

نویسنده خود باشید (سطح ۲)

توضیحات	دانش‌آموزان عناصر داستان سرایی از جمله کرکتر (شخصیت) ها، پلات (طرح کلی یک داستان)، تخنیک‌های نوشتاری و خلاقیت را بررسی می‌کنند و به طور خلاقانه کتاب های بی‌کلام یا تصویر دار خود را خلق خواهند کرد.
سوال اساسی	چه چیزی یک داستان را جذاب می‌کند؟
زمان مورد نیاز	۵ ساعت در طول ۵ روز
لوازم مورد نیاز	پنسل، کاغذ، پنسل رنگه/ قلم رنگه
یادگیری نتایج	<ul style="list-style-type: none"> - ویژگی های یک داستان از جمله کرکتر (شخصیت) ها، عنوان، شروع - وسط - پایان، - مشکل - حل مسئله. - استفاده از صفت ها و جزئیات احساسی برای انتقال دقیق تجربیات و رویدادها. - استفاده از انواع کلمات و عبارات انتقالی برای مدیریت ترتیب وقایع. - استفاده از گفتگو و توصیف برای توسعه تجربیات و رویدادها یا نشان دادن عکس‌العمل کرکتر (شخصیت) ها به حالات. - استفاده صحیح از نقل قول، ندایه ها و علامت‌گذاری. - استفاده از نقشه داستان برای ایده‌پردازی و تکامل مفاهیم. - خلاقیت در داستان‌سزایی
آموزش قبلی	هیچ.

روز ۱

امروز، شما عناصر مختلف داستان سرایی را در حالیکه داستان های مورد علاقه خود را بررسی می‌کنید، بررسی خواهید کرد.

مدت زمان پیشنهادی	۱۰ دقیقه
فعالیت و توضیحات	<ul style="list-style-type: none"> ● به داستان مورد علاقه خود گوش دهید یا آنرا بخوانید . ● اگر به کدام داستان دسترسی ندارید، می‌توانید داستان که در ضمیمه آمده را بخوانید، والدین/استادان می‌توانند هر حادثه یا رویدادی را که در زندگی آنها اتفاق افتاده است (به عنوان مثال آخرین سال روز تولد آنها، جشن در خانه‌شان یا برخی از میهمانی ها) یا داستانی

