

## کتاب طنزی خود را طراحی کنید (سطح ۳)

شرح	زبان آموزان کتاب کمیک یا داستان کوتاه مصور خود را طراحی می کنند و اجزای کلام فرا می گیرند.
سوال پیش رو	آیا می توانید ابر قهرمان کمیک خود را طراحی کنید؟
کل زمان مورد نیاز	در مجموع ۳ ساعت در طول سه روز.
اشیا/لوازم مورد نیاز	کاغذ یا دفترچه قلم یا مداد، خودکارهای رنگی (اختیاری).
نتایج یادگیری	1. سواد: خواندن و نوشتن. 2. دستور زبان: اجزای کلام- اسم ها، صفات، افعال. 3. ریاضیات: عملیه تقسیم و اشکال دو بعدی.
آموزش های قبلی لازم است	• سواد و دستور زبان انگلیسی • عملیات ابتدایی ریاضی (سطح ۲)

## روز اول

امروز با ساختن کتاب کمیک خود آشنا خواهید شد!

### فعالیت و توضیحات پیشنهادی

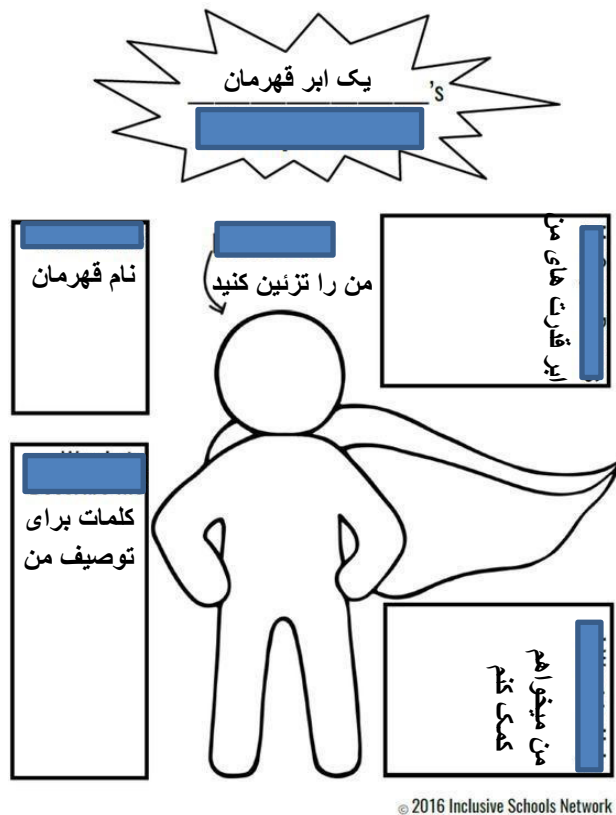
#### مدت زمان

۱۰ دقیقه

- مقدمه: یاد گیرنده کتاب کمیک یا داستان کوتاه مصور خود را طراحی می کنند.
- یک کتاب کمیک یا داستان کوتاه داستان یک شخصیت یا گروهی از شخصیت ها را از طریق گفتگو و نقاشی بیان می کند. ابتدا، بیابید به آنچه برای تکمیل این فعالیت نیاز داریم فکر کنیم:
  - **شخصیت ها:** شخصیت ها یا قهرمانان اصلی داستان شما چه کسانی هستند؟ شما می توانید ابر قهرمان خود را به عنوان شخصیت اصلی بسازید. به این فکر کنید که آنها چه ابر قدرت هایی دارند؟ به چه علل یا موضوعاتی اهمیت می دهند؟ ممکن است اتفاقی در کشور شما یا در جهان رخ دهد.
  - **خلاصه داستان:** چه اتفاقی برای شخصیت های داستان شما می افتد؟ داستان چگونه شروع و به پایان می رسد؟
  - **پیام:** چه پیامی را می خواهیم برای خواننده ارسال کنید؟ مثال ها:
    - مهربانی، پاکی، اهمیت دادن به محیط زیست و غیره. به موضوع یا مسئله ای فکر کنید که به آن اهمیت می دهید.
  - **تصاویر:** چگونه می خواهید شخصیت ها و داستان را به صورت بصری بازنمایی کنید؟ یک کتاب کمیک در فریم ها نشان داده شده است (به پیوست ۱ مراجعه کنید). به این فکر کنید که اگر بخواهید از آن به عنوان یک شخصیت استفاده کنید، چگونه ابر قهرمان را طراحی خواهید کرد. چه ابر قدرتی خواهند داشت؟

