

ÇİZGİ ROMAN FARE TÜM KONULAR

S10
T1-3
D1-12
L1 P1

Dersin amaçları:

- Isınma, Giriş, Karar Verme
- İşlenebilir metin segmentini seçme
- Yaratıcılığın Geliştirilmesi



Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Çıktı	1. Hazırlık
5 ders uzunluğundaki projenin tamamını kısaca tanıtır	Cephe bilgisi GTG'den grup oluşturma fikirlerini kullanın (atama, çizim...)	Öğrenciler 5 derslik uzun bir süre açısından düşünürler	İhtiyaç duyulan zaman: 10 dk
Gruplar oluşturun: sınıfı 5-6 gruba ayırın	Önden, gruplar halinde veya bireysel olarak okuma	Amaçlarınıza göre homojen veya heterojen gruplar	İhtiyaç duyulan malzeme: özet metin
Özet metnini okuyun	Grubun seçmesine izin verin veya seçimlerini kendiniz yapın	Öğrencilerin sadece bu birkaç satırdan neler olabileceğini hayal etmelerine izin vermek.	<i>Bu, gerçek dünyada bir gezintiye çıkmak için çekildiği çizgi romandan çıkmaya karar veren bir farenin hikayesidir, ancak orada dili kimse tarafından anlaşılmaz ve bir çizgi romandan çıkma fikrine sahip tek hayvanın kendisi olduğunu düşündüğünde, Bir çizgi roman kedisiyle tanışır. İki hayvan birbirini mükemmel bir şekilde anlar.</i>
Yerine getirilecek görevlere karar verin			

Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Çıktı	2. Seçilen görev üzerinde çalışın
Seçilen görev üzerinde çalışma	Grupların amacı, çizim, sanat ve el sanatları, inşaat vb. yoluyla görev içindeki sahneyi temsil etmektir. Yaratıcılıklarını kullanmalarına izin verin: bakış açıları, gelecek derslere hazırlanmalarına yardımcı olacaktır.	Harika sanat eserleri beklemeyin. Bu görev, herkesin hatalarla keşfedebileceği ve öğrenebileceği bir tür beyin fırtınasıdır.	İhtiyaç duyulan zaman: 25 dk
	Gruptaki işbirliğinin nasıl çalıştığına dikkat edin! Gerekirse görevlerin ve materyallerin dağıtılmasına yardımcı olun!		İhtiyaç duyulan malzemeler. Görev sayfası, fikir sayfaları Her türlü araç ve gereç kullanılabilir: • Çizim, sanat ve el sanatları • ArTeC Blokları • Karton • Geri dönüştürülmüş malzemeler – evden okula dergiler, temiz ve yeniden kullanılabilir "çöpler" getirmelerini isteyin. Kendin de bir şeyler getir!

Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Değerlendirme	3. Değerlendirme
Sunum	Her grup çalışmalarını sunar		İhtiyaç duyulan zaman: 10 dk
Değerlendirme	Onlarla işbirliklerinin ve grup çalışmalarının nasıl gittiğini tartışın Başka bir grubun çalışmasında beğendikleri bir şeye isim vermelerini isteyin	Süreci (akış, özerklik vb.), özgünlüğü (fikir çeşitliliği, kullanılan malzemeler) ve özellikle manuel yeteneği (hassasiyet, verimlilik, köşeler, çizgiler) değerlendirin...).	

ÇİZGİ ROMAN FARE TÜM KONULAR

S10
T1-3
D1-12
L1 P2

Dersin amaçları:

- Isınma, Giriş, Karar Verme
- İşlenebilir metin segmentini seçme
- Yaratıcılığın Geliştirilmesi



Bu girişte, öğrencileri sadece bu birkaç satırdan neler olabileceğini anlamalarına izin vererek hazırlayın.

Özet metni:

Bu, gerçek dünyada bir gezintiye çıkmak için çekildiği çizgi romandan çıkmaya karar veren bir farenin hikayesidir, ancak orada dili kimse tarafından anlaşılmaz ve bir çizgi romandan çıkma fikrine sahip tek hayvanın kendisi olduğunu düşündüğünde, Bir çizgi roman kedisiyle tanışır. İki hayvan birbirini mükemmel bir şekilde anlar.

Özeti okumak:

- Çocuklar özeti tek tek okuyabilir
- grup için yüksek sesle okunabilir
- Ya da tüm sınıf için yüksek sesle okuyabilirsiniz

Görevi seçme:

- Seçilen görev, grubun 2-4 arası ders sırasında metnin hangi bölümünü detaylandıracağını etkiler.
 - Gruplar görevi kendileri seçebilir. Farklı görevler seçmeleri için onları etkilemeye çalışın!
 - Görevleri her grup arasında kendiniz dağıtabilirsiniz. Bu şekilde 2-4 arasındaki dersleri planlayabilirsiniz. Projenin başlangıcında.
- Her görevde hangi becerilerin geliştirilebileceğini görmek için sonraki sayfalara bakın!
- Çocukların yaratıcılıklarını kullanmalarına izin verin! Amaç İdea Çarşısı'ndaki çözümleri kopyalamak değil! Bunların yalnızca ipucu olması amaçlanmıştır!
- Onların bakış açısı, gelecek derslere hazırlanmalarına yardımcı olacaktır.

RIDEX Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ÇİZGİ ROMAN FARE

S10
T1-3
L1

Grup:

Bu, gerçek dünyada bir gezintiye çıkmak için çekildiği çizgi romandan çıkmaya karar veren bir farenin hikayesidir, ancak orada dili kimse tarafından anlaşılmaz ve bir çizgi romandan çıkma fikrine sahip olan tek hayvanın kendisi olduğunu düşündüğünde, Bir çizgi roman kedisiyle tanışır. İki hayvan birbirini mükemmel bir şekilde anlıyor.

Üzerinde çalıştığım konular:

I1 Hikayenin manzarası neye benziyor?

ArTeC blokları, renkli kağıtlar, geri dönüştürülmüş malzemeler kullanın. İnşa et, çiz, origami yap, vb.

I2 Karakterler neye benziyor?

ArTeC bloklarını kullanın, kuklaları kesin, bir animasyon oluşturun...

I3 Yanlış anlaşılma ve gülünme algısına nasıl tepki veriyorsunuz?

Başkalarıyla iletişim kuramayan bir kişinin durumunu dramatize edebilirsiniz (olası nedenleri hayal edin). Nasıl hissediyor?

Fikir Pazarı'nda neler bulabilirsiniz??

- Isınma görevleri için farklı fikir sayfaları
- Bu sayfalarda bulabilirsiniz:
 - Sanat ve el sanatları çözümlerinden örnekler (flipbook oluşturma, şişelerden ve kumdan bir zamanlayıcı, bir iplikçi, bir thaumatrope, ArTeC Blokları)
 - Müzikal sandalye oynamak için fikirler
 - Dev bir Alice yaratmak için fikirler
 - Oryantasyon zorlukları için fikirler
 - İhtiyaç duyulan malzeme ve araçların listeleri
 - Durum kartları,
 - Faydalı linkler,
 - Odaklanırlar.