<p>که می دانند، بازگو کرده و از آن استفاده کنند.</p>	
<p>در مورد داستان فکر کنید. برخی از سوالات در زیر پیشنهاد می شوند:</p> <ul style="list-style-type: none"> - چه چیزی این داستان را برای شما جذاب کرده؟ - بهترین بخش داستان کدام بود؟ - در بخش های مختلف داستان چه احساسی داشتید؟ - چه چیزی شما را کنجکاو ساخت تا به دنبال این باشید که بعد از آن چه اتفاقی افتاد؟ - چه چیزی از شخصیت ها و صحنه داستان را دوست داشتید؟ - پایان داستان چگونه می توانست به صورت متفاوتی باشد؟ 	
<p>شروع به شناسایی برخی از عناصر اصلی داستان کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● عنوان داستان، که نام داستان است (به عنوان مثال موطلایی و سه خرس) ● نویسنده داستان یعنی کسی که داستان را نوشته (به عنوان مثال رابرت ساوتی) ● کرکتر (شخصیت) های داستان، که افراد/حیوانات اصلی در داستان هستند، به عنوان مثال موطلایی و سه خرس ● صحنه داستان، که شامل جزئیاتی مانند مکان داستان است، مثل خانه سه خرس - اتاق نشیمن، اتاق خواب و غیره. ● کلمات جدید ● ارتباط بین داستان و تجربیات شما - آیا شما در هر قسمتی از داستان تجربه ای مشابه با آنچه در داستان اتفاق افتاده است داشته اید؟ 	<p>۱۵ دقیقه</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● پس از خواندن داستان برای بار اول ، عناصری که شناسایی کردید را در یک تنظیم کننده ای گرافیکی بنویسید، به طور مثال یک نقشه داستان. (برای مثال، برای مشاهده نمونه هایی از تنظیم کننده ای گرافیکی، به ضمیمه ۱ مراجعه کنید) ● سعی کنید جملات کاملی بنویسید، همانند "عنوان داستان ... است" یا "داستان توسط ... نوشته شده است" <p>شما همچنین اگر بخواهید می توانید بخش هایی از داستان را ترسیم کنید.</p>	<p>۱۵ دقیقه</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● داستان را برای دومین بار بخوانید یا گوش کنید. ● این بار به شروع، وسط و انتهای داستان توجه کنید. ● پس از پایان داستان، به سوالات ذیل پاسخ دهید: <p>چه وقایعی در ابتدا، وسط و انتهای داستان رخ داد و شما آنرا چگونه میدانید؟</p> <ul style="list-style-type: none"> ● نقشه داستان را با نوشتن یک یا دو جمله در ارتباط اینکه چه چیزی در آغاز، میانه و پایان داستان اتفاق افتاد تکمیل کنید. <p>به طوری مثال:</p> <ul style="list-style-type: none"> - آغاز: سه خرس برای قدم زدن بیرون رفتند. - میانه: در همین اثنا بود که مو طلایی به خانه آنها وارد شد. همه چیز را گشته، بعد از آن غذای آنها را خورده و روی تخت آنها خوابید. - پایان: سه خرس به خانه بازگشتند و مو طلایی را داخل خانه دیدند. مو طلایی ترسیده و فرار کرد. - همچنان شما میتوانید این بخش ها را ترسیم کنید. <p>در ذیل یک مثال از نقشه داستان قصه مو طلایی و سه خرس را مشاهده میکنید</p>	<p>۲۰ دقیقه</p>
	<p>10 دقیقه</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● درباره آن قسمت از داستان که شنیدید/خواندید و آنرا دوست داشتید و آن قسمتی که آنرا دوست نداشتید، تامل کنید. بعضی از سوالات ممکن شامل موارد ذیل باشد: ○ آیا داستان جذاب بود؟ چه چیزی بیشتر آنرا جذاب میکرد؟ ○ بهترین بخش داستان کدام قسمت بود؟ ○ در بخش های مختلف داستان چه احساسی داشتید؟ ○ آیا کنجکاو بودید که بعداً چه اتفاقی میافتد؟ به نظر شما چرا اینطور بود؟ ○ آیا کرکتر(شخصیت) ها را پسندیدید؟ ○ صحنه داستان چقدر اهمیت داشت؟ ○ چه چیزی میتواندست یک پایان متفاوت برای داستان باشد؟ اگر شما نویسنده این داستان میبودید چطور آنرا خاتمه میدادید؟ 	

روز ۲

امروز، شما شروع به نوشتن/نشان دادن داستان های خود خواهید کرد.

فعالیت و توضیحات	زمان پیشنهادی
-------------------------	----------------------

<p>● برای داستان خود عناوین مختلفی را بسازید. برای الهام بخشیدن به خلاقیت خود، می‌توانید در فعالیت جالب زیر شرکت کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ شما یا اعضای خانواده تان ۱۰ تا ۱۵ شی مختلف از خانه‌تان را در یک خریطه ناشفاف با ابعاد متوسط (پلاستیک، کاغذ یا تکه ای که از آن چیزی دیده نمی شود) قرار می دهید. به عنوان مثال قاشق، سامان بازی، توپ، کتاب، کلیپ، گل و غیره. ○ یکی از اشیاء را بدون نگاه کردن از خریطه بیرون بکشید و با این شیء داستانی بسازید. به عنوان مثال، اگر شما قاشق را برداشتید: هنگام روایت داستان، سعی کنید از عبارات انتقالی (برای مشاهده نمونه هایی از عبارات انتقالی، ظمیمه ۳ را ببینید) و ضمائر (چه کسی، از چه کسی، چه کسی را، کدام، که) و قیود ربطی (کجا، چه زمانی، چرا) استفاده کنید. ○ به عنوان مثال، می‌توانید از فارمت: "ابتدا، ... " سپس، ... " و "در نهایت، ... " برای توصیف سه بخش داستان (آغاز، وسط، پایان) استفاده کنید. ○ تا جایی که ممکن است جزئیات بیشتری ارائه دهید و در مورد چیزهایی که کرکتر (شخصیت) های شما خواهند گفت فکر کنید. <p>به عنوان مثال، اگر یک قاشق را انتخاب کنید:</p> <ul style="list-style-type: none"> - قاشق درخشانده: مایک، بسیار خوشحال بود چون سم، کوچکترین طفل، فقط با او ماست و آیسکریم وانبلا خورد. مایک با خود فکر کرد: "من همیشه فرصت طعم چیشدن چیزهای خوشمزه و سرد را داشته ام." - اما سم در مکتب درباره تغذیه سالم آموزش دیده بود. او برای چشیدن مقداری سوپ بروکلی که داغ بود هیجان زده بود. مایک بیچاره! می‌ترسید که اگر سوپ را بخورد، سبز شود و بسوزد. - در نهایت، مایک به سم گفت: "نمی خواهم سوپ را بخورم." بنابراین، سم تصمیم گرفت که سوپ را پوف کرده و سرد کند تا او را تشویق به خوردن آن کند. وقتی مایک بالاخره سوپ 	<p>۲۰ دقیقه</p>
---	------------------------

