

FORGATÓKÖNYV- TERVEZŐ



A történetem egy kaland!

Azért választottam ezt a témát, mert.....

.....

.....

A kérdés, amivel foglalkozni szeretnék...

.....

TA kérdés és a téma közötti kapcsolat lehet... (pl. a történet előrehaladása a próbák teljesítésével, az órán tanult földrajzi/matematikai/tudományos információk alkalmazása stb.)

.....

.....

Kérjük, hogy a forgatókönyv írásakor emlékezzen arra, amit a 2.3.3 részben az Interakció alapjai című fejezetben tanult.

FORGATÓKÖNYV TERVEZŐ

A történet elemei



- Hely
.....
- Főszereplő
.....
- Találkozás egy veszélyes karakterrel /
ellenféllel
.....
- A kaland célja
.....

A diákoknak adott tesztek típusai

- Más szereplők (segíthetik vagy
akadályozhatják a főhőst)
.....
.....
- Hasznos információk (a témához
kapcsolódóan)
.....
.....
- Válaszútvonalak vagy a főszereplőnek
adott döntési lehetőségek.
.....

A történet címe

.....

01 BEVEZETÉS



A cselekmény, a szereplők vagy az elbeszélés bevezetése a történet közepétől kezdve.

.....
.....
.....

02 A NYOMOZÁS KEZDETE



A főhős a megoldás nyomába ered, de olyan rejtéllyel szembesül, amely mélyebb rálátást igényel.

.....
.....
.....

03 FELISMERÉS



Valami váratlan dolog új utat nyit. A főhős fogalmat kezd alkotni arról, hogy mi történik, de kézzelfogható bizonyítékokra van szüksége.

.....
.....
.....

04 MEGOLDÁS



A megoldásnak egynek és vitathatatlannak kell lennie. Az összegyűjtött bizonyítékok (akár tanúvallomásokon keresztül is) rendszerezettek és a tetteshez vezetnek!

.....
.....
.....