowa opisujące ważne wydarzenie

Pięć słów opisujących główną ideę lub znaczenie tego wydarzenia



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich o uzupełnienie brakujących słów, aby stworzyć ogólny zarys ich opowiadania.

Piramida fabularna to organizator graficzny, w którym każdy kolejny wiersz ma o jedno słowo więcej niż poprzedni, co tworzy kształt piramidy. Autorzy powinni zapisać główne elementy swoich opowiadań, w sposób uporządkowany i kreatywny.

Istnieją różne wersje tego szablonu (zobacz w zestawie narzędzi). Możesz także tworzyć własne, dodając więcej wierszy (każdy zawiera o jedno słowo więcej niż poprzedni).





Piramida fabularna

Główna postać (imię) _____

Dwa słowa opisujące tę postać _____

Trzy słowa opisujące świat przedstawiony lub miejsce akcji _____

Cztery słowa opisujące ważne wydarzenie _____

Pięć słów opisujących kolejne ważne wydarzenia _____

Sześć słów opisujących zakończenie lub sposób rozwiązania problemu _____



Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów. Poproś ich o uzupełnienie brakujących słów, aby stworzyć ogólny zarys ich opowiadania.

Piramida fabularna to organizator graficzny, w którym każdy kolejny wiersz ma o jedno słowo więcej niż poprzedni, co tworzy kształt piramidy. Autorzy powinni zapisać główne elementy swoich historii w sposób uporządkowany i kreatywny.

Istnieją różne wersje tego szablonu (zobacz w zestawie narzędzi). Możesz także tworzyć własne, dodając więcej wierszy (każdy zawiera o jedno słowo więcej niż poprzedni).





Wykorzystanie konfliktu wewnętrznego i zewnętrznego w opowieściach

1. Stwórz oba rodzaje konfliktów

Jakie wady wewnętrzne pojawiają się na swój sposób? A jakie wydarzenia są poza ich kontrolą?



2. Zastanów się, jak powiązać je ze sobą

np. Czy temperament postaci wpływa na rozwiązanie zacieklego sporu o pracę?



3. Spraw, by wewnętrzne konflikty postaci ścierały się ze sobą

W jaki sposób główne wady postaci (np. zbyt szorstki lub niewyraźny styl mówienia) kolidują ze sobą?



4. Wprowadź większe i mniejsze konflikty

Jakie mniejsze konflikty mogą pojawić się w miarę dojrzewania i rozwoju postaci?



5. Zaplanuj główne konflikty w wątkach bohatera

Twórz cechy postaci, w tym zestawienie większych i mniejszych konfliktów, z którymi mogą się spotkać.



Twórz profile postaci i łatwy zarys historii
www.nownovel.com/start-writing-a-book

Szybkie porady

- Napięcie: z powodu niepewności konfliktu czytamy kolejne strony, aby dowiedzieć się, jak zostanie rozwiązany.
- Ryzyko: Konflikt może przynieść najgorsze możliwe skutki i wymaga pilnego rozwiązania (bohater musi pokonać antagonistę/środowisko lub siebie „albo coś innego...”)
- Rozwój postaci: Konflikt pozwala na dramatyczne incydenty i konfrontacje, które testują postacie i powodują, że te się uczą i dostosowują.

W JAKI SPOSÓB?

1. Wewnętrzne/zewnętrzne rodzaje przeszkód
2. Wewnętrzne/zewnętrzne konflikty wpływają na siebie
3. Postacie przeciwstawiają się wewnętrznym konfliktom
4. Liczne i powiązane konflikty wewnętrzne/zewnętrzne
5. Planuj wątki bohaterów wraz z konfliktami wewnętrznymi/zewnętrznymi, na przykład.

Instrukcje

Wydrukuj kartę i przekaz ją uczniowi lub grupie uczniów jako wskazówkę, która pomoże zrozumieć, czym jest konflikt i jakie są jego rodzaje. Konflikt to opozycja i walka, czy to między postaciami, które mają przeciwne cele, czy między postacią, a jej własnymi wewnętrznymi demonami. Czasami dochodzi do konfliktu między postaciami a ich otoczeniem.

