

نویسنده خود باشید (درجه 1)

شرح	دانش آموزان اجزاء قصه سرایی بشمول کردار ها، طرح داستان، تکنیک های ادب را کشف خواهد نمود و بطور خلاقانه کتاب های بی کلمه و تصویری خود را خواهد نوشتند.
سوال پیشنهادی	چه یک داستان را جالب میسازد؟
وقت مجموع مورد نیاز	5 ساعت در بر 5 روز
تدارکات لازمی	پنسل، کاغذ، رنگه ها / رنگه های روغنی
نتیجه گیری آموزش	<ul style="list-style-type: none"> - شاخص های مختلف قصه بشمول کردار، عنوان، شروع، وسط و پایان، طرح قصه- مشکل و حل آن - اصول لسانی مثلاً صفت، علامات ندائیه و غیره - خلاقیت با قصه سرایی - با استفاده از نقشه های داستان نظریه گرفتن و انکشاف مفاهیم
آموزش سابقه	هیچ

روز 1

امروز با اکتشاف قصه های دلخواه تان شما اجزاء متفاوت داستان سرایی را کشف خواهید نمود.

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و شرح
10 دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> • قصه دلخواه تان را بخوانید و یا گوش دهید. • اگر قصه در دسترس تان نیست، میتوانید که یکی را در ضمیمه بخوانید و با والدین/ آموزگاران میتوانند تا حادثه و یا خاطره ای را که در زندگی ایشان به اتفاق افتاده، بیاورند. (طور مثال: سالگره ای پیشین شان، جشنواره خانگی ایشان و یا یک جشن)

<ul style="list-style-type: none"> ● وقتی که قصه را بار اول به صدای بلند میخوانید و یا میشنوید، متوجه باشید به: <ul style="list-style-type: none"> ○ عنوان قصه، که نام قصه میباشد (مثلاً گولدیلاکس و سه خرس) ○ نویسنده داستان، کی داستان را نوشته (مثلاً رابرت ساوتی) ○ واژه های جدید ○ ارتباط قصه با تجربیات آنها ○ کردار های داستان، چه کسانی افراد اصل/حیوانات در داستان میباشند. مثلاً: گولدیلاکس و سه خرس) ○ محیط داستان، جایی که داستان در آن بنیاد گردیده مثلاً: خانه سه خرس – اتاق نشستن، اتاق خوابیدن و غیره... 	<p>15 دقیقه</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● در وقت بلند خواندن از مکالمات استفاده کنید تا یک نقشه تشریحی داستان را برای قصه ای که شنیده اید، ایجاد کنید. (برای مثال های سازمان دهنده گرافیکی به ضمیمه مراجعه نماید.) ● والدین باید در مورد از رسامی ای دانش آموزان سوالات بپرسند مثلاً: <ul style="list-style-type: none"> - (همان بچه چه میکند؟) - (آیا این خانه مثل خانه ای ما است؟) ● رسامی خود را بر اساس مکالمه بر چسب زنید. ● داستان را دوباره بخوانید و یا بشنوید. ● با شناختن پدیده ای مهمتر در داستان نقشه داستان را تکمیل بخشید (و یا چیزهای متبادلی که در ابتداء، وسط و اختتام داستان به اتفاق افتاده اند) – این باید با چندین خط از متن که همین را توضیح مینماید، تشریح شود. مثلاً: <ul style="list-style-type: none"> - ابتداء: سه خرس برای گشتن بیرون رفتند - وسط: گولدیلاک ها به خانه ایشان آمده نان ایشان را خوردند و در تخت آنها خوابیدند - اختتام: سه خرس برگشتند و گولدیلاک ها فرار نمودند <p>پایین نمونه نقشه داستان از قصه ای (گولدیلاک ها و سه خرس) میباشد.</p>	<p>20 دقیقه</p>

<p>بگویید که چه را در باره چیزهای داستان را که شنیدید و یا خواندید، خوش تان آمد و یا خوش نه نمودید. چندین سولات فوری میتواند شامل باشد:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ آیا جالب بود؟ چه جالبتر اش ساخت؟ ○ بهترین بخش داستان چه بود؟ ○ در بابت بخش های مختلف داستان چطور احساس مینمودید؟ ○ آیا متجسس بودید که بعداً چه اتفاق می آفتد؟ ○ آیا کردار ها و محیط خوش تان آمد؟ ○ اختتام متفاوت برای قصه چه شده میتواند؟ 	<p>10 دقیقه</p>

روز 2

امروز نوشتن و یا/ تشریح تصویری قصه ها خود شما را شروع مینمایید.

