

ALAPADATOK

SZERZŐ	Fazekas Nikoletta
CÉLCSOPORT (KOROSZTÁLY)	4. osztály
TÉMA	Puzzle készítése lézervágással, a mező állatairól
FEJLESZTÉS FÓKUSZA	ábrázolás, alkotóképesség, kreativitás,
TANTÁRGYI KAPCSOLÓDÁSOK	környezetismeret, digitális kultúra, magyar irodalom
RÖVID LEÍRÁS	Időkeret: 90 perces szakköri foglalkozás Puzzle készítése mezei állatokról, csoportmunkában. Célja, hogy a gyerekek megismerkedjenek az Inscape használatával, valamint a lézervágó működésével. Az óra első részében megnézünk egy rövid rajzfilmet (Arany Lacinak). Ezután négy csoportra bontva a gyerekek összegyűjtik, hogy milyen növények, rovarok, emlősök, madarak, találhatóak a mezőn. Minden csoport elkészíti a saját témájához kapcsolódó puzzlet.
SZÜKSÉGES ESZKÖZÖK	Ceruza, papír, tanári és tanulói laptopok, egerek, interaktív panel, lézervágó, szagelszívó, sörkarton.

ÓRAVÁZLAT

TEVÉKENYSÉG LEÍRÁSA	MEGJEGYZÉS
1. feladat Téma: Soroljatok fel olyan meséket, amelyekben mezei állatok szerepelnek! Cél: ráhangolódás Munkaforma: frontális Módszer: megbeszélés Időtartam: 5 perc Eszköz: papír, ceruza Pedagógus szerepe: téma felvezetése Diákok feladata: a felsorolt mesékből állati szereplők leírása	
2. feladat Téma: Rajzfilm megtekintése, a mező-rét növényeinek állatvilágának összegyűjtése, kategóriánként. Cél: együttgondolkodás Munkaforma: csoportmunka Módszer: megbeszélés Időtartam: 15 perc Eszköz: interaktív panel, papír, ceruza, laptop, egér Pedagógus szerepe: videó lejátszása, feladatok felvázolása Diákok feladata: gyűjtőmunka	A rajzfilm megtekintése után négy csoportra osztjuk a gyerekeket, 4 fő kategória szerint: növények, rovarok, emlősök, madarak. A csoportok a kategóriájuknak megfelelően írják össze, hogy milyen élőlények élnek a réten, majd internet használatával keressenek hozzá képeket.

3. feladat Téma: Tervezés Cél: Az Inkscape program felületének bemutatása Munkaforma: frontális Módszer: szemléltetés Időtartam: 10 perc Eszköz: laptop, egér Pedagógus szerepe: a diákok megismertetése a tervezőprogrammal Diákok feladata: a program megismerése, tervezési folyamatok elsajátítása	
4. feladat Téma: egyéni tervezési folyamat Cél: egyedi puzzle tervezése, kreativitás fejlesztése Munkaforma: csoportmunka Módszer: gyakorlás Időtartam: 20 perc Eszköz: laptop, egér Pedagógus szerepe: elmondja, hogy mire kell figyelni a puzzle készítésénél, felügyeli a diákok munkáját Diákok feladata: minden csoport kiválaszt egy-egy élőlényt, melyből puzzle-t készítenek.	A gyerekek által kiválasztott élőlényekből Inkscape segítségével puzzle-t készítenek.
5. feladat Téma: lézervágás, xTool Studio használata Cél: egyedileg tervezett puzzle kivágása Munkaforma: csoportmunka Módszer: beszélgetés, bemutatás, szemléltetés, megfigyelés, magyarázat, tárgyalás Időtartam: 20 perc Eszköz: lézervágó, sörkarton, laptop, egér Pedagógus szerepe: segít a csoportoknak a nyomtatáshoz szükséges paramétereket beállítani, munkafolyamat elindítása Diákok feladata: a lézervágó megismerése, vágás	A gyerekek megnézik a lézervágó és az elszívó bekapcsolását, az autófókusz elindítását. Magyarázat: a vágás (vonal) és a gravírozás (felület) közötti különbségről. A gyerekek a lézervágó körül állnak.

