

Instrukcja obsługi modelu

Spis treści

Spis treści	1
O projekcie	1
Oznaczenia	1
Tabela z harmonogramem pracy	1
Słowniczek	2
Rekomendacje	3

O projekcie

Lekcje z plot twistem to osiem struktur fabularnych do wykorzystania na lekcji, które możesz dopasować do swojego planu i do dowolnego przedmiotu.

Oznaczenia

W przygotowanych przez nas materiałach **tekstem pogrubionym** oznaczyliśmy sekcje znajdujące się w strukturze fabularnej.

Tabela z harmonogramem pracy

Jest to ściągą dla nauczyciela informująca o tym co należy przygotować przed każdą z lekcji, a także co robić w trakcie zajęć.

1. Tabela harmonogramu pracy trwającego 8 lekcji dla wariantu 4 tygodniowego z 2 lekcjami w tygodniu i zadaniem projektowym
2. Tabela harmonogramu pracy trwającego 8 lekcji dla wariantu 4 tygodniowego z 2 lekcjami w tygodniu bez zadania projektowego
3. Tabela harmonogramu pracy trwającego 8 lekcji dla wariantu 8 tygodniowego z 1 lekcją w tygodniu i zadaniem projektowym



4. Tabela harmonogramu pracy trwającego 4 lekcje dla wariantu 4 tygodniowego z 1 lekcją w tygodniu bez zadania projektowego

Słowniczek

Prolog – fabularny wstęp do opowieści, który czyta się na pierwszej Lekcji z plot twistem. Podczas prologu uczniowie poznają główny problem bohatera opowieści, a także są wprowadzani w świat.

Wprowadzenie do Wyzwania – fabularny wstęp do problemu, z którym mierzy się bohater/bohaterka opowieści.

Decyzja – prezentacja wyborów, jakich może dokonać bohater/ka opowieści oznaczona kodem literowym A lub B.

Zadanie domowe – zadanie indywidualne dla każdej osoby w klasie, związane z obecnie omawianym działem. Treść zadania może zostać sfabularyzowana, a zadany problem powinien pasować do opowieści. Nauczyciel decyduje jaki próg zaliczenia zadania uprawnia do głosowania.

Głosowanie – uczniowie, którzy zrobią i zaliczą zadanie domowe, mają prawo do głosowania, na który wybór zdecyduje się bohater_ka.

Konsekwencje – dodatkowe informacje fabularne o konsekwencjach wyborów, które nauczyciel musi przedstawić uczniom. W każdej opowieści są cztery takie informacje: dwie informują o zysku, a dwie o stracie dla bohatera/bohaterki. W przypadku wybrania wariantu opowieści z zadaniem projektowym są nagrodą za oddawanie kolejnych etapów. W przypadku opowieści bez zadania projektowego są informacją, którą można nagrodzić uczniów za aktywność w czasie lekcji.

Wynik Decyzji – fragmenty opowieści oznaczone literami, które nauczyciel czyta zgodnie z kodem literowym Decyzji, czyli wyborem, na który zagłosowała klasa.

Epilog Opowieści – finał opowieści, który jest zależny od wszystkich Decyzji podjętych przez klasę w trakcie Lekcji z plot twistem.

Zadanie projektowe (projekt) – zadanie grupowe, związane z poprzednio omawianym działem. Projekt uczniowie oddają etapami, pracując nad nim na lekcji lub w domach. Finałem projektu jest prezentacja jego wyników na lekcji.

Rekomendacje

1. Przeczytaj materiały w domu przed lekcją, żeby oswoić się z tekstem.
2. Zastanów się, jakie emocje płyną z tekstu i jak chcesz je przekazać. Może chcesz coś przeczytać szeptem lub krzyknąć? Zanotuj to!
3. Sprawdź w instrukcji kolejność czytania tekstu fabularnego i ułóż go w kolejności.
4. Przed lekcją zadбай o rozgrzanie aparatu mowy – rozmasuj twarz i rozluźnij usta.
5. Po każdym głosowaniu – zanotuj decyzję! Ważne jest czy wybrali A, czy B.
6. Przed wyzwaniem 2 oraz 3 sprawdź litery i treść wyboru w notatkach z poprzednich głosowań.
7. Przed epilogiem sprawdź wyniki wszystkich głosowań.
8. Przekaż uczniom treść co najmniej dwóch konsekwencji, ważne by rozumieli potencjalne konsekwencje decyzji. Zdecyduj, czy chcesz przekazać im więcej informacji

