

# DON QUIJOTE KALANDJAI BELESZERET DULCINEÁBA (T2)

S6  
T2  
D6  
L1 P3



## Fókuszban:

- Algoritmikus gondolkodás, létkompetenciák (D6)

### 1. Feladat: Hogyan néznek ki a szereplők és a jelenetek?

A diákok a Don Quijote spanyolországi utazásaihoz kapcsolódó tájképelemeket készítenek.

#### Minden megoldás jó!

Bármilyen szerszám és anyag használható!

Használhatja az ötleteket és az anyagok listáját. az Ötletbazár-ból, használd fel saját ötleteidet vagy csak hagyja, hogy a gyerekek megoldják a problémát a kreativitásukat.



### Ötletbazár - néhány ötlet:

- Környezet építése ArTeC blokkokból
- Újrahasznosított anyagokból épített környezet
- Rajzolás
- Számítógépes grafika létrehozása

A különböző megoldások részleteiért lásd az Ötletlapokat! (I1, I4)

#### Fejlesztési területek:

##### Fókuszban:

- Finommotoros készségek
- Térbeli tájékozódás
- Kreativitás

##### Ezenkívül:

- Figyelem koncentráció
- Tantárgyi koncentráció - Természettudományok
- Tehetségfejlesztés

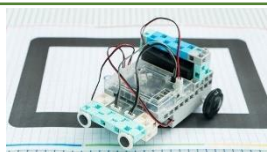
### 2. Feladat: Hogyan utazott Quijote és Sancho? Milyen messzire mentek, és milyen közlekedési eszközöket használtak?

A tanulók tervet készítenek az utazáshoz és a ló, szamár figurákhoz.

#### Minden megoldás jó!

Bármilyen szerszám és anyag használható!

Használhatja az Ötletbazár ötleteit és anyaglistáját, saját ötleteit, vagy egyszerűen csak hagyhatja, hogy a gyerekek kreativitásukkal oldják meg a feladatot.



### Ötletbazár - néhány ötlet:

- Állatok építése ArTeC blokkokból
- Az állatok programozása, hogy mozogjanak és hordozzák az embereket, gondolkodj, hogyan helyezd a karaktereket az állatok tetejére, hogy képesek legyenek utazni.
- Számítógépes grafika, animáció készítése
- Rajzolás

A különböző megoldások részleteiért lásd az Ötletlapokat! (I1, I2, I3)

#### Fejlesztési területek:

##### Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Grafomotoros készségek
- Kreativitás

##### Ezenkívül:

- Életvezetési készségek
- Tantárgyi koncentráció - Állampolgárság
- Tehetségfejlesztés

### Hogyan kezeljük a kimenetet:

Tárolja a tárgyakat szekrényben, hogy megvédje őket az esésektől. Rögzíts egy címkét a csoport nevével!

# DON QUIJOTE KALANDJAI BELESZERET DULCINEÁBA (T2)

S6  
T2  
D6  
L1 P4



## Fókuszban:

- Algoritmikus gondolkodás, létkompetenciák (D6)

### 3. feladat: Miért nevetnek az emberek Don Quijotén?

A tanulók megvitatják Don Quijote viselkedésének okait és a társadalom erre adott reakcióját.

#### Minden megoldás jó!

Használhatja az Ötletbazárból származó Act it out! kártyákat.



**Néhány ötlet - a különböző viselkedések motivációi**

**Játsszátok el!**  
Miért nem hitték az emberek Don Quijote-nak?  
Miért harcolt szőröslovakkal?  
Voltál már olyan helyzetben, amikor a barátaid nem hitték el a történeted?

Találj ki és játszd el egy ilyen helyzetet a barátoddal!

**Játsszátok el!**  
Miót segítettek Don Quijote-nak a barátai?  
Sancho Panzának a papnak és a borbélynak köszönhetően kellett volna Don Quijotet, hogy akaratla ellenére hazamegyen?  
Voltál már olyan helyzetben, amikor valaki az akaratod ellenére akar tenni valamit, ami a te érdekedben történne?  
Találj ki és játszd el egy ilyen helyzetet a barátoddal!

**Játsszátok el!**  
Miért gúnyolta ki Don Quijote-t a herceg és a hercegnő?  
Hogyan tréfálják meg?  
Találj ki és játszd el egy helyzetet, amikor megtérféled a barátodat! Mi lenne a reakciójuk?