۲۰ دقیقه

- شاگرد مدتی را صرف طراحی شخصیت اصلی یا ابر قهرمان داستان و توصیف او با استفاده از کلمات و جملات ساده کند. یاد گیرنده می تواند خود را قهرمان داستان کند یا شخصیت های واقعی یا ساختگی دیگر از جمله حیوانات را انتخاب کند. شاگرد ممکن است از الگوی زیر برای یک ابر قهرمان استفاده کند یا الگوی خود را برای اضافه کردن ویژگی های مختلف ایجاد کند (شاید ابر قهرمان شما نیمه حیوان باشد!) یا برای طراحی یک نوع شخصیت اصلی متفاوت:



© 2016 Inclusive Schools Network

منبع: <https://inclusiveschools.org/champions-of-inclusion-isw-minilessons/>

- یاد گیرنده ابر قهرمان کمیک توسعه یافته را با والدین/اعضای خانواده خود به اشتراک می گذارد و بازخورد و پیشنهاداتی برای بهبود دریافت می کند. سپس یاد گیرنده بازخورد داده شده را در طرح جدید می گنجانند.

۱۰ دقیقه

## روز دوم

امروز یاد می گیرید که چگونه یک داستان را بسازید یا توسعه دهید.

### فعالیت و توضیحات پیشنهادی

#### مدت زمان

- امروز، یاد گیرنده میفهمد که چگونه یک داستان توسعه مییابد و در مورد برخی از اجزای کلام فرا خواهند گرفت. ابتدا، شاگرد میتواند برای نمونه‌هایی از داستانها یا نوار های کمیک به کتاب درسی انگلیسی، روزنامه‌ها و غیره نگاه کند یا به پیوست ۱ (Goldilocks and the Bears) مراجعه کند. سپس زبان آموز کمیک نوار یا داستان کوتاه را می خواند.
- یاد گیرنده در مورد داستانی که تازه خوانده است فکر می کند و شروع به تکمیل موارد زیر در یک دفترچه یا روی یک تکه کاغذ می کند:
  - نام شخصیت 1:
  - نام شخصیت 2:
  - نام شخصیت 3:

- نام شخصیت های دیگر:
- شخصیت اصلی:
- طرح داستان:
- داستان چگونه آغاز می شود؟ صحنه اول را شرح دهید.
- چه اتفاقی به شخصیت ها می افتد؟
- چه چیز شما را شگفت زده کرد؟
- داستان چگونه به پایان می رسد؟
- پیام یا ارزش اخلاقی
- 
- ۲۰ دقیقه
- اجزای کلام: شاگرد از تمام هشت اجزای کلام – افعال، قید ها، صفات، اسم ها، ضمائر، حروف ندا، حروف ربط و حروف اضافه در داستان استفاده میکند.
- اسم ها کلماتی هستند که به نام افراد، مکان ها یا چیزها اشاره می کنند.
- مثال: محمد، فرانسه، کفش.
- ضمائر جای اسم را می گیرند.
- مثال: او پسر یا مرد، او دختر یا زن، من، ما، شما، آن بی جان یا حیوان.
- صفات کلماتی هستند که برای توصیف اسم ها بکار می روند.
- مثال: زیبا، سرد، شیرین، بلند، آبی.
- افعال برای توصیف یک فعالیت یا کاری که در حال انجام است استفاده می شوند.
- مثال: خوردن، خوابیدن، راه رفتن، دویدن، دوست داشتن، عاشق بودن.
- قید ها برای توصیف یک فعل، صفت یا قید دیگر استفاده می شوند.
- مثال: به سرعت، آرام، خیلی، بی صدا، سریع.
- حروف اضافه معمولاً قبل از اسم یا ضمیر آمده و رابطه ای را با واژه دیگری بیان می کند.
- مثال: بالا، پایین، در سراسر، در، از، به، روی، و غیره.
- حروف ربط کلماتی هستند که دو قسمت از یک جمله یا کلمات را به یکدیگر متصل می کنند.
- مثال: اما، و، اگر و غیره.
- حروف ندا کلماتی هستند که یک احساس قوی را بیان می کنند.
- مثال: وای، اوه، خدای من، هورا و غیره.
- به ضمیمه ۴ مراجعه کنید، از شاگرد بخواهید اسم، افعال، صفات، ضمائر، قید ها، حروف اضافه، حروف ربط و حروف ندا را در این جملات تشخیص دهد:
- از جدول برای شناسایی آنها استفاده کنید.
1. آدم به سمت فروشگاه دوید.
  2. او اسباب بازی مورد علاقه خود را از فروشگاه خرید.
  3. سارا در اتاقش خوابیده است.
  4. ژاپن کشور زیبایی است.
  5. پشک من عاشق بازی با اسباب بازی های جدیدش است.
  6. وای، امروز هوا فوق العاده است!
  7. میخوام کتاب جدیدی را که تازه خریدم بخوانم، اما به نظر نمیرسد آن را پیدا کنم!
  8. من از فوتبال بازی کردن و تماشای بازی تیم های مورد علاقه ام لذت می برم!
  9. کریستیانو رونالدو بازیکن فوتبال مورد علاقه من است. او برای باشگاه رئال مادرید فوتبال بازی می کند.

حروف ندا	حروف ربط	حروف اضافه	قيد ها	ضمائر	صفات	افعال	اسم ها

● معیارهای ارزیابی داستان:

- کتاب باید حداقل ۵ صفحه باشد. قاب ها می توانند هر اندازه ای باشند، اما باید اشکال هندسی داشته باشند (مانند قاب های مستطیلی، مربع مثلثی یا دایره ای - خلاق باشید!)
- یاد گیرنده باید داستانی بسازد که آغاز و پایان و پیامی داشته باشد.
- یاد گیرنده باید حداقل ۳ اجزا از هر ۸ اجزای کلام را در داستان به کار ببرد.
- یاد گیرنده باید در پایان داستان را روایت کند.
- یاد گیرنده هنگام روایت داستان باید بر صفت ها، افعال، قید ها و حروف ندا تأکید کند.
- یاد گیرنده باید صفت ها را با رنگ آبی، افعال را با رنگ سرخ، قید ها را به رنگ سبز و حروف ندا را با رنگ نارنجی در تصویر کمیک نوآر/داستان بنویسد.

امروز شما طرح داستان کتاب کمیک را توسعه خواهید داد.