Konflikt jest źródłem ryzyka i trudności, które powodują rozwój i rozwiązanie akcji. Konflikt to także tygiel, w którym postacie mogą dojrzewać i zmieniać się. Zmierzając się z wewnętrznymi i/lub zewnętrznymi przeciwnościami, postacie zyskują nową wiedzę i wzmacniają się. Pokonują wady lub ulegają im. Konflikt jest więc kluczowym czynnikiem powodującym zmianę.

Skorzystaj z poniższych informacji, aby pomóc uczniom w trakcie dyskusji analitycznej/sterowanej.

- Konflikt wewnętrzny: Jest to powszechny rodzaj konfliktu, zwykle oparty na wewnętrznych uczuciach i/lub wartościach. Postać zмага się z wyborem, decyzją lub problemem, przed którym została postawiona.
- Konflikt zewnętrzny:
 - Osoba przeciwko osobie. To najczęstszy rodzaj konfliktu, zwykle między bohaterem a antagonistą.
 - Osoba przeciw naturze. Bohater zмага się z siłami natury lub środowiska zewnętrznego. Jest to powszechne w opowieściach survivalowych.
 - Osoba przeciwko społeczeństwu. Na przykład główny bohater staje w obronie swoich przekonań i walczy ze społeczeństwem lub grupą ludzi.
 - Osoba przeciwko siłom nadprzyrodzonym. Konflikt podobny do „Osoba przeciw naturze”, ale w tym przypadku toczy się on w obronie lub przeciw siłom nadprzyrodzonym lub trudnym do zrozumienia zjawiskom (np. magii).
 - Osoba przeciwko technologii. Konflikt wynikający z nowego odkrycia, przełomu naukowego itp.

