

ALICE HARİKALAR DIYARINDA TÜM KONULAR

S9
T1-6
D1-9
L1 P1

Dersin amaçları:

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



Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Çıktı	1. Hazırlık
5 derslik projenin tamamını kısaca tanıttın Gruplar oluşturun: sınıfı 5-6 gruba ayırın	Cephe bilgisi GTG'den grup oluşturma fikirlerini kullanın (atama, çizim...) Önden, gruplar halinde veya bireysel olarak okuma Grubun seçmesine izin verin veya seçimlerini kendiniz yapın	Öğrenciler 5 derslik uzun bir süre açısından düşünürler Amaçlarınıza göre homojen veya heterojen gruplar	Gerekli zaman:10 dakikadır.
Özet metnini okuyun Yerine getirilecek görevlere karar verin		Öğrencilerin sadece bu birkaç satırdan neler olabileceğini hayal etmelerine izin vermek.	İhtiyaç duyulan malzeme: Özet metin <i>Bu hikaye, bir tavşan deliğinden tuhaf, antropomorfik yaratıklarla dolu bir yeraltı fantezi dünyasına düşen Alice adında genç bir kızı anlatıyor.</i>

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. Gruptaki işbirliğinin nasıl çalıştığına dikkat edin! Gerekirse görevlerin ve materyallerin dağıtılmasına yardımcı olun!	Harika sanat eserleri bekleme. Bu görev, herkesin hatalar yoluyla keşfedebileceği ve öğrenebileceği bir tür beyin fırtınasıdır.	Gerekli süre: 25 dakika 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 temiz ve yeniden kullanılabilir "çöpleri" okula dergiler getirmelerini isteyin. Kendiniz de bir şeyler getirin!

Etkinlik	Yöntem/Etkileşim	Değerlendirme	3. Değerlendirme
Sunum Değerlendirme	Her grup çalışmalarını sunar 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.	Gerekli süre: 10 dakika

ALICE HARİKALAR DIYARINDA TÜM KONULAR

S9
T1-6
D1-9
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 hikaye, bir tavşan deliğinden tuhaf, antropomorfik yaratıklarla dolu bir yeraltı fantezi dünyasına düşen Alice adında genç bir kıızı anlatıyor.

Özeti okumak:

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

Görevi seçmek:

- 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 derslerin görevlerini planlayabilirsiniz. projenin başında.
- Her bir görevde hangi becerilerin geliştirilebileceğini görmek için sonraki sayfalara bakın!
- Çocukların yaratıcılıklarını kullanmalarına izin verin! Amaç İdea Çarşısı'ndaki çözümleri kopyalamak değil! Bunlar sadece ipucu amaçlıdır!
- Onların bakış açısı, gelecek derslere hazırlanmalarına yardımcı olacaktır.


ALICE IN WONDERLAND
 Group:

This story tells of a young girl named Alice, who falls through a rabbit hole into a subterranean Fantasy world populated by peculiar, anthropomorphic creatures.

I work on:

1/ What does to scale mean?
How can you draw big or small Alice?



Use grid templates, cutout pictures, colours, build, draw, etc.
[Ideas page link](#)

2/ How can you show movement on a paper?
Create an animated Flipbook with the characters!



You can use cutout templates, colours or create an animation online...
[Ideas page link](#)

3/ How can you control the time?
Create a Timer out of plastic bottles and sand!



You can use plastic bottles, sand, tape, glue and count up to '66!
[Ideas page link](#)

Fikir Çarşısı'nda neler bulabilirsiniz?

- Isınma görevleri için farklı fikir sayfaları
- Bu sayfalarda şunları bulabilirsiniz:
 - Sanat ve el sanatları çözümlerinden örnekler (flipbook'lar 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,
 - Odaklanır.