

ODÜSSZEIA MINDEN TÉMA



S23
T1-4
D1-12
L1 P1

Az óra célja:

- bemelegítés, ismerkedés, döntéshozatal
- feldolgozandó szövegrészlet kiválasztása
- kreativitásfejlesztés

Tevékenység		Módszer/Interakció	Output	1. Előkészítés
Az egész 5 tanóra hosszú projekt rövid bemutatása		Frontális információátadás	A diákok öt tanórás időszakban gondolkodnak	Időigény: 10 perc
Csoportok létrehozása: ossza be a tanulókat hat csoportba		Használja az Általános Tanári Útmutató ötleteit (kijelölés, sorshúzás stb.)	Céljainak megfelelő, homogén vagy heterogén csoportok	Anyagigény: összefoglaló szöveg
Összefoglaló szöveg elolvasása		Frontális, csoportos vagy egyéni olvasás	A diákok már néhány sor alapján elképzelik a lehetőségeket.	<i>Odüsszeusz, a bátor és ravasz király, tíz évnyi harc után visszatér a trójai háborúból. Alig várja, hogy embereivel együtt megérkezzenek Ithaka szigetére. Utjuk során rengeteg kalandban van részük.</i>
Elvégzendő feladatok kiválasztása		A csoport választhat szabadon, vagy ön is irányíthatja a döntést		
Tevékenység		Módszer/Interakció	Output	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 nézőpontjaik segítenek nekik a következő órára való felkészülésben.	Ne várjon remekműveket. Ez egyfajta ötletbörze, aminek keretében mindenki kísérletezhet és tanulhat a hibáiból.	Időigény: 25 perc
		Figyeljen, mi a csapatdinamika a csoportban! Ha kell, segítsen a feladatok és anyagok szétosztásában!		Anyagigény Feladatlapok, ötletlapok Bármilyen eszköz és alapanyag felhasználható: • ArTeC kockák • Papírpoharak • Fonal, fél pár zokni, töltőanyag • Képszerkesztő program, nyomtató • Valamilyen hangszer, kottapapír, vagy program
Tevékenység		Módszer/Interakció	Értékelés	3. Értékelés
Bemutató		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.)	

ODÜSSZEIA MINDEN TÉMA



S23
T1-4
D1-12
L1 P2

Az óra célja:

- bemelegítés, ismerkedés, döntéshozatal
- feldolgozandó szövegrészlet kiválasztása
- kreativitásfejlesztés

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.


ODÜSSZEIA

S23
L1
P2

Csoport:

Odüsszeusz, az ókori görög király és hadvezér a Trója elleni háborúból tér haza bajtársaival. Utközben egy szigeten kötnek ki, ahol egy küklópsz fogságába esnek.

Ezen dolgozom:

I1
Kézműveskedjétek! Készítsetek mozaik képet vagy „ókori” görög vázát!




Használjátok papír darabkákat, színes papírt, ragasztó! Rajzoljátok különböző technikákkal, használjátok levegőn száradó festéket!

I2
Játsszatok szembekötődést! Találjátok ki többféle szabályt!



Készítsetek be valakinek a szemét egy kendővel, és irányítsátok!

I4
Szóktessétek ki a hajósokat a barlangból!!



Csoportosítsátok a bárányokat!

Mi található az ötletbazárban?

- Bemelegítő feladatok ötletelő lapjai
- Ezekon a lapokon található:
 - Dobble kártyajáték, nyári táboros kellékekkel és a regény szereplőivel
 - Reklámszlogen írása, zeneszerzés
 - Pamutkutya készítés, barkácsolás
 - Lakóhelyünk pontos meghatározása, (toronyépítő-játék)
 - Vaktérkép feladatokkal (matematika, földrajz)
 - Szakácskönyvkészítés
 - Étlaptervezés
 - Osztrák ételspecialitások tanulmányozása