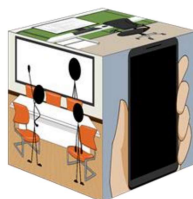
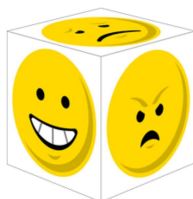
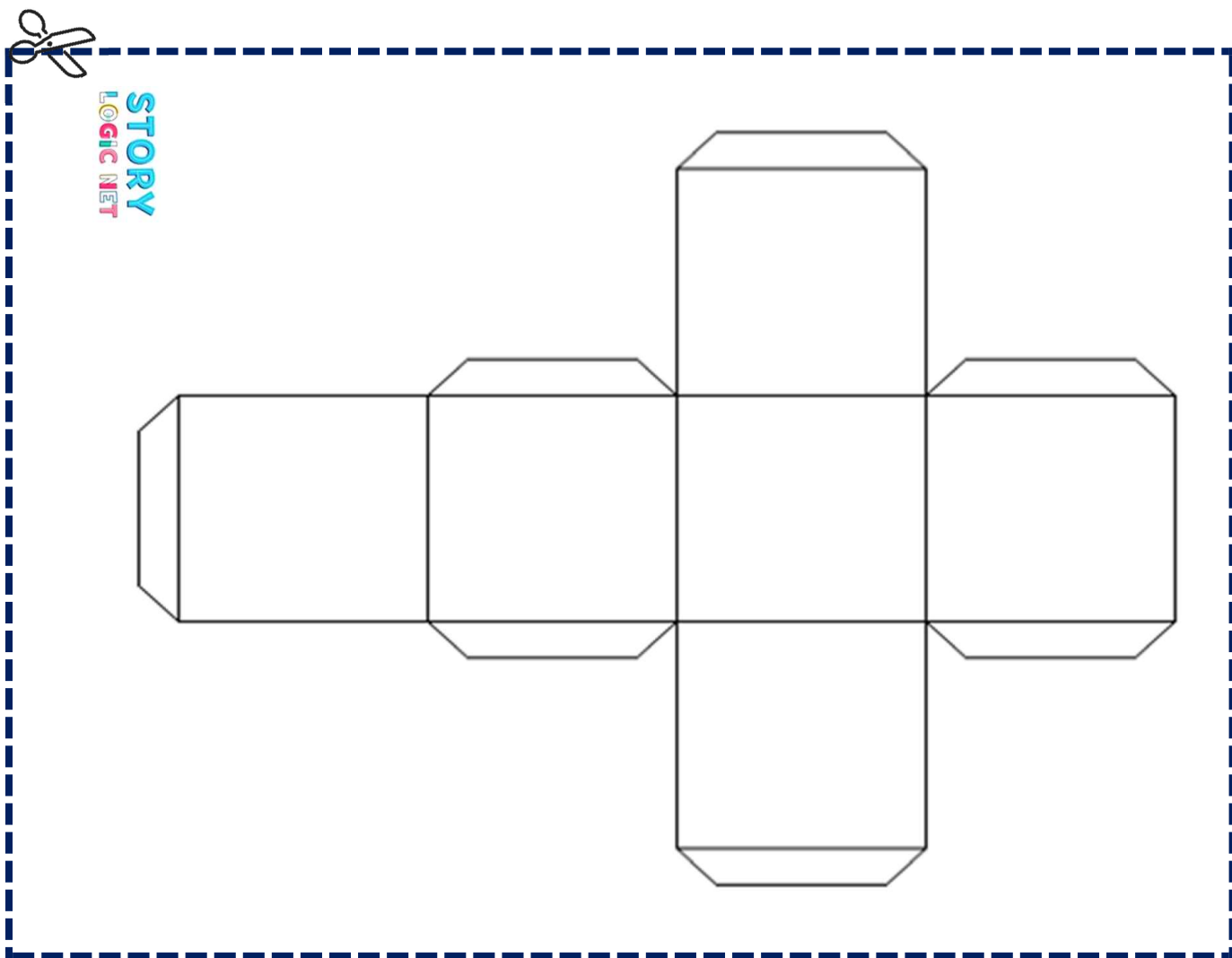
Zapoznaj się również z załączonym filmem TedEd, który wyjaśnia konflikt zewnętrzny i wewnętrzny.

<https://ed.ted.com/on/2AiUn1bS>

STORY LOGIC NET

Projektowanie elementów historii - pisanie wskazówek

Wypisz losowe postacie, miejsca/sytuacje i konflikty/emocje na małych kartkach papieru lub na bokach sześcianu. Uczniowie losują rzucając nim jak kostką do gry, a następnie wykorzystują wylosowane elementy do stworzenia własnego opowiadania. Użyj poniższego szablonu.



Przykłady:



STORY LOGIC NET

Projektowanie elementów opowieści - pisanie podpowiedzi 2

Stwórz zwykłą kostkę wykorzystując poniższy wzór. Możesz użyć najprostszego edytora tekstu do stworzenia kostki czy dodania własnych pomysłów.



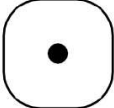





	KTO?	Gdzie?	Co?	Kiedy?

Oto kilka przykładów, które ułatwią ci start:

	KTO?	Gdzie?	Co?	Kiedy?
	 superbohater	w więzieniu	ktos się zagubił	teraźniejszość
	 czarownica lub czarodziej	na pustyni	postacie znajdują się w środku burzy	przeszłość
	 Twoja grupa	w kosmosie	postacie zostały zmniejszone	przyszłość
	 aktor	na łodzi	bohaterom skończyły się zapasy	teraźniejszość
	 wybrana postać	w szkole	postacie znajdują dziwne pudełko	przeszłość
	 sportowiec	w dżungli	postacie są w trakcie walki	przyszłość

STORY LOGIC NET

  Wylosuj historię!  

