

A KÉT LOTTI

MI A KÜLÖNBSÉG A FEGYVERSZÜNET ÉS A BÉKE KÖZÖTT (T2)

S11
T2
D1
L1 P4

Fókuszban:

• Szövegértés (D1)

3. feladat: Pamutkutya

Strobl udvari tanácsos úrnak van egy kutyája, Pepike. A tanulók elkészítik a saját kutyájukat pamutfonal és zokni felhasználásával. A töltőanyagként tömővattát, műanyag granulátumot, esetleg természetes anyagokat használnak.

Minden megoldás helyes!



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Barkácsolási feladat, textillel és fonallal

Részletek és pontos leírás az ötletlapokon található!

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Finommotorika
- Kreativitás
- Szeriális gondolkodás

Ezen kívül:

- Figyelem
- Tantárgyi fókusz – Művészet, rajz

Az eredmények kezelése:

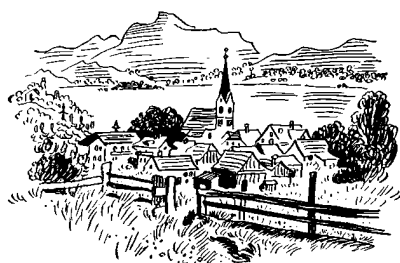
Szervezzenek kutyakiállítás! Készítsen fényképeket. A tanulók hazavihetik a kész alkotásokat.

4. feladat: Határozzuk meg, pontosan hol lakunk, dolgozzunk térképpel

A tanulók megtanulják meghatározni, hol élnek pontosan (galaxis -> naprendszer -> bolygó -> kontinens -> állam -> ...), és papírpoharakból egymásra rakható toronyjátékot készítenek. Kézműves instrukciókat és sablonokat az ötletbazárban talál.

Az idősebb diákok, akik esetleg már ismerik A két Lotti történetét, dolgozhatnak a vaktérképpel. Európa térképén megjelölik lakóhelyüket és a regényben említett városokat.

Bühl-tavi Tó-Bühl leírása egy aranyos, hegyekkel körülvett faluba vezet minket. A diákok tanulmányozzák Európa térképét, és vitassák meg, hol felehet ez a kitalált városka.



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Toronyjáték készítése
- Munka a vaktérképpel
- Európa térképének tanulmányozása, vita Bühl-tavi Tó-Bühl fekvéséről

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Nyelvi fejlesztés
- Orientáció
- Figyelem

Ezen kívül:

- Csapatmunka
- Tantárgyi fókusz – Földrajz
- Tehetség gondozás

Az eredmények kezelése:

Fotózza le a kész játékot. A poharakat a tanulók megtarthatják, de használhatja fiatalabb tanulókkal való foglalkozásokon is. Készítsen fényképeket a közösen dolgozó diákokról, és szkenelje be a térképeket, amelyeken dolgoztak.

A KÉT LOTTI

MI A KÜLÖNBBSÉG A FEGYVERSZÜNET ÉS A BÉKE KÖZÖTT (T2)

S11
T2
D1
L1 P5

Fókuszban:

•Szövegértés (D1)

5. feladat: Állíts össze egy szakácskönyvet!

Luise Münchenben megpróbálja eljátszani a nővére szerepét. Ebbe beletartozik a húsleves főzése is, ami egyáltalán nem olyan egyszerű.

A tanulók összeállíthatnak egy szakácskönyvet kedvenc receptjeik alapján.

Minden megoldás helyes!



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Egységes receptoldalak készítése
- Keressen recepteket és képeket az interneten
- Állítsanak össze egy fotókönyvet online programokkal

Részletek és egy lehetséges szakácskönyv oldal az ötletlapokban található!

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Finommotorika
- Kreativitás
- Figyelem

Ezen kívül:

- Tantárgyi fókusz – Számítástechnika, Háztartás és főzés

Az eredmények kezelése:

Scannelje be a kész szakácskönyv oldalait, vagy készítsen fényképeket a receptgyűjteményekről.

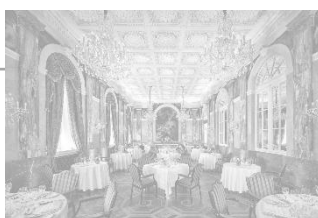
6. feladat: Étlap tervezése

A diákok kitalált menüt állíthatnak össze az Imperial Hotel számára.

Tanulmányozzák együtt az osztrák és bécsi specialitásokat, kutassanak az interneten. Az idősebb tanulónak az anyanyelvi órákhoz igazíthatjuk az ételek megnevezését, pl. befejezett melléknévi igenevek: „sült burgonyadarabok”, „flambírozott banán”, „sült kecskesajt” stb.

Összehasonlítják az osztrák ételeket hazájuk jellegzetes ételleivel.

