

## ALAPADATOK

SZERZŐ	Tóth Katalin
CÉLCSOPORT (KOROSZTÁLY)	6. osztály
TÉMA	Túl a Maszat-hegyen
FEJLESZTÉS FÓKUSZA	konvertáló képesség, alkotóképesség, összefüggés-kezelő képesség, vizuális kreativitás, szociális kompetenciák fejlesztése, ismeretszerző képesség (IKT eszközök és programok)
TANTÁRGYI KAPCSOLÓDÁSOK	magyar nyelv és irodalom, képzőművészet, informatika, drámapedagógia
RÖVID LEÍRÁS	<p>45 perc - magyar nyelv és irodalom tanóra</p> <p>A tanóra egy projekt része, mely során a Túl a Maszat-hegyen c. versesregényt dolgozzuk fel. Miután mindenki megismerte a versesregény műfaji sajátosságait, a történetet és a szereplőket, azután történik meg annak adaptációja képben és beszédben. Az alábbiakban ismertetett tanórán a diákok megalkotják–vizualizálják az egyes szereplőket, amelyeket a következő órákon majd “életre keltenek” a történetek által (bábszínház formájában; a könyvbeli történetek eljátszása után saját folytatások következnek). Mindenki a saját fantáziája szerint alkotja meg a kapott karaktert. A tanóra keretében a diákok megismerik a lézervágót, a következő tanórán a karaktereknek tartó készül a 3D nyomtatón.</p> <p>A gyerekek a tanóra előtt megkapták, mely szereplő megalkotásán kell dolgozniuk, gondolkodniuk. A gyerekek ismerik az Inkscape és a Beam Studio programokat. Az osztályt két csoportra bontjuk, 14-14 gyerekekkel dolgozunk egy-egy tanórán.</p>
SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK	<p>1 db programokkal ellátott tanári laptop</p> <p>14 db tanulói laptop Inkscape és Beam Studio alkalmazással</p> <p>14 db fehér lap, 14 db grafitceruza, 14 db fekete filctoll</p> <p>14 db tanulói okostelefon</p> <p>1 db interaktív panel</p> <p>lézervágó</p> <p>18 db 3 mm vastagságú, A4 méretű falemez</p>

## ÓRAVÁZLAT

TEVÉKENYSÉG LEÍRÁSA	MEGJEGYZÉS
<p><b>Téma kijelölése</b> (5 perc)  <i>Munkaforma:</i> plenáris</p> <p>Ismertetjük a diákokkal a tanóra feladatát és céljait, felelevenítjük a lézervágó használatának menetét és a programokat, amelyekben dolgoznak majd.</p>	<p>A diákok számítógéppel, papírokkal, ceruzákkal és filctollal ellátott asztalok elé ülnek, náluk van az okostelefon</p> <p>Az órához szükséges programok már ki vannak vetítve, a lézervágó készen áll</p>
<p><b>A karakter megalkotása</b> (15 perc)  <i>Munkaforma:</i> egyéni</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mindenki megrajzolja a saját karakterét fehér lapra, majd a végleges formát filctollal áthúzza. Az ábráról okostelefonon fényképet készítenek, majd a képet elküldik és elmentik a saját laptopjukban.</li> <li>2. A számítógépekben megnyitott programban vektorizálják a saját szereplőjüket (pl. Inkscape programban).</li> </ol>	<p>A karakterek max. 10 cm-esek lehetnek</p> <p>A tanár folyamatosan segít az elkészült figurák vektorizálásában, a program minden számítógépben meg van nyitva</p>
<p><b>A karakter elkészítése lézervágóval</b> (20 perc)  <i>Munkaforma:</i> plenáris, egyéni</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bemutatjuk (kivetítjük) a Beam Studio alkalmazását, felhívva a figyelmet a réteg bejelölésére - hogyan kell a gravírozást és vágást beállítani.</li> <li>2. A saját képeiket a diákok betöltik a Beam Studio programba, dolgoznak vele.</li> <li>3. Az elkészülés után sorban vágjuk és gravírozunk a karaktereket.</li> </ol>	<p>A tanár folyamatosan segít, körbejár.</p> <p>A lassabban dolgozók az ügyesebb tanulóknak küldhetik a vektorizált képeiket, akik aztán több képpel dolgoznak egyszerre a Beam Studioban - ezzel anyagot is spórolhatunk.</p>
<p><b>A karakterek elpakolása, rendrakás, önértékelés</b> (5 perc)  <i>Munkaforma:</i> plenáris</p>	<p>A tanár kérdésekkel segíti az önértékelést.</p>