6. feladat

Téma: játék, puzzle kirakása

Cél: az elkészült játékok kipróbálása

Munkaforma: csoportmunka

Módszer: játék, megbeszélés

Időtartam: 20 perc

Eszköz: az elkészült puzzle

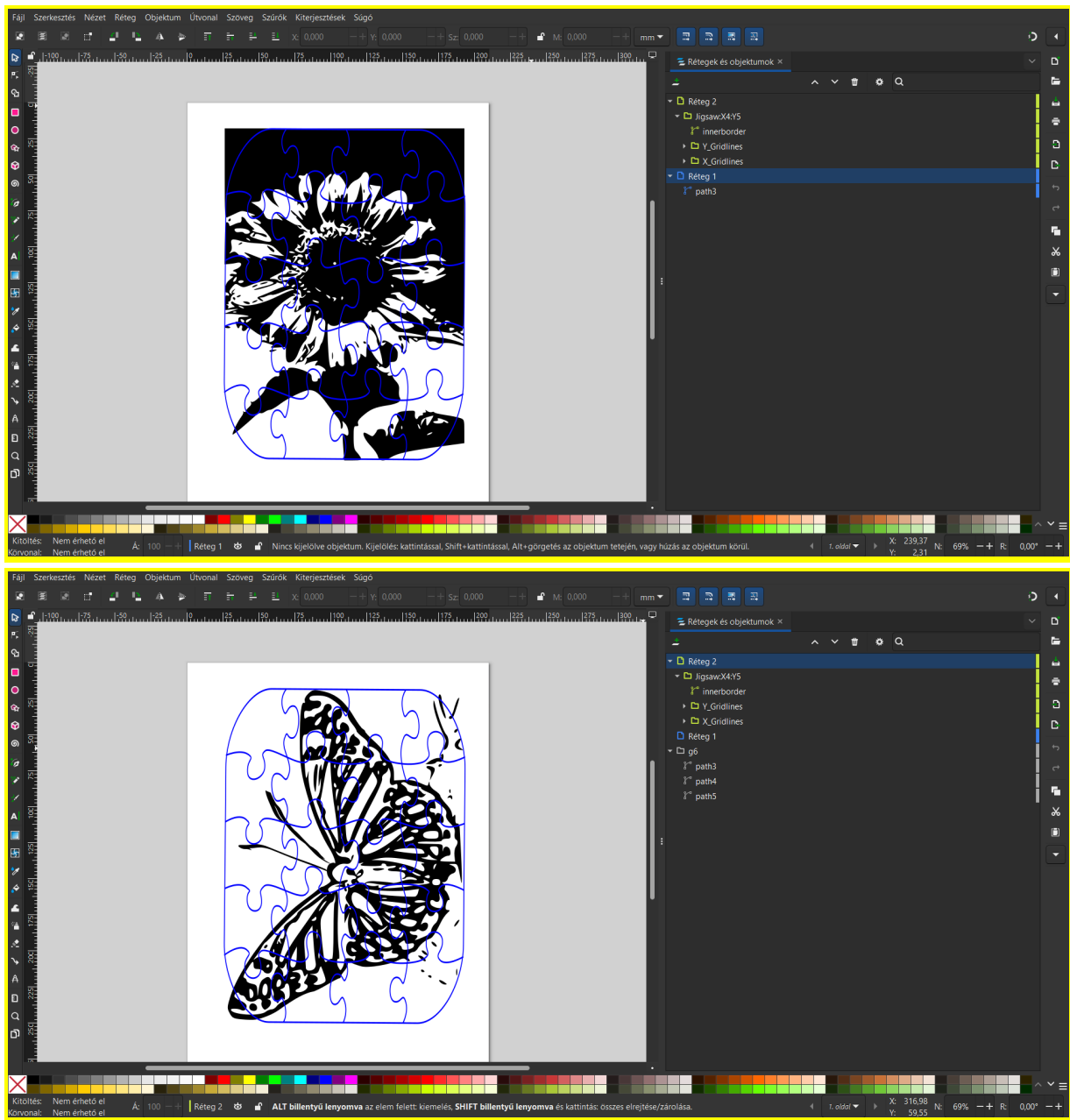
Pedagógus szerepe: szükség esetén segít a kirakásban

Diákok feladata: kipróbálhatják az összes puzzlet, minden csoport a sajátjával kezd