فعالیت و شرح	مدت پیشنهاد شده
<ul style="list-style-type: none"> ● برای این که آب خلاقیت تان جاری باشد، باید با یک فعالیت داستان سرایی کار کنید ● شما و اعضای خانواده شما 10-15 کدام اشیاء از خانه شما در یک 	<p>20 دقیقه</p>

<p>خریطة ای پلاستیک می اندازند(پلاستیک، کاغذ و یا تکه که شفاف نباشد) مثلاً قاشق، یک چیز بازی، یک توپ، یک کتاب، یگ گیره و یا گل و غیره...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● کدام یکی از اشیاء را بدون نگاه کردن به خریطه یک قصه را با آن چیز بسازید مثلاً اگر قاشق را انتخاب نمایید: - قاشق بنام مایک خیلی خوشحال بود بخاطری که سام تنها آیسکریم و ماست را میخورد بناءً او هم دائماً یک چیزی لذیذ و سرد برای چشیدن داشت. - به هر صورت، سام در مکتب ای خویش در باره چیزهای صحی آموخت و میخواست سوپ بروکلی که داغ بود مایک را ترساند که رنگ اش سبز خواهد شد. - مایک به سام گفت، بناءً سام تصمیم گرفت تا سوپ را توسط دمیدن سرد کند و مایک دریافت کرد که نمک به اونجا نبود. ● در وقت داستان سرایی باید توسط والدین تان ترغیب شوید تا اینگونه زبان را بکارید: «اول این به اتفاق افتاد»، بعداً این اتفاق افتاد»، و «بالاخره این اتفاق افتاد.» این شما را کمک خواهد نمود تا اتفاقات را در ترتیب ای رخ داده ایشان بگویید. 	
<ul style="list-style-type: none"> ● با جریان تصور تان پلان گذاری نمودن قصه خود تان با انتخاب نمودن شروع خواهید نمود. چندین گزینه های مفید شامل اند: <ul style="list-style-type: none"> ○ در باره دو حیوان ای را که خوش دارید، بنویسید. ○ در باره مخلوق جادویی را که خوش دارید، یک داستان بنویسید و یا در تصویر تشریح نمایید. ○ یک قصه را بنویسید و شرح نمایید که در آن خود شما و دوست بهتر تان باشد. ○ یک قصه را بنویسید و یا شرح نمایید که فعالیت دلخواه تان را داشته باشد. 	<p>10 دقیقه</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● یک داستان را در باره موضوع انتخاب شده بنویسید. ● فکر نمایید در باره: <ul style="list-style-type: none"> ○ کردار های قصه کی ها هستند؟ نام های شان چه هستند؟ ○ محیط به کجا هست؟ ○ چه صورت میگیرد و مشکل چه است؟ ○ حل چه میباشد؟ 	<p>10 دقیقه</p>

<p>● مفكوره ها را كه داريد رسم نماييد ويا بنويسيد (متوانيد كه استفاده از نقشه اي مفكوره ها – در ضميمه را انتخاب نماييد) اشاره: هيچ مفكوره هاي بد وجود ندارند و ميتواند قصه را چندين بار فكر كنيد ● بگوييد در باره: ○ چطور ميتوانيد كه بفهميد داستان چه وقت پايان رسيده؟</p>	<p>10 دقيقه</p>
---	-----------------

روز 3

امروز با نوشتن و تشریح نمودن تصویری بخش های مختلفی داستان به گسترش جزئیات بیشترای بخش های مختلف ادامه خواهید داد.