<p>را خورد، متوجه شد که نمکی ندارد!</p> <p>همچنین می توانید انتخاب کنید که ۳ تا ۲ شی را یکجا بردارید و با همه آنها داستانی بسازید.</p> <p>نکته:</p> <p>این پرسش ها می توانند به شما در شروع راهنمای کنند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● کرکتر (شخصیت) داستان شما کیست؟» ● کرکتر (شخصیت) شما چه چیزی را می بیند یا می شنود؟ ● " چه کسانی دیگر آنجا هست؟" ● "جایی که آنها در آن هستند چگونه به نظر می رسد؟" <p>این پرسش ها می توانند شما را در وسط داستان راهنمایی کنند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● "چه مشکلی برای کرکتر (شخصیت) شما پیش آمده؟" ● "بعدا چی اتفاق افتید؟" <p>این پرسش ها می تواند شما را در پایان داستان راهنمایی کنند:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "ایا کرکتر (شخصیت) توانست مشکل خود را حل کند؟" - "راه حل این مشکل چه بود؟" 	
<ul style="list-style-type: none"> ● در مورد اینکه در این تمرین چه چیزی مشکل و چه چیزی سرگرم کننده بود تامل کنید. ● موضوع داستان خود را با تخیل روان خود و تمرین عناصر کلیدی داستان سربازی، انتخاب و برنامه ریزی کنید. برخی از سوالات در زیر آمده است: - یک داستان در مورد دو حیوان مورد علاقه خود بنویسید - یک داستان در مورد موجود جادویی مورد علاقه خود بنویسید - داستانی بنویسید که شما و بهترین دوست یا خواهر یا برادرتان در آن باشد. - داستانی بنویسید که فعالیت مورد علاقه شما را شامل شود 	<p>۱۰ دقیقه</p>

<p>● هر ایده (فکری) را که دارید رسم کرده یا بنویسید (میتوانید از "نقشه ایده ها" استفاده کنید - مثال را در ضمیمه ببینید)</p> <p>هیچ ایده‌ای (فکری) بد نیست! شما می‌توانید چندین بار در داستان های خود تجدید نظر کنید.</p> <p>نکته: در صورتی که در هر مرحله‌ی به مشکل برخوردید، می‌توانید از همان سوالاتی که در فعالیت خریطه آمده بود استفاده کنید. به طور کلی، با استفاده از موارد ذیل فکر کنید:</p> <ul style="list-style-type: none">- کرکتر (شخصیت) ها چه کسانی هستند؟ نام آنها چیست؟- صحنه داستان چیست؟- چه اتفاقی می‌افتد یا مشکل چیست؟ راه حل چیست؟ <p>● درباره موارد ذیل تامل کنید:</p> <p>چطور خواهید فهمید که داستان تمام شده است؟</p> <p>فکر می‌کنید خوانندگان چطور به داستان شما واکنش نشان خواهند داد؟</p> <p>● ایده‌های خود درباره داستان را به خانواده یا خودشان بگویید و بر اساس واکنش آنها جزئیات را بررسی کنید.</p>	<p>۲۰ دقیقه</p>
--	-----------------

امروز، شما به کار روی داستان خود ادامه خواهید داد و جزئیات بخش های مختلف داستان را گسترش می دهید و برای این کار، باید در مورد کلماتی که برای توصیف کردن مفید هستند فکر کنید: صفت ها.

