




 <b>PRZEDMIOT</b>	Język angielski
 <b>TEMAT LEKCJI</b>	Pisanie narracji - Siedem kroków do napisania historii
 <b>KLASA</b>	12 – 13 lat
 <b>CELE NAUCZANIA</b>	<p>Nauczanie uczniów procesu kreatywnego pisania historii</p> <p><b>Uczniowie będą umieli:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Przypomnieć sobie elementy opowiadania poprzez dyskusję z przewodnikiem.</li><li>● Napisać opowiadanie z wykorzystaniem podstawowych elementów,</li><li>● Rozwijać bogate, szczegółowe historie</li><li>● Wykorzystywać technologie do tworzenia i publikowania tekstów.</li></ul>
 <b>WYMAGANY CZAS</b>	2 h (po 45 minut każda)
 <b>PRZYGOTOWANIE</b>	1 h

**MATERIAŁY**

- Projektor/tablica interaktywna
- Komputery/smartfony
- Połączenie z Internetem
- Zasoby:
  - [Storyjumper](#)
  - [Mystorybook](#)
  - [Storyjumper worksheet](#)

**METODY PRACY:**

- Wyjaśnienie
- Prezentacja
- Quiz
- Dyskusja

**FORMY PRACY**

- Praca grupowa

**PRZEBIEG LEKCJI****Przygotowanie:**

- Wybór treści do omówienia i odpowiednich materiałów
- Założenie konta na story jumper (Sprawdź arkusz objaśniający narzędzie nr 28)

- Założyć konta na my story book i zaprosić uczniów (Sprawdź arkusz objaśniający narzędzie nr 18).

### **Wprowadzenie:**

- Uczniowie uczą się, jak korzystać ze StoryJumper, oglądając samouczek, aby poznać podstawy tworzenia książki w StoryJumper.
- Uczniowie mogą znaleźć więcej informacji [StoryJumper Tutorial](#) w podręczniku autora.
- Wykonują te same kroki na platformie [Author's Guide](#).
- Zapytaj uczniów, czy wiedzą, jak skonstruować historię.
- Zapisz na tablicy 7 elementów, które uczniowie powinni wziąć pod uwagę podczas pisania historii (postacie, otoczenie, wyzwania, motywacja, przeszkody, punkt kulminacyjny i zakończenie).
- Podziel uczniów na 6 grup (liczba grup zależy od liczby uczniów w klasie).

### **Realizacja:**

#### Lekcja 1:

- Każda grupa otrzymuje arkusz roboczy z siedmioma elementami opowieści.
- Pracują nad każdym krokiem i wspólnie przeprowadzają burzę mózgów.
- Zaangażuj uczniów w dyskusję i podziel się z nimi kilkoma pomysłami:
  - "O kim jest ta historia? Oto kilka rzeczy, o których warto pomyśleć podczas tworzenia **głównego bohatera**.
  - Twoja postać nie musi być człowiekiem. **Użyj wyobraźni!**
  - Powiedz uczniom, że po stworzeniu jednej postaci prawdopodobnie będą chcieli stworzyć więcej postaci - przyjaciół, wrogów, bohaterów, złoczyńców itd.
  - Po tym, jak każda grupa znajdzie swoje postacie, kontynuują drugi krok - **scenerię**.
- Zapytaj uczniów "Gdzie i kiedy chcą, aby ich historia miała miejsce?". Uczniowie znajdują najlepsze miejsca i czasy dla swoich historii i wybierają je z materiałów rozdanych przez nauczyciela.

- Wyjaśnij, że każda historia zawiera wyzwanie lub problem do rozwiązania przez bohaterów.
- Uczniowie pracują razem i piszą kilka pomysłów dotyczących problemu/wyzwania w ich historii.
- Postać (postacie) potrzebuje motywacji do rozwiązania problemu. Zmuszanie postaci do działania wbrew ich naturze może budować napięcie, ale musi być wiarygodne dla czytelnika.
- Każda grupa przeprowadza burzę mózgów i uzupełnia tabelę o ten krok.
- "Co się stanie, gdy dodasz przeszkody?" "Jakie rzeczy mogą stanąć na drodze twojej postaci?"
- Po pokonaniu przeszkód postać osiąga punkt kulminacyjny historii.
- Punkt kulminacyjny to świetny moment na ujawnienie nieoczekiwanego zwrotu akcji, ale powinien on być wiarygodny.
- Wreszcie, historia potrzebuje zakończenia
- Zadaj uczniom następujące pytania, aby pomóc im znaleźć najlepsze zakończenie:
  - "Czy wszystko zostało rozwiązane? Czy jest jasne, co stanie się z bohaterami po zakończeniu historii?"
  - Co czuje główny bohater w związku z zakończeniem?"
- Poproś uczniów, aby pomyśleli o temacie przewodnim swojej historii (na przykład: dobro kontra zło, znaczenie przyjaźni, konsekwencje zastraszania, znaczenie uczciwości, podróże i podróże, człowiek kontra natura, wartość podejmowania ryzyka itp.)
- Historie są zawsze bardziej interesujące i zapadają w pamięć, jeśli czegoś się z nich uczymy.

#### Lekcja 2:

- Gdy uczniowie wypełnią swoje arkusze robocze, nadszedł czas, aby zaczęli pisać swoją historię
- Poprowadź klasę w spontanicznym ćwiczeniu tworzenia historii.
- Pomóż każdej grupie wymyślić wydarzenia fabularne.

- Poproś uczniów, aby stworzyli własną książkę o Story Jumper (sprawdź arkusz objaśniający nr 28).

**Podsumowanie:**

- Zaangażowanie uczniów w dyskusję na temat treści lekcji.
- Wyjaśnienie wszelkich wątpliwości lub nieporozumień.
- Podsumowanie lekcji.

**Praca domowa:** Napisz swoją własną historię

- Zaproponuj uczniom napisanie własnej historii narracyjnej. To indywidualne ćwiczenie może polegać na tym, że uczniowie po prostu napiszą własną wersję ćwiczenia -tworzenia historii w klasie, zmieniając postacie, scenerię, fabułę i wydarzenia według własnego uznania.
- Daj uczniom możliwość rozpoczęcia tworzenia zupełnie innej historii z dowolnymi postaciami, scenerią, fabułą i wydarzeniami.
- W razie potrzeby nauczyciel może zasugerować, aby uczniowie wybrali siebie jako głównego bohatera, czyniąc historię osobistą narracją.
- Uczniowie publikują swoją historię na MyStoryBook.