### فعالیت و توضیحات پیشنهادی

#### مدت زمان


<ul style="list-style-type: none"> <li>● یاد گیرنده می تواند با فکر کردن درباره ایده داستان و پیامی که می خواهد برای خوانندگان بفرستد شروع کند. داستان می تواند چیزی باشد که آنها تجربه کرده اند، صرفاً بر اساس تخیل آنها یا بر اساس ابر قهرمانی که در روز اول توسعه یافته است. یاد گیرنده می تواند خود را قهرمان داستان بسازد یا شخصیت های واقعی یا ساختگی دیگر از جمله حیوانات را انتخاب کند. یاد گیرنده داستان را با استفاده از جملات ساده یادداشت می کند.</li> </ul>	● ۲۰-۳۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>● فعالیت های ترویجی ریاضی: <ul style="list-style-type: none"> <li>- اگر یک کتاب کمیک ۵ صفحه ای با ۵ فریم در ۳ صفحه و ۳ فریم در ۲ صفحه ایجاد کنید، در مجموع چند فریم خواهید داشت؟ کار خود را با استفاده از ضرب نشان دهید.</li> <li>- از تقسیم برای تعیین اینکه اگر مجموعاً ۶۰ فریم و ۱۵ صفحه داشتید، چند فریم در هر صفحه خواهید داشت.</li> </ul> </li> </ul>	● ۱۰-۲۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>● یاد گیرنده داستان ایجاد شده را با والدین/خانواده خود به اشتراک می گذارد و بازخورد و پیشنهاداتی برای بهبود دریافت می کند. سپس شاگردان از بازخورد برای بهبود داستان خود استفاده خواهند کرد.</li> </ul>	● ۱۰ دقیقه

### روز چهارم

امروز شما با استفاده از الگوی ضمیمه ۳ کتاب کمیک خود را طراحی و تصویرسازی می کنید، و یا خودتان طراحی می کنید.

### فعالیت و توضیحات پیشنهادی

#### مدت زمان

<ul style="list-style-type: none"> <li>● قاب ها می توانند هر اندازه ای باشند، اما باید اشکال هندسی داشته باشند (مانند قاب های مستطیلی، دوزنقه ای (چهار ضلعی غیر منظم)، متوازی الاضلاع، مثلثی یا دایره ای شکل - خلاق باشید!)</li> <li>● یاد گیرنده قاب شروع را با ۱ نشان می دهد و بقیه فریم ها را شماره گذاری می کند.</li> <li>● در هر فریم، یاد گیرنده باید مطمئن شود که موارد زیر را اضافه می کند: <ul style="list-style-type: none"> <li>- روایت متن در صورت وجود (توصیف تصویر یا سناریو). این می تواند در بالا یا پایین قاب باشد.</li> <li>- گفتگو بین شخصیت ها یا مونولوگ (صحبت یک نفری) یک شخصیت در حباب های گفتار.</li> </ul> </li> </ul> <p>مثال:</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- تصویرسازی از شخصیت ها یا صحنه.</li> <li>- جلوه های صوتی، در صورت وجود.</li> </ul>	● ۳۰-۶۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>● فعالیت ترویجی ریاضی: پس از اتمام طراحی قاب های نقاشی های خود، محیط اشکال را با اندازه گیری و اضافه کردن طول همه ضلع ها محاسبه کنید. همچنین مساحت اشکال را محاسبه کنید. برای فرمول ها به پیوست ۵ مراجعه کنید.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● یاد گیرنده داستان ایجاد شده را با والدین/خانواده خود به اشتراک می گذارد و بازخورد و پیشنهاداتی برای بهبود دریافت می کند. سپس شاگردان از بازخورد برای بهبود داستان خود استفاده خواهند کرد.</li> </ul>	● ۱۰ دقیقه

## روز پنجم

امروز شما نوار کمیک خود را به خانواده تان ارایه خواهید کرد.

### فعالیت و توضیحات پیشنهادی

#### مدت زمان

یادگیرنده ای کمیک نوار یا داستان کوتاه را به خانواده خود ارائه می دهد و آن را روایت می کند و در حین روایت با بالا بردن صدای خود یا تغییر لحن صدا بر روی صفت ها و افعال تاکید می کند.	● ۱۵-۱۰ دقیقه
زبان آموز در مورد ارائه خود و کتاب کمیک از والدین خود بازخورد دریافت می کند و بازخورد را به کار هنری (در صورت امکان) اضافه می کند.	● ۱۵-۱۰ دقیقه
شاگرد اکنون به تمام تمرینات که در طول هفته انجام داده اند فکر می کند و "دو" از موارد زیر را یادداشت می کند:	● ۱۰ دقیقه
<ul style="list-style-type: none"> <li>• مهمترین درسی که از این پروژه آموخته اید چیست؟</li> <li>• چه چیزی برای شما چالش برانگیز، گیج کننده یا درک آن دشوار است؟</li> <li>• بیشتر دوست دارید درباره چه سوالی بحث کنید؟</li> <li>• چیزی که برای شما جالب بود چیست؟</li> </ul>	