#### Hogyan kezeljük a kimenetet:

Készítsen videofelvételt a dramatizált helyzetről!

### Ötletbazár - néhány ötlet:

- Találj ki és dramatizálj egy olyan helyzetet, amikor a barátod furcsán viselkedik, és hogyan reagálnál rá.
- Képzeld el, hogyan reagálnának mások, és mit tennél, hogy segítsd a barátodat.

A különböző megoldások részleteiért lásd az Ötletlapokat!

#### Vágd ki a helyzetkártyákat! (I5)

Válassza ki azt a fókuszot, amivel a gyerekek foglalkozni fognak! Adja nekik a megfelelő helyzetkártyát!

Segíts nekik a helyzet kialakításában, ha szükséges!

#### Fejlesztési területek:

##### Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Kritikus gondolkodás
- Szociális készségek
- Polgári ismeretek
- Szövegértés

##### Ezenkívül:

- Figyelem koncentráció
- Életvezetési készségek
- Tehetségfejlesztés

### 4. Feladat: Írd meg Don Quxote levelét Dulcineának!

A gyerekek képzeljék el, mit írhatna Don Quijote Dulcineának, hogyan írna, hogyan kémezné a levelet!

#### Minden megoldás jó!

Bármilyen szerszám és anyag használható!

Használható az Ötletbazár ötleteit és az anyagok listáját, használható a saját ötleteidet, vagy csak hagyhatod, hogy a gyerekek kreativitásukkal oldják meg a problémát.



#### Hogyan kezeljük a kimenetet:

Készítsen könyvet a betűkből! Rögzítsd a csoport nevével ellátott címkét!

### Ötletbazár - néhány ötlet:

- Írja meg a levelet
- Készítsen egy ókori kinézetű papírt.
- Boríték létrehozása
- Készítsen pecsétet
- Találd ki, hogyan kell a levelet elküldeni és kézbesíteni.
- Az I7. pontban felsorolt anyagok használata

A különböző megoldások részleteiért lásd az ötletlapokat! (I8)

#### Fejlesztési területek:

##### Fókuszban:

- Életvezetési készségek
- Szociális készségek
- Kreativitás
- Finommotoros készségek

##### Ezenkívül:

- Térbeli tájékozódás
- Figyelem koncentráció
- Tehetségfejlesztés
- Tantárgyi koncentráció - rajz, történelem, nyelv

# DON QUIJOTE KALANDJAI BELESZERET DULCINEÁBA (T2)

S6  
T2  
D6  
L2 P3



## Fókuszban:

- Algoritmikus gondolkodás, létkompetenciák (D6)

## A lecke céljai:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka megszervezése

Don Quijote találkozik Cardenióval, a szomorú tekintetű, rongyos lovaggal, aki azon bánkodik, hogy igaz szerelme, Lucinda máshoz ment feleségül: Don Fernandót. Cardenio megőrült a bánattól, félmeztelenül rohangál a Sierra Morena dombjain. Quijote utánozza Cardeniót, és vágyakozik szeretett asszonya, Dulcinea del Toboso után. Quijote elküldi Sanchót egy levéllel, hogy vigye el Dulcineának.

## A karakterek főbb jellemzői és kölcsönhatásai

Karakter	Jellemzők	Kölcsönhatások
Don Quijote	Sétál, slaggal közlekedik, beszél	Levelt ír, részleteket kérdez
Sancho Panza	Sétál, szamarat lovagol, beszélget	Kérdések viselkedés
Dulcinea	Sétálj, beszélj	Átveszi és elolvassa a levelt
Cardenio	Sétálj, beszélj	Szerelmi történeteket mesél

## Javaslatok

- Beszélgetés a társas viselkedésről, szerepjátékok használata, ha ez megfelel Önnek.
- Beszéljünk a barátok szerepéről a problémákkal való szembenézés során.
- Gondoljuk végig, hogyan kellene reagálnunk, ha nem értjük valaki viselkedését: szabad gúnyolódni?
- Beszéljünk a képzeletről, álmokról, illúziókról.
- Keresd meg a könyvekben vagy az interneten a lovagok életét és értékeit.
- Keresd könyvekben vagy az interneten a szerelemről a mediával korszakban.
- Építsen egyszerű figurákat mozgatható lábakkal, karokkal vagy szájjal az ArTeC blokkokból

## Javasolt anyagok

- ArTeC blokkok (legalább 112 db-os készletben)
- Spanyolország térképe
- Storyline sablon
- ceruza