مدت زمان پیشنهادی	فعالیت و توضیحات				
۲۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> • صفات کلماتی هستند که می توان از آنها برای توصیف افراد و اشیا استفاده کرد. • صفت هایی که مکان ها، افراد، رویدادها و اشیا مختلف را توصیف می کنند را طرح کنید. برخی از صفت ها را فقط برای افراد می توان استفاده کرد و برخی دیگر را فقط برای توصیف چیزهای دیگر. به عنوان مثال: "قد بلند" کلمه ای است که افراد یا اشیا را توصیف می کند، اما یک صحنه را توصیف نمی کند. یک ورق کاغذ را به چهار قسمت تقسیم کنید و ۳ تا ۵ عدد از این کلمات را بنویسید. <table border="1" data-bbox="272 877 1127 1352"> <tr> <td data-bbox="695 877 1127 1104"> کلماتی که می توانند مکانها را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • پرجمعیت • بزرگ • • </td> <td data-bbox="272 877 688 1104"> کلماتی که می توانند افراد را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • قد بلند • باهوش • • </td> </tr> <tr> <td data-bbox="695 1110 1127 1352"> کلماتی که می توانند چیزهایی که اتفاق می افتد را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • متعجب کننده کننده • ترسناک • • </td> <td data-bbox="272 1110 688 1352"> کلماتی که می توانند اشیا را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • کوچک • رنگارنگ • • </td> </tr> </table>	کلماتی که می توانند مکانها را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • پرجمعیت • بزرگ • • 	کلماتی که می توانند افراد را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • قد بلند • باهوش • • 	کلماتی که می توانند چیزهایی که اتفاق می افتد را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • متعجب کننده کننده • ترسناک • • 	کلماتی که می توانند اشیا را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • کوچک • رنگارنگ • •
کلماتی که می توانند مکانها را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • پرجمعیت • بزرگ • • 	کلماتی که می توانند افراد را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • قد بلند • باهوش • • 				
کلماتی که می توانند چیزهایی که اتفاق می افتد را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • متعجب کننده کننده • ترسناک • • 	کلماتی که می توانند اشیا را توصیف کنند <ul style="list-style-type: none"> • کوچک • رنگارنگ • • 				
۱۵ دقیقه	<p>سپس سه جمله کامل برای هر جنبه از داستان (صحنه و رویداد یا راه حل) با استفاده از کلماتی که طرح کرده اید بنویسید.</p> <ul style="list-style-type: none"> • صحنه: طور مثال: آن یک پارک بزرگ با تعداد زیادی از گل های رنگارنگ بود. • رویداد اصلی/راه حل: مثال: در آن تابستان طوفان منتظره ترین واقعه ای بود؛ "رزی، که کوچکترین برادر بود، یک نظر عالی داشت." 				

<p>نکته: اگر با اضافه کردن صفت ها مشکل دارید، جملات را نوشته و سپس اسم ها را حلقه کنید و قبل از هر اسم، یک کلمه برای توصیف آن اضافه کنید. به عنوان مثال، اگر بنویسید "در آنجا یک پارک با گل های زیادی وجود داشت". اول اسم ها را شناسایی کنید. سپس کلمات پارک و گل ها را حلقه کنید زیرا آنها اسم هستند. در نهایت، به کلماتی فکر کنید که می توانند پارک و گل ها را توصیف کنند. می توانید از کلماتی مانند بزرگ، سبز، زیبا و غیره برای پارک، و کلماتی مانند رنگارنگ، کوچک، زیبا و غیره برای گلها استفاده کنید.</p> <p>هنگامی که توصیفات کامل شد، بررسی کنید که چه چیزی می توانید به هر یک از بخش های مختلف داستان خود اضافه کنید.</p>	
<p>آغاز: به این فکر کنید که یک خواننده یا شنونده چه چیزی را می خواهد/نیاز دارد بداند و اینکه شما چه چیزی را در ابتدای داستان می خواهید به اشتراک بگذارید. این چند پرسشی است که به شما کمک می کند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● از آنجا که این اولین بار است که خواننده شما با تمام کرکتر (شخصیت) ها آشنا میشود، میخواهید آنها در مورد این شخصیت ها چه بدانند؟ ● کرکتر (شخصیت) ها معمولاً چه کاری انجام می دهند و یک روز معمولی در زندگی آنها چگونه است؟ (در مورد صفت ها یا اعمال یا اشیاء فکر کنید که ممکن است با استفاده از آن ویژگی های کرکتر (شخصیت) ها را منتقل کنید. به عنوان مثال، کرکتر (شخصیت) هر روز صبح در عین ساعت بیدار می شود، یا کرکتر (شخصیت) گل هایی با رنگ زرد را دوست دارد، یا کرکتر (شخصیت) هر بار که از جلوی قصابی می گذرد "عصر بخیر" می گوید، و غیره.) ● شما می خواهید خواننده در باره محل وقوع داستان یا صحنه چه بداند؟ <p>وسط: به این فکر کنید که یک خواننده یا شنونده چه چیزی را می خواهد/نیاز دارد بداند و شما چه چیزی را در وسط داستان می خواهید به اشتراک بگذارید. این چند پرسشی است که به شما کمک می کند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● چه چیزی داستان را جذاب می کند تا به خواندن ادامه دهید؟ شاید اتفاق غیرمنتظره ای ● مشکل یا رویدادی که اتفاق افتاده ممکن چگونه باشد؟ ● این چه تفاوتی با وقایع عادی زندگی شان در ابتدا دارد؟ ● آیا صحنه همان است یا تغییر کرده است؟ <p>پایان: به این فکر کنید که یک خواننده یا شنونده چه چیزی را می خواهد/نیاز دارد بداند و شما چه چیزی را در پایان داستان می خواهید به اشتراک بگذارید. این چند پرسشی است که به شما کمک می کند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● چه چیزی داستان را جذاب می کند تا به خواندن ادامه دهید؟ 	<p>25 دقیقه</p>