High-Tech SULI Program

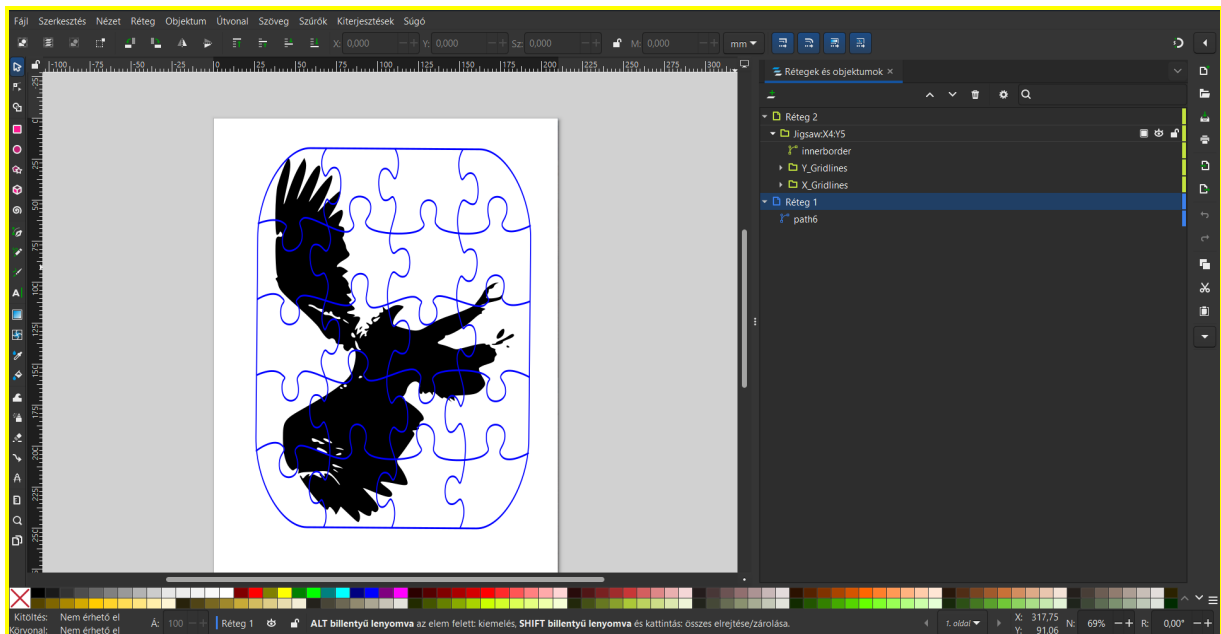
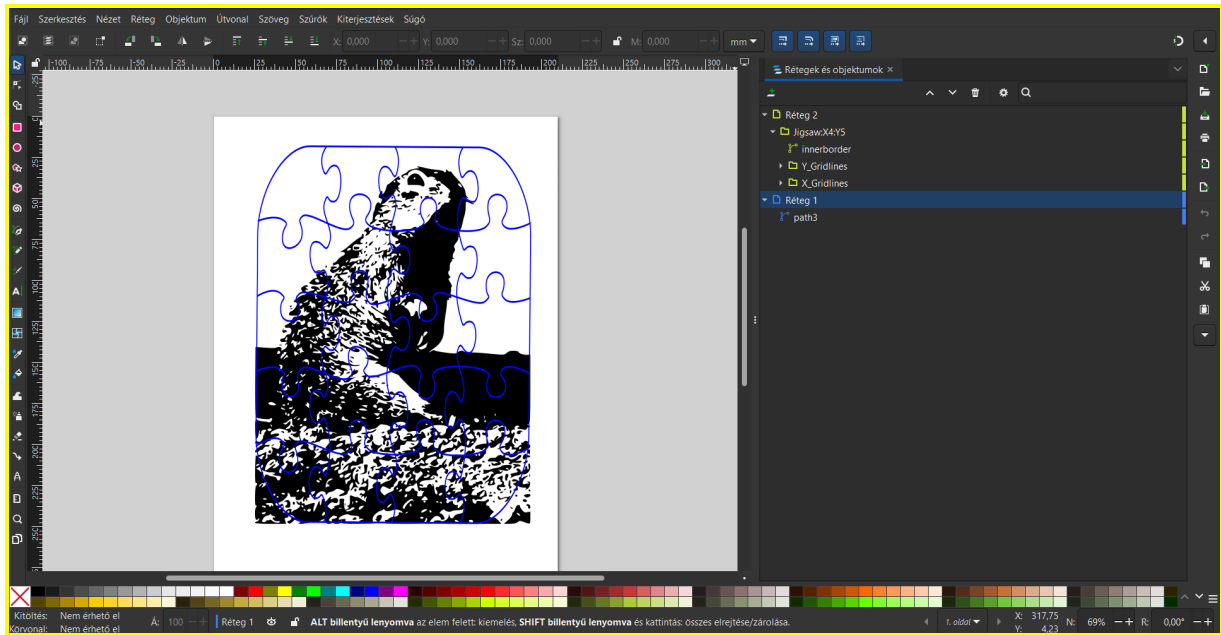
- minta óraterv -

MELLÉKLETEK:



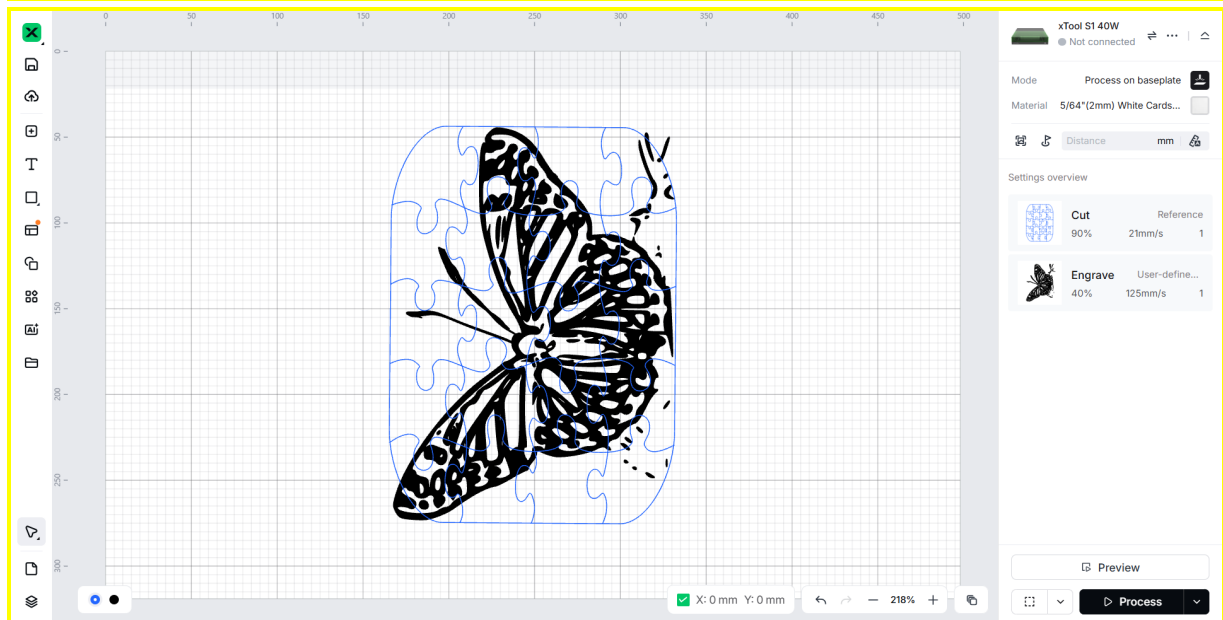
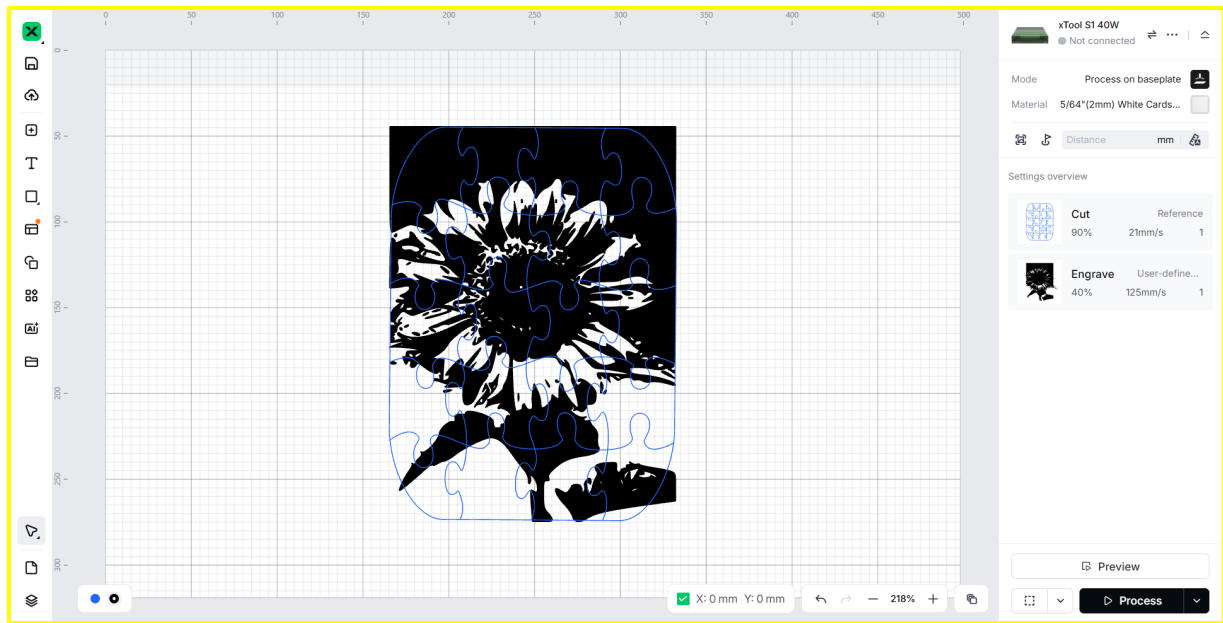
High-Tech SULI Program

- minta óraterv -



High-Tech SULI Program

- minta óraterv -



High-Tech SULI Program

- minta óráterv -