### معیارهای ارزیابی

1. یک کتاب کمیک کامل یا داستان کوتاه مصور که دارای معیارهای زیر باشد:
  - حداقل ۵ صفحه با قاب هایی که اشکال هندسی صاف دارند.
  - داستان باید یک شروع، یک پایان و یک پیام داشته باشد.
  - حداقل ۳ اجزا از هر ۸ اجزای کلام باید در داستان استفاده شود.
  - در هنگام روایت داستان باید بر صفات، افعال، قید ها و حروف ندا تاکید شود.
  - صفات باید با رنگ آبی، افعال به رنگ سرخ، قید ها به رنگ سبز و حروف الفبا با رنگ نارنجی در تصویرسازی کمیک نوار/داستان نوشته شوند.

2. شاگرد باید در پایان، داستان را روایت کند.

### فعالیت های غنی سازی اضافی

- شاگردان میتوانند با افزودن یک عنصر شگفت انگیز یا پیشرفت/پایان غیر منتظره، برای جذاب تر کردن داستان، پیش از روایت داستان را به خط داستان اضافه کنند.
- می توان از شاگردان خواست تا مساحت اشکال دو بعدی را محاسبه کنند.

## گولدیلاک و خرس ها



روزی روزگاری دختری کوچکی بود.



یک روز گولدیلاک در جنگل قدم می زد.  
خانه ای را دید و در را زد. او داخل شد.  
هیچکس آنجا نبود.



گولدیلاک سه کاسه روی میز  
دید. او بسیار گرسنه بود.



گولدیلاک سه کاسه روی میز  
دید. او بسیار گرسنه بود.



«این فرنی خیلی داغ است»

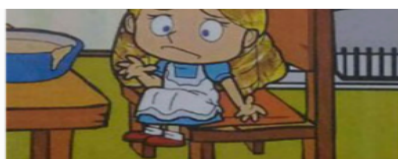
«این فرنی خیلی سرد است»

«این فرنی درست است»

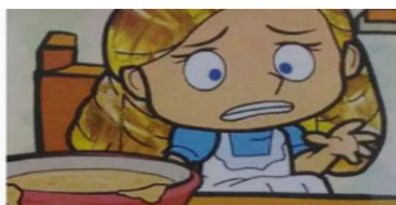
گولدیلاک تمام فرنی را خورد.

نام	فعل	صفت
یک شخص، مکان یا چیز/شی	یک کلمه عمل یا کاری که می توانید انجام دهید!	کلمه ای که توصیف می کند.
<p>boy بچه</p>  <p>روروک مخصوص بچه ها scooter</p>	 <p>پریدن jump</p>	<p>لذیذ delicious</p>  <p>شیرین sweet</p> <p>thinglink..</p>

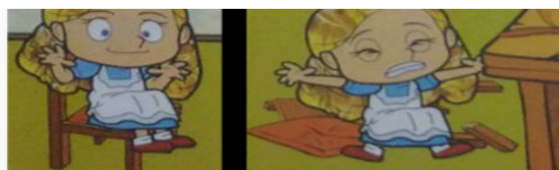
منبع: <https://www.thinglink.com/scene/838142613948203010>



گولدیلاک حالا خسته شده بود.  
«این چوکی خیلی بزرگ است»



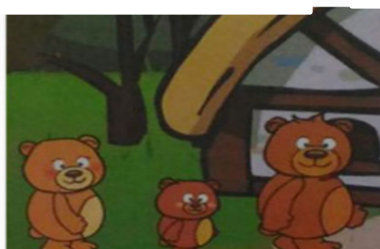
«این چوکی خیلی بزرگ است.  
خیلی!»