- چگونه مشکل یا رویدادی که اتفاق افتاده است حل میشود؟ راه حل چه می تواند باشد؟
- آیا صحنه همان است یا تغییر کرده است؟
- داستان چگونه به پایان میرسد و چگونه کرکتر ها را ترک خواهیم کرد؟

روز ۴

امروز شما باید احساسات و افکار کرکتر(شخصیت)های خود را در هر بخش از داستان - آغاز، میانه و پایان - توصیف کنید.

مدت زمان پیشنهادی	فعالیت و توضیحات
۵ دقیقه	<p>در مورد احساسات یا عواطف کرکتر(شخصیت) ها و چگونگی تغییر آنها در طول داستان فکر کنید. چه چیز باعث این احساس شده و چه چیزی باعث تغییر آن شده است؟</p> <p>نکته: اگر این فعالیت برای شما دشوار است، خود را به جای کرکتر(شخصیت)ها قرار داده و با دوستان یا خواهران و برادران خود داستان را تمثیل کنید. هنگامیکه تغییرات را در گفتار آنها متوجه می شوید به آن اشاره کنید.</p>
۲۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> ● تصویری از حالت شخصیت اصلی را در آغاز، میانه و پایان داستان بسازید. چند نکته در مورد این احساسات به ترتیب بنویسید. (ضمیمه ۴ را ببینید) ● در نوشتار خویش از صفات، علامات ندایه و نقل قول استفاده کنید. <p>به یاد داشته باشید که علامت ندایه زمانی استفاده می شود که کسی احساس قوی را نشان می دهد یا روی موضوع تاکید میکند، مثال:</p> <p>- همهگی خیلی هیجان زده بودند و میخواستند به نوبت با تیمی(بازی کنند و خیلی برایشان خوش گذشت!</p> <p>به یاد داشته باشید که علامت نقل قول برای نشان دادن چیزی که کرکتر(شخصیت) میگوید استفاده میشود، طور مثال:</p> <p>- پدر از خواب بیدار شد و متوجه بی نظمی و به هم ریخته گی در اتاق نشیمن شد و گفت: "ای چه بی نظمی است؟"</p>

روز ۵

امروز داستان خود را به شکل یک کتاب در خواهید آورد.