فعاليات و شرح	مدت پیشنهاد شده
<p>● برای گسترش جزئیات بیشتر از بخشها و جنبه های مختلف ای داستان از نقشه تشریح شده تصویری استفاده خواهید نمود.</p> <p>● دانش آموزان مسن میتوانند که جمله ها را بنویسند و یا برای هر قسمت خلاصه این داستان علامه بگذارند.</p> <p>نقشه داستان (نمونه در ضمیمه) نیاز دارد تا شامل باشد بر:</p> <p>● محیط: محیط را ترسیم نمایید - دانش آموزان مسن باید چندین نقطه در باره محیط بنویسند مثلاً: یک پارک سبز با گل‌های بسیار رنگارنگ بود.</p> <p>● کردار های اصل: کردار های اصل را با نوشتن نام های آن رسم نمایید. - دانش آموزان مسن باید چندین نقاط را در باره کردار ها بنویسند مثلاً: روزی دختر پنج ساله و هانس قو براننده سفید.</p> <p>● رویداد اساسی: چیزی که در داستان به اتفاق می افتد، را تصویر گذاری کنید - مشکل و یا حل آن- دانش آموزان مسن میتوانند چندین نقاط توضیحی را در باره رویداد اساسی بنویسند.</p>	20 دقیقه
<p>وقتی که نقشه اساسی قصه به تکمیل برسد، اکتشاف نمایید که چه چیز ها در هر بخش مختلف قصه اضافه کرده میتوانید. تمام این جزئیات را میتوانید به گونه ای تصویری و یا نوشته در نقشه داستان اضافه نمایید.</p> <p>ابتداء: فکر کنید که خواننده و شنونده فهمیدن به چه را خوش/ نیاز دارد. در ابتداء قصه چه را میخواهید شریک بسازید. چندین سوالات فوری شامل اند:</p> <p>● در حالیکه این بار اول میباشد که خواننده با کردار های تمام ملاقات مینماید - از آنها چه میخواهید که در باره این کردار ها چه را بفهمند؟</p> <p>● چه میخواهید که خواننده تان بفهمد که قصه در کجا و چه محیط واقع شده؟</p> <p>● کردار ها چگونه عادی چه کار ها را انجام میدهند و زنده گی عادی ایشان چگونه است؟</p>	20 دقیقه

<p>وسط: فکر کنید که خواننده و شنونده فهمیدن به چه را خوش/ نیاز دارد. در وسط قصه چه را میخواهید شریک بسازید. چندین سوالات فوری شامل اند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● چه برای جاری داشتن خواندن قصه را جالب میسازد؟ ● مشکل و یا رویدادی که به اتفاق افتاده، چه شده میتواند؟ ● این چگونه با رویداد های زنده گانی عادی آنها که در ابتداء بود، متفاوت است؟ ● آیا محیط همان گونه است و یا تغییر کرده؟ 	<p>20 دقیقه</p>
--	-----------------

روز 4

امروز در باره بخش آخر نتیجه گیری و یا اختتام فکر خواهید نمود و نیز شرح بیشتر در باره عواطف کردار ها.

فعالیت و شرح	مدت پیشنهاد شده
<p>اختتام: فکر کنید که خواننده و شنونده فهمیدن به چه را خوش/ نیاز دارد. در اختتام قصه چه را میخواهید شریک بسازید. چندین سوالات فوری شامل اند:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● چه برای جاری داشتن خواندن قصه را جالب میسازد؟ ● آیا میشود که مشکل و یا رویدادی که صورت گرفته حل شود؟ - حل برای آن چیست؟ ● آیا محیط همان گونه است و یا تغییر کرده؟ ● قصه چگونه به پایان خواهد رسید و کردار ها را باید چگونه بمانیم؟ 	<p>20 دقیقه</p>

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:

<https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7>

20 دقیقه

● با استفاده از صفت ها برای کردار ها تشریح را بنویسید (لغت های که چیزها را توصیف میکنند) – حد اقل 3 صفت را برای هر کردار استفاده نمایید مثلاً: خرس گلابی، خرگوش خوشگل، زرافه قد بلند، دختری موی فر فری و غیره... اگر نیاز باشد، این جزئیات را میتوانید تا در رسامی ها بکارید.