## A karakterkártya használata:

Minden diák kitölti a saját karakterkártyáját:

- írja a karakter nevét
- vonásait, mozdulatait, reakcióit stb.
- összegyűjti a környezet elemeit, egyéb kiegészítőket, építendő dolgokat
- átgondolja a fázisokat, eszközöket és a robot építésének anyagainak


**A diákok több darabot használhatnak a karakter egyes részeiből kártyát, ha szükséges!**

Sancho Panza  
Don Quijote  
Dulcinea  
Cardenio


Séta  
Lovagolj egy lovon  
Szamárháton  
lovagolni  
Levelt írni  
Mesélj történeteket  
Kérdések feltevése

Levél  
Ló  
Szamár


A történet fő cselekményei  
A szövegrészlet felosztása darabokra  
Készítsen listát a szükséges dolgokról  
Szükséges médiafájlok

 **Nevem:** \_\_\_\_\_  
 Ezt építem: \_\_\_\_\_  



---

 **Nevem:** \_\_\_\_\_  
 A robotomnak ezt fogja tudni: \_\_\_\_\_  


---

 **Nevem:** \_\_\_\_\_  
 Jó lenne, ha a robotom ezt is tudná: \_\_\_\_\_  


---

 **Nevem:** \_\_\_\_\_  
 Át kell gondolnom: \_\_\_\_\_

# DON QUIJOTE KALANDJAI BELESZERET DULCINEÁBA (T2)

S6  
T2  
D6  
L3-4  
P4



## Javasolt anyagok

- ArTeC blokkok (legalább a 112 db-os készlet) és ArTeC robotika készlet (1 vagy 2 Studuino alaplap, 4 DC motor, 3 IR fényvisszaverő, 6 érintésérzékelő, 1 Buzzer)
- Mindmap vagy Chart tervezet, Storyline
- Karakterkártyák és robotfeladat-kártya sablon
- Ceruza

## Fókuszban:

- Algoritmikus gondolkodás, létkompetenciák (D6)

## A lecke céljai:

- finommotoros készségek,
- problémamegoldás,
- döntéshozatal
- életvezetési készségek

## Hogyan kell kitölteni a robotkártyát?

- Válassza ki a robot "tevékenységét" és programozási komplexitását a karakterfeladatkártya, a fejlesztési cél és a gyermek képességeinek megfelelő programozási szint szerint.
- Szükség esetén (pontosítás vagy differenciálás céljából) további robotkártyák is kitölthetők.

## Javaslatok

- Gyűjtsd össze az ötleteket a betű ábrázolására.
- Gyűjtsd össze az ötleteket, hogyan utánozhatnád Don Quijote szerelmét.
- Építsen egyszerű figurákat ArTeC blokkokból.

Kar  
Láb  
Levél













## Robot feladatkártya

Nevem: \_\_\_\_\_

A robotom tudja majd mozogni a \_\_\_\_\_

Építs bele robotok mozgását segítő alkatrészeket és szenzorokat:

„Érzékelés” zölőben  
„Csatlakozás” kéken  
Válassz ki a szükséges alkatrészeket!  
Például ki, ami kelli!

 Studuino	 Servomotor	 DC motor	 Sound sensor	 Light sensor
 Accelerometer	 Reflective infrared	 Touch sensor	 Electronic buzzer	 LED

Építsd és programozd meg a robotot úgy, hogy tudja \_\_\_\_\_

Robotika \_\_\_\_\_ anyagokat a Technikai Sarokban \_\_\_\_\_

## Kapcsolódó témák a Műszaki sarokban

- DC motor programozása
  - Teljesítmény beállítása, irány (2.a, 2.b)
  - Véletlenszerű mozgások (2.f)
- Érintésérzékelők használata (4.a, 4.b)
  - 4 érintésérzékelőből álló távirányító (4.d)
- Zúgó (6.a, 6.b)
- 7. IR fényvisszaverő
  - 7.a) Az IR-fotóreflektor vizsgálata
  - 7.b) Akadályok észlelése
- Véletlen számok használata (10.a)

A fogaskerék-rendszerre felültett szereplőket forgatja az elemtartóba közvetlenül bekötött DC motor.

PROG1

A fogaskerék-sorozat forgásának irányát és sebességét is be lehet programozni. Az interakciókat LED és Buzzer adja vissza.