مدت زمان پیشنهادی	فعالیت و توضیحات
۵ دقیقه	شما می‌توانید کاغذی را که حداقل باید ۳ روی داشته باشد (یکی برای شروع - وسط - پایان) قات/تا کنید و اینها(شروع - وسط - پایان) را در پایین هر روی با شماره صفحه علامه گذاری کنید. شما باید یک کاغذی دیگر را برای ایجاد پوش قات کنید.
۳۰ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> حداقل دو پاراگراف با ۵ جمله کامل برای هر یک از بخش‌ها (بالای هر روی) بنویسید. شما می‌توانید برخی از این جملات را از فعالیت‌های بخش‌هایی که در روزهای ۳ و ۴ نوشته‌اید انتخاب کنید و اگر می‌خواستید/نیاز داشتید می‌توانید جملات جدیدی را به آن اضافه کنید. از عبارات انتقالی (ضمیمه ۳ را ببینید)، حروف بزرگ، نقطه، سوالیه، ندایه و ضمائر و قیدهای ربطی استفاده کنید.
۵ دقیقه	یک عنوان برای کتاب در نظر بگیرید و نام خود را به عنوان نویسنده روی جلد آن بنویسید.
۱۵ دقیقه	همچنین می‌توانید نقاشی‌ها را به روی صفحه اضافه کنید، طرح صفحات را ویرایش و پوش کتاب را دیزاین کنید.
۱۵ دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> کتاب شما اکنون آماده است تا با اعضای خانواده به اشتراک گذاشته شود و با صدای بلند خوانده شود. داستان را برای والدین خود بخوانید و در مورد داستان نظر بخواهید. نظریات والدین شامل موارد ذیل خواهد بود: <ul style="list-style-type: none"> - آنچه در مورد داستان دوست داشتند. - آنچه که در مورد کتاب دوست داشتند. - آنچه آنها می‌خواهند بیشتر درباره آن بدانند. - چه چیزی می‌تواند بهبود یابد.
۱۵ دقیقه	بر اساس نظریات، شما باید داستان/کتاب خود را بهبود بخشیده و در مورد آنچه که بیشتر از آن لذت می‌بردید و چالش برانگیز بود، تامل کنید.

معیارهای ارزیابی

- خلاقیت در ایجاد طرح کلی داستان
- وضوح و خلاقیت رسامی‌ها و نقشه داستان
- سادگی و کامل بودن متن نوشته شده
- رعایت و استفاده از تمام قواعد زبانی (ندایه، صفت و غیره)
- ترتیب/توالی و تاریخچه داستان
- ادغام و یکپارچگی یک مشکل و یک راه حل در داستان

فعالیت های غنا بخش اضافی

- دانش‌آموزان می‌توانند از اجزای کلام دیگری مانند قیود و نشانه گذاری های نگارشی مانند سیم کالن(؛) هنگام نوشتن داستان استفاده کنند.
- دانش‌آموزان می‌توانند واژه ها و جملات جدید را به آن اضافه کنند.
- دانش‌آموزان صفحه آخر را میتوانند برای خلاصه ای داستان و "نقد و نظر" از طرف اعضای خانواده دیزان کنند (به عنوان مثال: "داستان هیجان انگیز بود!" - پدر، "این سرگرم کننده بود!" - خواهر و غیره)

تغییرات برای ساده سازی

- دانش‌آموزان می‌توانند یک پاراگراف یا فقط چند جمله در هر بخش از داستان بنویسند.
- آنها می‌توانند به نقاشی ها اتکا کنند که بعدا میتوانند بگویند که چیزی خاصی برای نگهداشتن دارند .
- تاکید بر قواعد نگارش (سوالیه، ضمائر ربطی و غیره) می‌تواند برای برخی از دانش‌آموزان کمی کاهش یابد.

ضمیمه ۱: بچه فریاد زد که گرگ آمد

روزی روزگاری، پسرک ای بود که از تماشای گله‌ی گوسفندان قریه که در حال چریدن در دامنه تپه بودند خسته شد. برای این که یک کمی تفریح کرده باشد، شروع کرد به فریاد زدن: "گرگ! گرگ! گرگ پشت گوسفند ها میود!"

وقتی اهالی قریه فریاد را شنیدند، به سمت تپه دویدند تا گرگ را فراری دهند. اما وقتی به بالای تپه رسیدند، هیچ گرگی را مشاهده نکردند. پسرک از دیدن صورت‌های عصبانی آن‌ها خوش شد و خنده کرد.

روستاییان به پسر هشدار دادند: "پسر، وقتی گرگ نیست، فریاد نزن گرگ!" آنها با عصبانیت از تپه پایین رفتند.

بعدها، پسرک چوپان یک بار دیگر برای تفریح فریاد زد: گرگ! گرگ! گرگ گوسفند ها را شکار میکند!"، او به روستاییان که از تپه بالا می رفتند تا گرگ را بترسانند نگاه کرد.

هنگامی که آن‌ها دیدند که گرگی نیست، با شدت لحن گفتند: "فقط وقتی که گرگ وجود دارد، فریاد بزن! وقتی گرگ نیست، صدا نده!" اما پسر در حالی که آنها یک بار دیگر از تپه پایین می رفتند، با پوزخندی به سخنان آنها خندید.