- Mik a hasonlóságok, mik a különbségek?
- Vannak-e olyan ételek, amelyeket mindkét országban ugyanúgy készítenek?
- Vannak-e olyan ételek a hazájukban, amelyek esetleg Ausztriából származnak?



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Étlap összeállítása
- Hasonlítsa össze hazája ételeit az osztrák specialitásokkal

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Nyelvi fejlesztés
- Kreativitás
- Figyelem

Ezen kívül:

- Csapatmunka
- Tantárgyi fókusz – Nyelv, Számítástechnika, Háztartás és főzés
- Tehetséggondozás

Az eredmények kezelése:

Fényképezze le a kész étlapokat, vagy mentse a fájlokat a számítógépére.

A KÉT LOTTI

MI A KÜLÖNBBSÉG A FEGYVERSZÜNET ÉS A BÉKE KÖZÖTT (T₂)

S₁₁
T₂
D₁
L₂ P₃

Fókuszban:

- Szövegértés (D₁)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése

Luise a réten találja Lottit, aki magányosan üldögél és koszorút fon. A két kislány félénken beszélgetni kezd, és lassan összebarátkozik.

Szereplők tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonságok	Interakciók
Luise	Göndör haj, vadóc, pimasz, bizonytalan	beszél, Felemeli és lehajtja a fejét, egyik lábáról a másikra áll, letérdel
Lotti	Fonott haj, komoly, visszafogott	beszél, felemeli és lehajtja a fejét, felemeli a kezét

Szereplőkártya használata:

Mindegyik tanuló kitölti a saját szereplőkártyáját:

- felírja a szereplő nevét
- felírja a tulajdonságait, mozdulatait, reakcióit, stb.
- összeírja az építendő környezeti elemeket és egyéb kiegészítőket
- átgondolja a robot építésének szakaszait, eszközeit, anyagait

A tanulók többet is használhatnak a Szereplőkártya egy-egy részéből, ha szükséges!

Javaslatok

- Beszéljék meg, hogyan néznek ki az emberek mozdulatai, tegyenek együtt néhány láb- és karmozdulatot a gyerekek figyeljék meg a mozdulat egyes fázisait
- Építsenek egyszerű figurákat mozgatható karokkal és lábakkal ArTec-kockák felhasználásával
- Beszélgessenek a testbeszédéről és a metakommunikáció egyéb formáiról. Mit jelent az, ha valaki
 - lehajtja a fejét?
 - egyik lábáról a másikra áll?
 - félénken nevet?
 Milyen lelkiállapotot feltételez?
- Hogyan alakulhatott volna másképpen a két lány találkozása? Milyen módon folytatódott volna így a történet?

Szereplő feladatlapok

Luise

Lotti

Igy hívnak: _____
Ezt építem: _____

Igy hívnak: _____
A robotomnak tudni kell: _____

Igy hívnak: _____
Lenni kellene még ennek: _____

Igy hívnak: _____
Átgondolom ezt: _____

Luise
Lotti

beszél, felemeli és lehajtja a fejét, letérdel, felemeli a kezét

Virágos rét
Virágjósorú
Tó és diákszálló a távolban

A cselekmény fő mozzanatai
Szükséges fájlok
A szövegrészlet, részekre osztva
A szükséges anyagok listája

Javasolt eszközök:

- ArTec elemek (min. a 112 részes készlet)
- Cselekmény-sablon
- Írószer

A KÉT LOTTI

MI A KÜLÖNBBSÉG A FEGYVERSZÜNET ÉS A BÉKE KÖZÖTT (T2)

S11
T2
D1
L3-4
P4

Javaolt eszközök:

- ArTeC-elemek (legalább a 112-darabos készlet) és ArTeC Robotikakészlet (2Studuino-alaplap, 3 DC motor, 1-3 szervomotor, kerekek, 2 nyomásérzékelő, 1 IR-fotoreflector, 1 akcelerométer 4 LED)
- Gondolattérkép, táblázat vagy történetmenet
- Üres szereplő- és robotfeladatkártyák
- Írószer

Fókuszban:

- Szövegértés (D1)

Az óra célja:

- Finommotorika,
- Problémamegoldás,
- Döntéshozatal,
- Életvezetési készségek

Javaolatok

- Gondolják át, hogy az emberek milyen gesztusokat alkalmaznak, amikor zavarban vannak
- Gyűjtsenek lehetőségeket, hogyan lehetne megoldani, hogy a robot térdre ereszkedjen
- Gyűjtsenek lehetőségeket, hogyan oldható meg a karok felemelése

Robotfeladatkártya kitöltése

- A szereplőkártya, a fejlesztési szempont és a programozási szint alapján válassza ki a robot tevékenységét és a program bonyolultságát úgy, hogy az illjen a gyerek képességeihez.
- Szükség esetén (pl. tisztázás vagy differenciálás céljából) további robotkártyák is kitölthetők.
- Tervezzék meg többféle építési/programozási móddal a robotot!
- A robotkártyákat a célnyelven töltsék ki!
- A táblázat nem minden oszlopát kell kitölteni, csak amelyek relevánsak a robot adott működése szempontjából.
- A táblázat egyes sorai alapján nyelvtanilag helyes mondatokkal írják le a robot működését a célnyelven!

