

A KIS HERCEG MINDEGYIK TÉMA

S22
T1-4
D1-12
L1 P1



A óra célja:

- ráhangolás, ismerkedés, döntéshozatal
- a feldolgozandó téma kiválasztása
- kreativitás fejlesztése

Tevékenység	Módszer/Interakció	Kimenet	1. Előkészületek
A teljes, 5 órás projekt rövid bemutatása	Frontális információátadás	A diákok öt tanórás időszakban gondolkodnak	Időigény: 10 perc
Az öt csoport létrehozása	Használja az Általános Tanári Útmutató ötleteit (kijelölés, sorshúzás stb.)	Céljainak megfelelő, homogén vagy heterogén csoportok	Anyagigény: összefoglaló szöveg
Az összefoglaló szöveg elolvasása	Frontális, csoportos vagy egyéni olvasás	A diákok már néhány sor alapján elképzelik a lehetőségeket	Antoine de Saint-Exupéry, a pilóta, elmeséli, hogy hosszú ideig teljesen egyedül élt, nem volt senki, akivel igazán megoszthatta volna a gondolatait. Egy nap azonban a repülőgépe lerobbant a Szahara közepén, távol minden civilizációtól, mindössze nyolc napra elegendő vízzel. A homokra feküdt aludni, magányosabban érezte magát, mint egy hajótörött a tengeren. Hajnalban azonban egy halk hang ébresztette fel. Nem hallucináció volt: előtte állt egy kisfiú komoly arckifejezéssel, és udvariasan megszólalt: „Kérlek... rajzolj nekem egy bárányt.”
Döntés a teljesítendő feladatról	A csoport választhat szabadon, vagy ön is irányíthatja a döntést		

Tevékenység	Módszer/Interakció	Kimenet	2. Munka a feladaton
Munka a kiválasztott feladaton	A csoportok feladata életre hívni a feladathoz tartozó jelenetet rajzolás, kézműveskedés, építkezés stb. útján. Engedje szárnyalni a kreativitásukat: a különféle nézőpontok segíthetnek a következő órára való felkészülésben. Figyelje meg a csapatinamikát! Ha kell, segítsen a feladatok és anyagok szétosztásában!	Ne várjon remekműveket. Ez egyfajta ötletbörze, aminek keretében mindenki kísérletezhet és tanulhat a hibáiból .	Időigény: 25 perc Anyagigény Feladatlapok, ötletlapok Bármilyen eszköz és alapanyag felhasználható: • Rajzolás, kézműveskedés, digitális tartalom létrehozása • ArTeC kockák • Kartonpapír, dobozok • Gyurma, agyag, homok • Újrahasznosított anyagok – kérje meg őket papír- és hulladékgyűjtésre (tisztá hulladékkal). Vigyen ön is!

Tevékenység	Módszer/Interakció	Értékelés	3. Értékelés
Képviselőt	Minden csoport bemutatja a munkáját.		Időigény: 10 perc
Értékelés	Beszélje meg velük, hogy ment a csapatmunka. Nevezzenek meg valamit, ami tetszett nekik egy másik csoport munkájában.	Értékelje a folyamatot (gördülékenység, önállóság, stb.), az eredetiséget (ötletek és anyagok változatossága), és különösen a kezűgyességet (precizitás, hatékonyság, sarkok, vonalak stb.)	

A KIS HERCEG MINDEGYIK TÉMA

S22
T1-4
D1-12
L1 P2



A óra célja:

- ráhangolós, ismerkedés, döntéshozatal
- a feldolgozandó téma kiválasztása
- kreativitás fejlesztése

A bevezetésben készítse fel a tanulókat azzal, hogy elképzelik, mi minden történhet a történetben csak ez alapján a pár mondat alapján.

Összefoglaló olvasása:

- önálló olvasás, vagy
- egy tanuló felolvas az egész csoportnak, vagy
- ön felolvas az egész osztálynak

Feladatválasztás

- A kiválasztott feladattól függ, hogy a 2., 3. és 4. órán a csoport melyik szöveget fogja kidolgozni.
 - A csoportok választhatnak feladatot önállóan. Próbálja befolyásolni a döntést úgy, hogy más-más feladatot válasszanak!
 - Eloszthatja saját maga is a feladatokat a csoportok között. Így már a projekt elején megtervezheti a 2., 3. és 4. óra feladatait.
- A következő oldalakon láthatja, melyik feladat milyen képességeket fejleszt.
- Támogassa a gyermekeket a kreativitásuk használatában. Az Ötletbazárban csak javaslatok vannak, nem másolandó megoldások!
- Különböző nézőpontjaik segítenek a gyermekeknek a következő órára való felkészülésben.

Hol található az Ötletbazár?

- A bemelegítő feladatok ötletelő lapjain
- Ezeken a lapokon találhatóak:
 - Kézműves ötletek (állatok és növények készítése vécépapír-gurigából, kutak gyufából, origami-állatok, stb.),
 - Építési útmutatók ArTeC kockákhoz,
 - Minták kivágható formákhoz
 - Szükséges anyagok és eszközök listája,
 - Pivot animációs program rövid útmutatója(<https://krazyxl-com.webnode.hu/pivot-animator-utmutato/>),
 - Szituációs kártyák,
 - Hasznos linkek,
 - Fókuszok.