مدت ها بعد، پسر گرگی واقعی را در حالی دید که اطراف گله گوسفندان به صورت پنهانی حرکت می کرد. با اضطراب ایستاده شد و تا آنجا که می توانست فریاد زد: "گرگ! گرگ!"، اما اهالی قریه فکر کردند که او دوباره آنها را فریب میدهد و بنابراین برای کمک نیامدند.

وقت غروب آفتاب، اهالی قریه به دنبال پسری بودند که با گوسفندانشان برنگشته بود. وقتی از تپه بالا رفتند، او را در حال گریه یافتند.

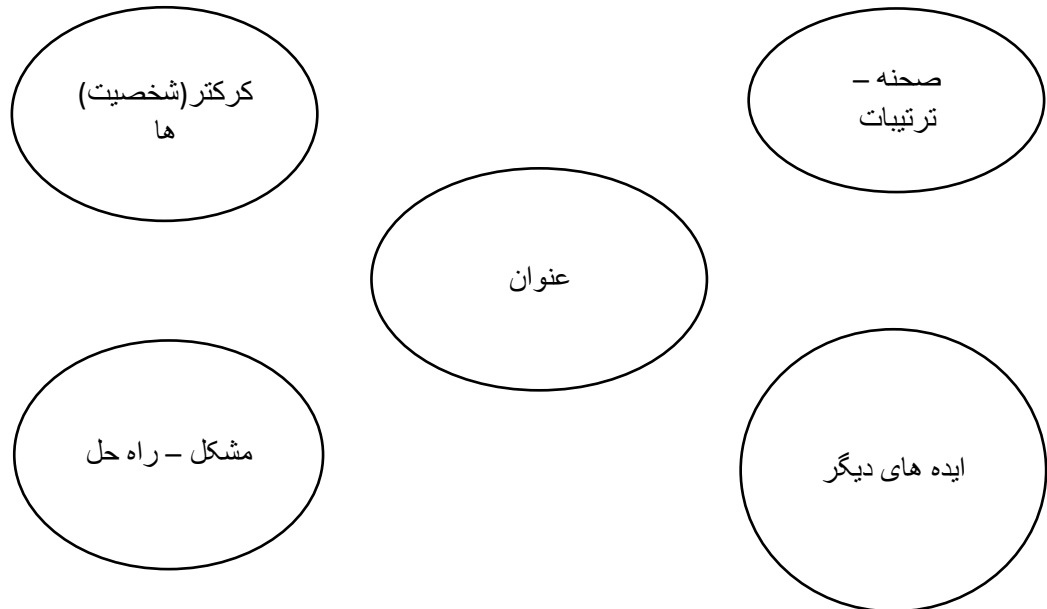
پسرک همراه ناله گفت: "راستی اینجا یک گرگ بود! گله از بین رفته! من فریاد زدم، "گرگ!"، اما شما نیامدید."

پیرمردی رفت تا پسر را آرام کند. هنگامی که دستش را دور شانه های او گذاشت، گفت: "هیچ کس به حرف آدم دروغگو باور نمی کند، حتی زمانی که دارد حقیقت را می گوید."

۲: نقشه داستان

نقشه داستان

کرکتر (شخصیت)		صحنه	
* _____ * _____ * _____ * _____ * _____ * _____		* _____ * _____ * _____ * _____ * _____ * _____	
پایان	وسط	آغاز	
* _____ * _____ * _____	* _____ * _____ * _____	* _____ * _____ * _____	



٣: عبارات انتقالی

در	متعاقبا	بعد از ابتدا
شروع	اولین	به محض اینکه شد
بعد از آن در	دومین یک وقتی	قبل آغاز شده حین
در	در عین حال	بعدی پایان
در آخر	بعدها در آغاز	در ابتدا اکنون خیلی زود
	بعد از مدتی	چه زمانی بلافاصله
در اخیر	هنگامیکه تمام کردیم آخرین چیز درست در آن لحظه به زودی بعد از ... دقیقه وقتی کارمان تمام شد درست بعد از	بلافاصله، مستقیما در همین حال آخر بعدا از آنجا که ناگهان به خاطریکه/زمانیکه اگرچه هر زمان که به زودی
	در یک لحظه سپس	

٤: حالة سنج

حالة سنج

پایان	میانہ	آغاز
• _____ _____ _____	• _____ _____ _____	• _____ _____ _____
• _____ _____ _____	• _____ _____ _____	• _____ _____ _____
• _____ _____ _____	• _____ _____ _____	• _____ _____ _____