معرف هی این صفات را به رسامی ای هر یک از کردار ها را اضافه نمایید و یا در یک و یا آنها را در جدول بنویسید..

کردار 1	کردار 2	کردار 3
- گلابی - خوشگل - راحت بخشنده	- نیرومند - قد بلند - مستحکم	- سریع - انعطاف پذیر - موی قرمز

- عواطف کردار های تان را در هر بخش قصه توضیح دهید – ابتداء، وسط و اختتام. آیا کردار شاد، غمگین، غصه و غیره... است؟
 - در باره عواطف و احساسات کردار ها فکر کنید و این که چگونه در طول قصه تغییر میشوند. به چه سبب اینگونه احساس را داشت و چه سبب شد که این احساس را تغییر کند؟
 - یک حالت سنج را ایجاد نمایید که سلسله رسم ها کردار های اصل باشد و عواطف آنها را در ابتداء، وسط و اختتام نشان دهد. دانش آموزان مسن میتوانند که چندین نقاط را در باره این سلسله بنویسند.
 - یادداشت:
- وقتی که مینویسید، هر دو صفات و علامات ندائیه را استفاده کرده میتوانید – فکر داشته باشید که علامات ندائیه وقتی استفاده میشود که کسی احساس نیرومند را نشان دهد مثلاً:
- رسامی یک دایناسور (تیمی) غمگین و تنها زیرا که هیچ دوس دیگر نمیخواستند که با او بازی کند، بخاطریکه او بسیار کلان بو و همه از او میترسیدند.
 - وقتی تیمی یکی از دوستان ایشان را نجات داد که در کلکین بند مانده بود و آنها بازی سر سره در پشت او دریافت کردند.
 - همه گی بسیار هیجان زده بودند و نوبت را میگرفتند تا با تیمی بازی کنند و آنها خیلی لطف میگرفتند.

--	--

EAA welcomes feedback on its projects in order to improve, please use this link:
<https://forms.gle/LGAP9k17fMyJrKJN7>

روز 5

امروز شما داستان ایشان را در یک کتاب یک جای مینمایید.

مدت پیشنهاد شده	فعالیت و شرح
5 دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> کاغذ قات شده گی: میتوانید یک کتاب را با سه برگه بسازید (ابتداء، وسط و اختتام) و در پایین صفحات آنها را شماره گذاری کنید.
20 دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> رسامی های مختلفی را که در روزها ی پیشین انجام نمودید، ببیرید و در سلسله داستان بچسبانید مثلاً ابتداء، وسط و پایان شامل رسامی ای محیط، کردار ها و رسامی ها از حالت سنج تان و غیره... در صورت نیاز رسامی های اضافه را بسازید.
20 دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> وقتی که کتاب تصویری آماده شد، دانش آموزان مسن باید چندین خط (-4 5 خط برای هر صفحه) را برای تکمیل قصه در هر صفحه بنویسند که از نقاط خلاصه قصه آنها ساخته شده باشند. یاد داشته باشید که حروف کاپیتال، نقطه، سوالیه و ندائیه را استقاد کنید.
5 دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> حالا در باره ای یک عنوان کتاب فکر کنید و اسم خود را روی صفحه اول بچیث نویسنده بنویسید.
10 دقیقه	<ul style="list-style-type: none"> حالا کتاب شما آماده برای شریک ساختن با خانواده تان میباشد. بر اساس بازخورد، باید بهبود ها را ایجاد نمایید و در باره آنچه بگویند که از آن لطف گرفتید و یا خیلی چالش دار یافتید.