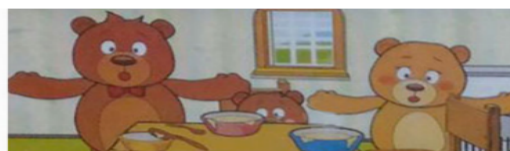
«این چوکی درست است!»  
اما این چوکی شکسته است!



گولدیلاک خیلی خسته بود. او به طبقه بالا رفت.  
«این تخت خیلی سخت است!» «این تخت خیلی  
نرم است!» «این تخت درست است!»



خیلی زود، خرس ها به خانه آمدند

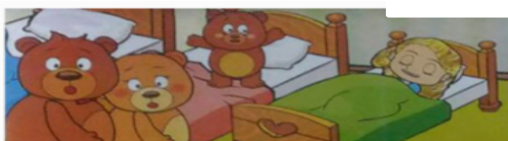


بابا خرس و مادر خرس گفتند «کسی فرنی من را  
خورده!»  
بچه خرس گفت «کسی فرنی من را خورده و  
رفته!»



بابا خرس و مادر خرس گفتند «کسی روی چوکی  
من نشسته بوده!»

بچه خرس گفت «کسی روی چوکی من نشسته  
بوده- و شکسته!»



بابا خرس و مادر خرس گفتند «کسی در تخت من  
خوابیده!»

بچه خرس گفت «کسی در تخت من خوابیده- و او  
هنوز اینجاست!»