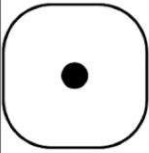





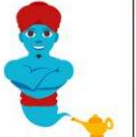














Wylosowano#	Postać	Świat	Problem
	dwugłowy potwór	wewnątrz ukrytej jaskini	znalazł grosz przynoszący pecha
	smok ziejący ogniem	na farmie	był ścigany przez pomidora
	piękna księżniczka	przy jeziorze	zgubił się w kosmosie
	brzydka ropucha	na gorącej pustyni	został rozdzielony ze swoim przyjacielem
	przystojny rycerz	w ciemnym lesie	zjadł zatrutą jagodę
	marudny niedźwiedź	w magicznym zamku	stracił pamięć

Wskazówki: Rzuć kostką TRZY razy, jeden raz dla każdej kolumny, aby wymieszać i dopasować różne elementy historii. Zapisz każdy element historii w organizatorze graficznym, wraz z pozostałymi pomysłami na opowiadanie!

MsJordanReads © 2012



WYLOSUJ HISTORIE

						
GŁÓWNY BOHATER						MÓWIACY OŁÓWEK 
ŚWIAT PRZEDSTAWIONY		KRĘGIELNIA 		STATEK WYCIECZKOWY 		
PROBLEM	ZOSTAŁ ZJEDZONY PRZEZ WĘŻA 	UDERZENIE TORNADO 	OGROMNY POŻAR 	ZGUBIŁ SIĘ 	WPADEŁ W PUŁAPKĘ 	ZMIENIŁ SIĘ W POMIDORA 

©The TECHIE Teacher®

Projektowanie opowieści - Kości opowieści

Użyj oryginalnych kości opowieści (www.storycubes.com) lub stwórz własne, korzystając z rysunków i/lub obrazów oraz szablonu kostki (patrz <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-designers/>) oraz innych materiałów załączonych w zestawie narzędzi. Wybierz 9 kostek, którymi rzuci uczeń, i użyj poniższych szablonów, aby stworzyć opowiadanie.



Imię: _____

Klasa: _____

Ćwiczenie: elementy opowieści

Pisanie opowiadań z Kośćmi Rory

Kostka#1	Kostka#2	Kostka#3	Kostka#4	Kostka#5	Kostka#6	Kostka#7	Kostka#8	Kostka#9

PAMIĘTAJ: Dobre opowiadania mają wyraźny początek, środek i zakończenie. Zawierają tytuł, postać, scenerię, problem i rozwiązanie.

Burza mózgów przed napisaniem:

Tytuł: _____

Postać/Postaci	
Świat przedstawiony	
Problem	
Rozwiązanie	



Opowiadanie historii za pomocą Kości Rory

_____ (Tytuł)

Autor: _____ (Autorzy)

Pewnego razu, _____ (Świat przedstawiony)

Kostka 1	
Kostka 2	
Kostka 3	
Kostka 4	
Kostka 5	
Kostka 6	
Kostka 7	
Kostka 8	
Kostka 9	

_____ . Koniec.
(Wniosek)



Opowiadanie historii za pomocą Kości Rory® Działanie...

_____ (Tytuł)

Autor: _____ (Autorzy)

Pewnego razu, _____ (Świat przedstawiony)

Kostka 1	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 2	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 3	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 4	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 5	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 6	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 7	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 8	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____
Kostka 9	Teraźniejszość: _____
	Przeszłość: _____

_____ . Koniec.
(Wniosek)

STORY LOGIC NET

Pisanie zespołowe opowieści przy użyciu Kości

Użyj oryginalnych kości do tworzenia opowieści (www.storycubes.com) lub stwórz własne, korzystając z rysunków i/lub obrazów oraz szablonu kostki (patrz <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-designers/>) oraz innych materiałów załączonych w zestawie narzędzi. Wybierz 9 kostek, którymi rzuci uczeń, i użyj poniższych szablonów, aby stworzyć opowiadanie.

Każdy uczeń rzuca 3 kostkami i pisze określoną część opowiadania.





Część 1	
Część 2	
Część 3	