معیار ها ارزیابی

- خلاقیت با داستان
- شفافیت و تصویر پردازی رسم ها و نقشه قصه
- ساده گی و تکامل متن نوشته
- رعایت و استفاده نمودن تمام قواعد متفاوت لسانی (علامات ندائیه، صفت ها و غیره)
- تسلسل و زمان بندی قصه
- مدغم نمودن یک مشکل و حل آن در یک قصه

ضمیمه:

فعالیت های اضافی اختتام

- دانش آموزان میتوانند تا متن اضافی را اضافه نمایند.
- دانش آموزان میتوانند که صفحه اول را طراحی کنند.
- دانش آموزان میتوانند که صفحه آخر را با خلاصه ای داستان و (بررسی) از افراد خانواده طراحی کنند.

تغییرات برای ساده نمودن

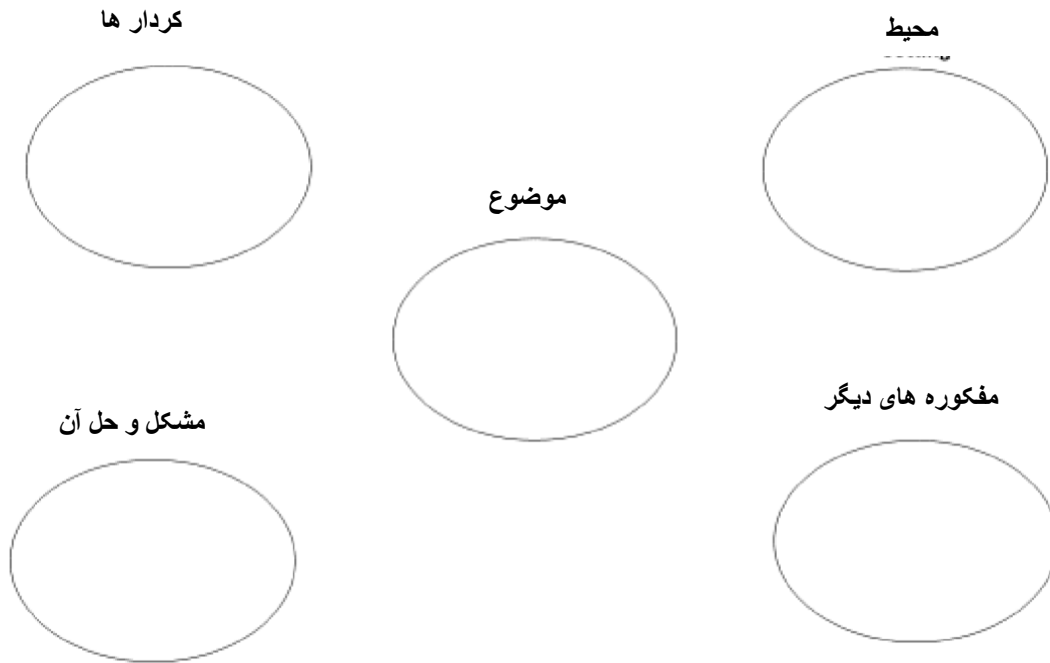
- دانش آموزان میتوانند با حذف نمودن تمام نوشته یک کتاب ساده بی کلمه / تصویری را ایجاد کنند.

1: سگ تنها با یک دوست

سگ تنها با یک دوست

روزی از روزها یک سگی بود که یک دوست داشت، او میخواست که دوستان زیاد را داشته باشد ولی نتوانست زیرا که هیچ کس نمیخواست با او دوستی کند بخاطری که فکر میکردند که او کثیف است و آنها احساسات ایشان را مجروح کردند. او خیلی غمگین بود، وقتی خانه رسید گریه کرد.

2 : نقشه داستان



3: نقشه داستان

نقشه داستان

<p>کردارها</p> <ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ 		<p>محیط</p> <ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ • _____ 	
<p>شروع</p> <ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ 	<p>وسط</p> <ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ 	<p>اختتام</p> <ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____ 	

ضمیمه 4 : حالت سنج

حالت سنج

Mood Meter

شروع	وسط	اختتام
<ul style="list-style-type: none">_______________	<ul style="list-style-type: none">_______________	<ul style="list-style-type: none">_______________