

16. Pożar u sąsiadów!	5
17. Czego potrzebuje zwierzę, by żyć?	6
18. Ubrany na opak	6
19. Kłótnia i pojednanie	7
20. Kotka z kociakami	5
21. Podwójny prezent	5
22. Pachnąca pokusa	6
23. Kiedy dwóch robi to samo	6
24. Zagubiony – znaleziony	6
25. Czerwony sznurek	5

Kolejne historyjki obrazkowe
znajdziecie w drugiej części „I co później?” SH 1202



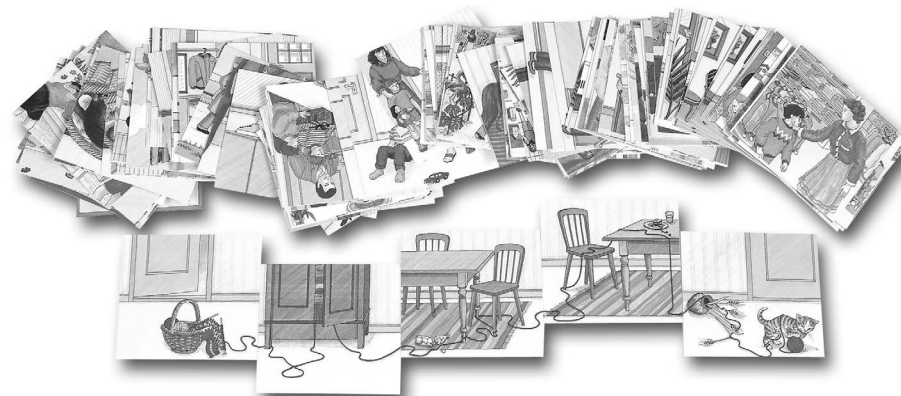
nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

I co później? 1 SH 1201



25 obrazkowych historii, które zachęcają do opowiadania i dyskusji. W historyjkach występują ludzie i zwierzęta. Historie poruszają tematy dotyczące codziennych spraw, od zabawnych przygód do sytuacji problematycznych. Szczególną rolę pełnią karty ze znakiem zapytania, które mogą znaleźć się w miejscu jednej lub kilku obrazków ilustrujących historię i zachęcają do zaproponowania czegoś od siebie.

Czy to duch, który straszy, czy fotograf, który sam został uwieczniony na zdjęciu, czy zagubiony element puzzla, który zaprowadził do nowej przyjaźni – to wszystko stanowi element otoczenia lub sfery dziecięcej fantazji.

Cele dydaktyczne

- uważne obserwowanie
- wyodrębnianie i odtwarzanie przebiegu faktów
- rozwijanie logicznego myślenia
- wzbogacenie słownictwa

- ćwiczenie narracji ustnej i pisemnej
- przekształcanie historyjek obrazkowych na dialogi lub scenki

Zawartość

25 historyjek obrazkowych zawierających od 5 do 7 kart, dodatkowo 5 kart ze znakiem zapytania; całość składa się z 144 kart o wym. 10 x 9,5 cm. Karty danej serii są numerowane na rewersie. Historie prezentują różny poziom trudności, ale kolejność zdarzeń jest oczywista.

Możliwości wykorzystania

Historyjki mogą być używane w nauczaniu języka na poziomie podstawowym, w nauczaniu języków obcych jak również w czasie zajęć z wychowania. Odpowiadają poziomowi szkoły podstawowej od 1 do 6 roku nauczania jak również znajdują zastosowanie w nauczaniu specjalnym i różnych terapiach.

Historyjki mogą być wykorzystane w pracy indywidualnej jak i grupowej. Podczas opowiadania, należy ograniczyć ilość wtrąceń mających poprawić błędy, aby nie zaburzyć spontaniczności wypowiedzi.

Sugestie dla nauczyciela

- dzieci opiszą i wyjaśnią, co widzą na każdym obrazku
- dzieci opowiedzą historię na podstawie ilustracji ułożonych w odpowiedniej kolejności
- dzieci opowiadają podobne zdarzenia z ich własnego doświadczenia
- dzieci wymyślają dalszy ciąg zdarzeń do historyjek
- dzieci przygotowują scenki na bazie historyjek
- dzieci wyobrażają sobie uczucia i myśli bohaterów opowiadań

Możliwości wykorzystania kart ze znakiem zapytania

- zastępując kartę z zakończeniem historii tą ze znakiem zapytania: „Jaki będzie dalszy ciąg? Co zrobiłbyś w tej sytuacji? ”

- usuwamy decydującą kartę przedstawiającą pewien etap historii i zastępujemy ją znakiem zapytania: „Co mogłoby zdarzyć się w tym momencie?”

Prace pisemne

- napisać historię opowiedzianą na podstawie obrazków
- napisać opowiadanie o podobnych zdarzeniach z własnego doświadczenia
- na podstawie odpowiednich obrazków, przygotować dialogi oraz wyrazić myśli i uczucia przedstawionych osób
- każdy uczeń z grupy otrzymuje obrazek i pisze kilka zdań na jego temat. Później zbieramy opisyw całość tworząc historię.

Spis tytułów

Ilość kart

1. Bez pozowania	
2. Mistrz jazdy na rolkach	6
3. Niesamowita historia kasku.....	5
4. Przekląty duch	5
5. Czyje to miejsce?	6
6. W gorącej wodzie	6
7. Uciekający ptaszek	5
8. Zagubione elementy puzzli	6
9. Nikt nie jest za mały – lub trzeba sobie radzić.....	5
10. Trzeba cierpieć, żeby być piękną	5
11. Zagubiony w centrum handlowym	6
12. Jaki pan, taki kram – lub nieprawda?	6
13. Reakcja łańcuchowa	5
14. Pisklęta gotowe opuścić gniazdo	6
15. Decydująca sekunda	5