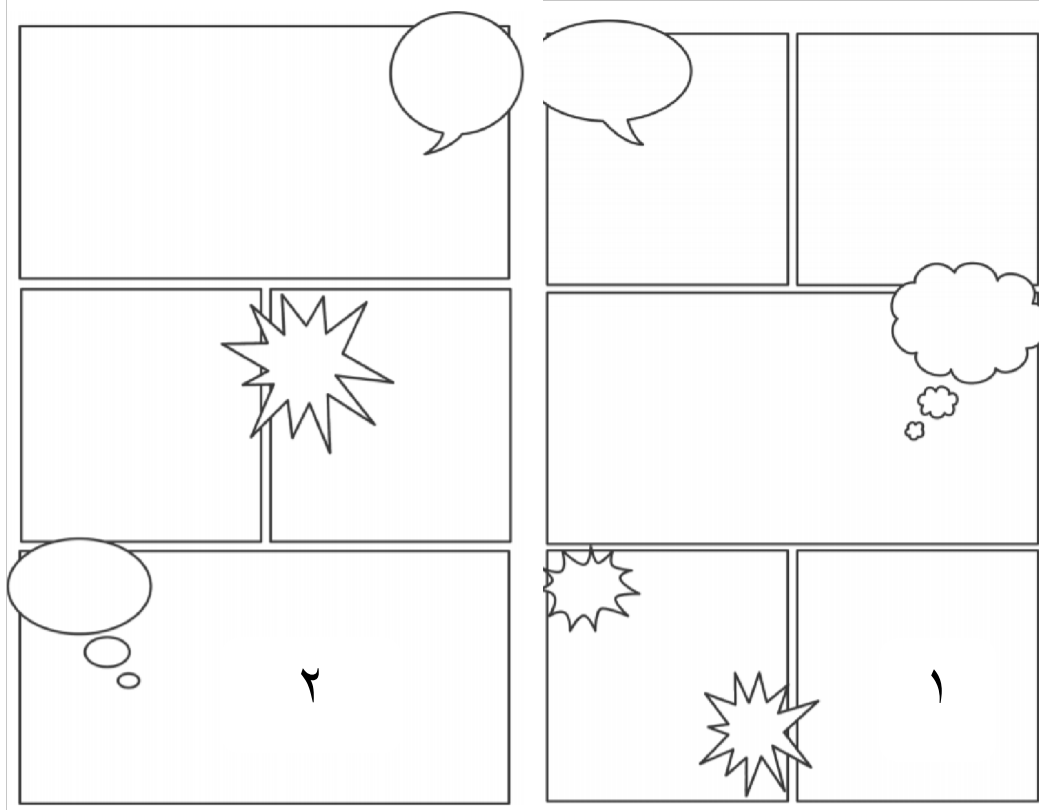


گولدیلاک از خواب بیدار شد و سه  
خرس را دید. «کمک!» او فرار کرد  
و هرگز برنگشت.



منبع: <https://www.kidsgen.com/comics/goldilocks-and-the-bears.htm>

پیوست/ضمیمه ۳



منبع: <https://picklebums.com/images/printables/picklebums-comicpagespdf.com>

٤			٣

### پیوست/ضمیمه ٤

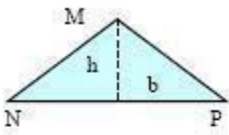
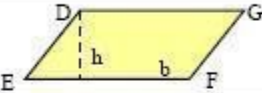
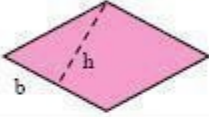
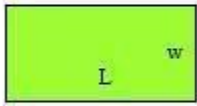
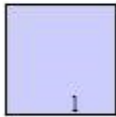
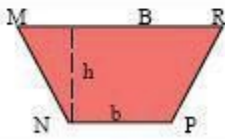
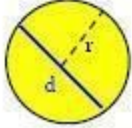
<h2 style="margin: 0;">هشت اجزای کلام</h2> <p style="margin: 0; font-size: small;">از یادگیری ها استفاده کنید: من VIP از NAACP هستم.</p>	
فعل	یک عمل و یا حالت بودن را نشان می دهد. مثال: دویدن، شنیدن، هستند، زندگی کردن
حرف ندا	احساسات یا عکس العمل شدیدی را نشان می دهد. مثال: آه! اینجا توقف! آخ!
ضمیر	به جای اسم استعمال می شود. مثال: من، او دختر، ما، او بی جان یا حیوان، شما، آنها
اسم	نام یک شخص، مکان، چیز/شی و نظریه. مثال: جودی، شهرک، کیف/کیسه، باور، آرزو
صفت	یک اسم و ضمیر را توصیف می کند. مثال: بزرگ، گرم، خوشحال، یک، سرخ
قید	یک فعل، یک صفت یا یک قید دیگر را توصیف می کند. مثال: به سرعت، امروز، بسیار
حرف ربط	کلمات، نظریه ها یا عبارت ها را وصل می کند. مثال: مگر، و، زیرا، بنابراین

رابطه یک اسم یا ضمیر با کلمه دیگر را نشان می دهد.  
مثال: در، به، از، در بالا، در باره

حرف اضافه

منبع: <https://www.onlinemathlearning.com/parts-of-speech-2.html>

### پیوست/ضمیمه ۵

نام	شکل	ساحه	دوره محیطی
مثلث		$A = \frac{b \times h}{2}$	$P = MN + NP + PM$
متوازی الاضلاع		$A = b \times h$	$P = DE + EF + FG + GD$
لوزی شکل		$A = b \times h$	$P = b + b + b + b$ $P = 4b$
مربع مستطیل		$A = L \times w$	$P = L + w + L + w$ $P = 2L + 2w$
مربع		$A = l^2$	$P = l + l + l + l$ $P = 4l$
ذوزنقه		$A = \frac{(B + b) \times h}{2}$	$P = MN + NP + PR + RM$
دایره		$A = \pi r^2$	$C = 2\pi r = \pi d$

منبع: <https://www.math-videos-online.com/common-geometry-formulas.html>