

Вамізка з книжками



ДИДАКТИЧНИЙ МАТЕРІАЛ ЗА КОМІКСОМ
«АРТУР І ЗОЛОТА ЛИНВА»
ДЖО ТОДДА-СТЕНТОНА



ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ЗАХОДУ

ВІК УЧАСНИКІВ: 8–11 РОКІВ

КІЛЬКІСТЬ УЧАСНИКІВ ЗАХОДУ: ОПТИМАЛЬНО – ДО 15

ТРИВАЛІСТЬ: 50–60 ХВ

Опис: «Артур і золота линва» – комікс британського ілюстратора Джо Тодда-Стентона, що оповідає про звичайного хлопчика Артура, який мусить рятувати рідне містечко.

Ключові слова: Пригоди, подолання перешкод, чарівні предмети, скандинавська міфологія.

Формат заходу: 1) Дорослий читає учасникам заходу комікс, а потім вони разом розглядають та обговорюють ілюстрації й зміст прочитаного, 2) Учасники виконують творче завдання – створюють власну розв'язку ситуації з коміксу в коміксовій формі.

Коментар про формат: Дорослий читає комікс від початку до кінця, сторінка за сторінкою. До одних сторінок чи розгортів є додаткові завдання, до інших – немає. Окремі завдання супроводжуються додатковим коментарем, мета якого – допомогти дорослому. Якщо до сторінки чи розгортю немає завдання, таку сторінку/розгорт необхідно просто прочитати і рухатися далі. Завдання побудовані за таким принципом: спершу потрібно прочитати текст на зазначеній сторінці, а потім поставити запитання чи виконати завдання.

Мета заходу: Прочитати захопливу історію про хлопчика Артура; зрозуміти, які якості мав Артур та що допомогло йому досягти поставленої мети; розглянути ілюстрації як невід'ємну частину історії; побачити, що безвихідних ситуацій не буває, й завжди варто шукати виходи; намалювати власний епізод коміксу, щоби знайти вихід із на перший погляд безвихідної для героя ситуації.

Додаткове устаткування:

1. Карта світу, атлас чи глобус, щоби показати дітям, де розташована Ісландія;
2. Ілюстрований довідник/енциклопедія зі скандинавської міфології, де можна показати ще один варіант зображення богів, згаданих у коміксі. Необхідно зробити закладки на таких богах, як Тор – бог блискавок, Фенрір – вовк, Фрея – богиня кохання, Бальдр – бог правосуддя, Тир – брат Тора і бог війни, Одін – бог мудрості;

3. «Зошити» з аркушів А4 (див. схема 1) або матеріали для створення «зошитів» (білий папір, степлер зі скріпками);
4. Приладдя для малювання власного коміксу – олівці та/або фломастери.

Підготуйтеся до заходу:

1. Прочитайте комікс та дидактичні матеріали для проведення заходу.
2. Знайдіть та підготуйте додаткове устаткування, зверніться по допомогу до бібліотекарів, разом із якими проводите захід, зробіть закладки у книжках, підготуйте «зошити».
3. Ознайомтеся із загальними рекомендаціями для проведення заходу.

1-Й ЕТАП

Запрошення до читання: Сьогодні ми поринемо у дивовижну пригоду разом із хлопчиком Артуром. До речі, ось він – на обкладинці (зверніть увагу учасників на обкладинку книжки)! Рушаймо в подорож.

Сторінка	Запитання від дорослого	Орієнтовні відповіді та запрошення до діалогу
9	<p>Ілюстрація 1 «Елеанор відкрила Кришталеве королівство...» Розгляньте ілюстрацію та опишіть – яким було це королівство?</p> <p>Ілюстрація 2 «а потім заледве з нього врятувалася...» Які небезпеки чекали на неї поблизу королівства? Вислові ваші припущення.</p> <p>Ілюстрація 3 «пра-пра-прадід змагався з королем змій». Як ви думаєте – чи переміг пра-пра-прадід?</p>	<p>Скелі, високі, гострі, шпильсті, блискучі, можливо, холодні, схожі на айсберги, красиві та небезпечні.</p> <p>Царство мерців, світ скелетів, щоби потрапити до королівства, потрібно пройти через охоронців.</p> <p>Так, він же записав цю легенду; у нього є чарівний меч.</p>