PROG2

LED-ekkel és Buzzerrel érzékeltetett események. Sancho Panza mozgó robot és Don Quijote levelét viszi el Dulcineának.

PROG3

Egymást érzékelő és bekapcsoló robotok összehangolt mozgása. LED jelképezi a levél átadását.

PROG4

# DON QUIJOTE KALANDJAI BELESZERET DULCINEÁBA (T2)

S6  
T2  
D6  
L3-4  
P5

Ötletek a különböző programozási szintű robotokhoz

A fogaskerék-rendszerre felültetett szereplőket forgatja az elemtartóba közvetlenül bekötött DC motor.

PROG1

A fogaskerék-sorozat forgásának irányát és sebességét is be lehet programozni. Az interakciókat LED és Buzzer adja vissza.

PROG2

LED-ekkel és Buzzerrel érzékeltetett események. Sancho Panza mozgó robot és Don Quijote levelét viszi el Dulcineának.

PROG3

Egymást érzékelő és bekapcsoló robotok összehangolt mozgása. LED jelképezi a levelé átadását.

PROG4



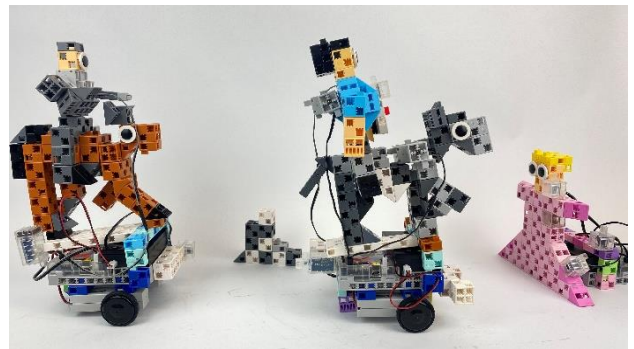
## 1- Dulcinea

### P1 Elemtartóról közvetlenül meghajtott rendszer

- Don Quijote, Sancho Panza, Dulcinea és a herceg mind fogaskerekre vannak felépítve.
- A fogaskerék sorozatot egy DC motor hajtja meg, egy elemtartóról, közvetlenül.
- **P2 Fogaskerek programozása**
- A robot felépítése, mint P1-ben. Hangérzékelőt, LED-et és Buzzert csatlakoztatunk hozzá.
- A program tapsra indul el a hangérzékelő segítségével.
- A szereplőket mozgató fogaskerek irányja és sebessége is szabadon változtatható.
- A Buzzer és LED a cselekményt adja vissza.

### P3 Összehangolt robotok

- Sancho Panza kiskocsira szerelt robot. Hangérzékelőt és 1 fehér LED-et csatlakoztatunk hozzá, a karját szervo motorral szereljük föl.
- Tapsra indul el, megy előre, a LED felkapcsol és közben a karjába szerelt szervo a levelét tartó karját emelgeti fel-le. A LED megálláskor lekapcsol.
- Dulcinea statikus robot, IR fotoreflektort és Buzzert csatlakoztatunk hozzá, és a szíve helyére egy piros LED-et.
- Dulcinea a rá szerelt IR fotoreflektor segítségével érzékeli Sancho Panzát, ekkor a piros LED villog a szívében és közben szól a Buzzerre.



### P4 Egymást érzékelő robotok

- Don Quijote kiskocsira szerelt robot, hangérzékelővel és IR fotoreflektorral felszerelve.
- Sancho Panza P3 szerint építjük meg, nyomógombot és IR fotoreflektort szerelünk rá.
- Don Quijote tapsra indul el és megy előre, mindaddig amíg nem érzékeli Sancho Panzát és lenyomja a Sancho Panzára szerelt nyomógombot.
- Sancho Panza a nyomógomb benyomására elindul és megy előre amíg nem érzékeli Dulcineát. A karjába szerelt szervo motor fel-le mozog és a fehér LED világít a karjában
- Amikor érzékeli Dulcineát, akkor megáll és elalszik a fehér LED.
- Dulcinea megépítése, mint P3-ban, a kezébe a fehér LED-et szerelünk, 1 IR fotoreflektort csatlakoztatunk hozzá.
- Dulcineára szerelt IR fotoreflektor érzékeli Sancho Panzát, ami elindítja a programját. Mikor Sancho Panza fehér LED-je elalszik Dulcinea fehér LED-je felkapcsol, mintha átvette volna a levelét. Villog a piros LED-je és a Buzzer is megszólal rajta.