11	<p>Дістати карту світу, атлас чи глобус, щоби показати дітям, де розташована Ісландія. Що ми знаємо про Ісландію? Де це?</p> <p>Розгляньмо містечко на ілюстрації. Що у ньому є?</p>	<p>Острів на півночі Європи, держава, столиця – Рейк'явік, багато вулканів, гір та полів, а ще льодовиків, острів омиває Атлантичний океан, середня температура влітку – 10 градусів.</p> <p>Маяк, величезне вогнище, навколо у морі багато човників, тому містечко, ймовірно, портове, поблизу ліс та дві гори: ліворуч – із замком, праворуч – із птахом.</p>
12	<p>Знайдіть на ілюстрації Артура та міську старійшину Атрікс. Також знайдіть містян та велике багаття, навколо якого ті грілися. Розгляньте ілюстрацію: чим же займалися містяни біля багаття?</p>	<p>Їли гарячу їжу, пили гарячий чай, читали книжки, грали у шахи, вправлялися у фехтуванні дерев'яними мечами, співали, збиралися у родинному колі, спостерігали за навколишніми.</p> <p><i>Із підказками дорослих діти знайдуть усі елементи, якщо дітям це не вдається – ставте додаткові запитання: хто, що, де, чи виконував хтось із персонажів таку дію, чи є персонажі, які чинили би по-іншому.</i></p>
13	<p>Звернімо увагу на чудернацьке вбрання Артура – що з цих речей він приніс із лісу, ми дізнаємося на наступному розгорті.</p>	

14-15	<p>Пригадуєте ілюстрацію містечка (на ст. 11)? Птах на горі – це Борибуря.</p> <p>Повернімося на попередню сторінку (ст. 13), де Артур з'явився у чудернацькому вбранні. Знайдімо на ілюстрації: охоронне перо; чародійний ціпок від гоблінів та фей; Долоню Часу.</p> <p>А де ж записник, який подарувала хлопчику Атрікс? Повернімося на початок нашої історії (на ст. 10) – і побачимо його в руках у нащадка роду Бурокаменів.</p>	
16	<p>Артура налякало жаске (тобто страшне) виття. Страшне – це яке? Спробуймо його відтворити. Завиймо! Чи злякалися б ми таких звуків?</p>	<p><i>Якщо простір не дає можливості видавати гучні звуки і завивати, пропустіть цю вправу.</i></p>
17	<p>Які емоції викликав у містян велетенський вовк?</p>	<p>Одні злякалися, інші зраділи, хтось намагався зупинити його магічним словом, інші – використали зброю (поцілили стрілою в ніс, дістали з піхов шаблі).</p>
18-19	<p>Якої найбільшої шкоди завдав містечку велетенський вовк?</p> <p>Чому це небезпечно? Чому місто не може залишатися без чаші?</p>	<p>Перекинув чашу з велетенським багаттям.</p> <p>До міста починає підкратися холод. Пригадаймо, що Ісландія розташована далеко на півночі.</p>

	Який на вигляд Великий Молотар?	Схожий на вікінга, бо він із землі вікінгових богів, має молот, довгу бороду, металеві браслети, шкіряні чоботи, шолом із рогами.
20-21	Чому єдиний, кого можна було послати до Великого Молотаря, – це Артур? Чи вірили містяни в Артура? Чи віримо ми з вами в Артура?	Вовк поранив усіх містян – і воїнів, і звичайних мешканців (навіть пекарів!), натомість Артур залишився неушкодженим, бо його не було в містечку під час нападу. Ні. Вони казали, що він слабкий (не протримається довго в бою), чудний (постійно стирчить у хашах), зарозумілий (пхає носа куди не слід), та й узагалі – це він винен у цьому нещасті (накликав вовка).
22-23	Що відчував Артур після звинувачень земляків?	Йому було гірко, прикро, він засмутився, що його не розуміють та не цінують, у нього не вірять. Але він впевнений у собі – лісові пригоди підготували його до цього випробування, тому слова інших його не зламують!

24-25	Які пригоди чекали на Артура в морі? Розгляньте ілюстрації й опишіть ці пригоди.	Артур плив уночі; було холодно (на вершинах гір лежав сніг); величезний восьминіг намагався вкрати весло; доводилося пропливати повз піратські кораблі; човен могло викинути на скелі великими хвилями; човен міг розбитися об скелі, як і багато інших човнів, залишки яких плавали у воді.
26-27	<i>(Не забудьте прочитати слова Великого Молотаря гучним гізним голосом.)</i>	
28-29	<p>Ілюстрований довідник/енциклопедія зі скандинавської міфології.</p> <p>Отже, ми знайомимося з різними персонажами скандинавської міфології: Тор – бог блискавок, Фенрір – вовк, Фрея – богиня кохання, Бальдр – бог правосуддя, Тир – брат Тора і бог війни. Можливо, ви знаєте, як звати бога з пташкою (на ст. 29)? Це – верховний бог скандинавської міфології, бог мудрості Одін.</p> <p>Зупинити Фенріра можна, лише накинувши на нього спеціальну линву – що таке линва?</p>	Товста мотузка. Як на ілюстрації (на ст. 29).

30–31	<p>Як Артурові вдалося отримати звук котячого тупотіння?</p> <p>Але чи було це безпечно?</p> <p>Перегорнімо сторінку!</p>	Він знайшов величезну кицьку і вдарив її по хвосту чародійним ціпком від гоблінів та фей.
32–33	<p>Яким було друге завдання Артура?</p> <p>Розгляньте розгорт: скільки Артурів шукало відповідь на непросте запитання у бібліотеці в палаці богів?</p> <p>Чи доводилося вам шукати відповідь на складне запитання у бібліотеці? (Це неймовірна пригода!)</p>	<p>Знайти і покласти у пляшечку гірське коріння.</p> <p>9</p>
36–37	Попереду в Артура непросте випробування – яке?	Вилізти на світове дерево, яке з'єднує землі людей, богів і велетнів, щоби взяти з нього гірське коріння.
38–39	Чи була Артурова дорога до гірського коріння простою?	Аж ніяк, але він її сміливо подолав. Уже наприкінці, відламавши корінь, Артур зірвався й почав падати, але його побачив птах Борибура і схопив,

		не давши впасти. Птаха Борибурю ми бачили раніше: Артур врятував його яйце, а птах подарував Артурові охоронне перо (ст. 13-14).
40-41	Звідки у героїв з'явилася золота линва?	Завдяки магії верховного скандинавського бога – Одіна.
42-45	Наприкінці вовчого сліду на Артура, Тора, Фрейю, Бальдра й Тира чекала пастка. Вовк Фенрір покликав собі на підмогу страшних лісових створінь. Опишіть поле битви!	
46-49	Як Артурові вдалося виконати завдання, поставлене Тором?	Завдяки креативності (він зміг швидко вигадати план), кмітливості (він мав із собою безліч корисних предметів, які зумів правильно використати – чародійний ціпок дозволив отримати котяче тупотіння, охоронне перо врятувало від падіння з дерева, Долоня Часу заморозила вовка).
50-53	«Іноді найвидатніші герої зовсім не скидаються на героїв» – що означають ці слова оповідача?	Артур не був героєм. Він був звичайним хлопчиком-дослідником, який шукав пригоди у лісі та цікавився історіями про далекі землі й прадавнє

		чародійство. Проте коли йому довелося рятувати рідне містечко – він прийняв виклик, знайшов свої найсильніші сторони та зумів ними скористатися.
--	--	--

1-Й ЕТАП

Підсумок: Отже, ми прочитали комікс «Артур і золота линва». На обкладинці – Артур та переможений вовк Фенрір, імена й зображення згаданих богів ви знайдете на передньому форзаці, а імена й зображення чудовиськ, які брали участь у битві в лісі, – на задньому.

2-Й ЕТАП

Запрошення до роботи на 2-му етапі: Ми прочитали одну з легенд родини Бурокаменів й побачили, як Артур впорався зі складною ситуацією – використав свої найсильніші сторони та знайшов рішення. Тож запрошуюю кожного і кожну з вас стати творцями власного мінікоміксу, де на 3-х сторінках і в кількох епізодах можна буде знайти вирішення безвихідної ситуації.

Робота: Для роботи нам знадобляться «зошити» (скористайтеся тими, які ви підготували заздалегідь, або виготовте їх разом із іншими учасниками) (див. схема 1). На обкладинці «зошита» напишіть – «Книжка легенд». Отже, у кожного з нас є книжка, куди ми запишемо ще одну легенду родини Бурокаменів. Пригадуєте, як ми знайомилися із Елеанор Бурокамінінь? (ст. 9) Врешті-решт вона потрапила у Кришталеве королівство – як їй це вдалося? Поміркуйте і намалюйте на 3-х чистих сторінках «Книжки легенд» свою версію цих подій.

Підказка: Поверніться на ст. 6-7, у скарбницю родини Бурокаменів. Тут, у родинній скарбниці, зберігається безліч чарівних предметів, тож знайдіть той з-поміж них, що допоміг Елеанор потрапити у королівство. Не забувайте про свою суперсилу – власну фантазію. Тож не бійтеся відкривати шухляди та заглядати по кутках, коли шукатимете необхідний чарівний предмет.

Завершення заходу: Послухайте історії та подивіться «Книжки легенд» усіх інших учасників, хто захотіли поділитися. Подякуйте їм.