Karok és lábak mozgatása
ülés, térdelés



Robot neve: _____

A robotomhoz szükséges alkatrészek:

Alkatrész	Mennyiség	Használat	Programozás	Érzékelés	Mozgás	Állapot
DC motor						
Szervomotor						
Nyomásérzékelő						
Akcelerométer						
LED						

Így építem meg és programozom a robotomat:

Alkatrész	Mennyiség	Használat	Programozás	Érzékelés	Mozgás	Állapot
DC motor						
Szervomotor						
Nyomásérzékelő						
Akcelerométer						
LED						

Így fog működni a robotom: _____

Kapcsolódó témák a Technika sarokban (A célnyelven használják!)

- DC motor programozása (2.a, 2.b, 2.c, 2.d)
- Szervomotor programozása (3.a, 3.b)
- Nyomásérzékelő tesztelése és programozása (4.a, 4.b, 4.c)
- Akcelerométer használata és távirányító (4.e)
- LED használata (5.a)
 - Villogás (5.b)
- IR fotoreflector tesztelése és programozása (7.a, 7.c, 7.e)
 - IR fotoreflector használata tárgy érzékelésére (7.d, 7.e)
- Véletlen szám használata (10.a)
- Változók használata (11.a)
 - Feltételes elágazás (11.b)
 - Megszámolás (11.c)



Statikus figura:
Luise mozgatható
lábakkal (letérdel)
Lotti mozgatható
karokkal.

PROG1

Luise az ülő Lottihoz
közeledik. Lotti előtt
megáll. Lotti felé
nyújtja a koszorút.

PROG2

Luise Lottihoz lép,
letérdel, és Luise
átadja a koszorút.

PROG3

Luise Lottihoz lép,
letérdel, és Luise a
kezébe adja a
koszorút.

PROG4

A KÉT LOTTI

MI A KÜLÖNBBSÉG A FEGYVERSZÜNET ÉS A BÉKE KÖZÖTT (T₂)

S11
T₂
D1
L3-4
P5

Robotötletek különböző programozási szinteken

Statikus figura:
 Luise mozgatható
 lábakkal (letérdel)
 Lotti mozgatható
 karokkal.

PROG1

Luise az ülő Lottihoz
 közeledik. Lotti előtt
 megáll. Lotti felé nyújtja a
 koszorút.

PROG2

Luise Lottihoz lép,
 letérdel, és Luise átadja
 a koszorút.

PROG3

Luise Lottihoz lép,
 letérdel, és Luise a
 kezébe adja a koszorút.

PROG4

Luise és Lotti

P1 Luise vagy Lotti

- Megépítjük a jelenet szereplőit: Luise-t, Lotte-t és a koszorút
- A kislányok karjukat, lábukat tengelyen tudják mozgatni

P2 Luise vagy Lotti

- A két kislányt két külön robotra építjük meg.
- Lotte egy helyben áll, karja egy DC motorhoz van rögzítve, kezében koszorú, a robothoz 1 nyomógombot csatlakoztatunk.
- Luise 2 DC motorral hajtott kiskocsin áll, a fején koszorú, amiben LED-ek vannak, a robothoz 2 nyomógombot csatlakoztatunk.
- Luise a nyomógomb lenyomására indul, és odagurul Lottéhoz.
- Lotte a nyomógomb lenyomására felemeli a kezét a koszorúval, ezután a másik nyomógomb lenyomására Luise fején világítani kezd a koszorú.

P3 Luise letérdel

- A két lányt hasonlóan építjük meg, mint P2-ben. Lottinak a karjába 1, Luisénak a térdébe 1 és a hátába 1 szervo motort szerelünk., Lottihoz 1 IR fotoreflektort csatlakoztatunk.
- Luise akcelerométerrel irányítva Lottihoz. Lotti a nyomógomb lenyomására a kezét 1 szervo motor segítségével fölemeli.
- Luise a nyomógomb lenyomására a szervo motorral behajlítja a térdét, és egy szervomotoros – fogaskerekes szerkezettel leereszkedik. A fején világít a koszorúban a LED.

P4 Lotte a koszorút Luise fejére teszi

- A két lányt hasonlóan építjük meg, mint P3-ban. Lottihoz 1 IR fotoreflektort csatlakoztatunk. Luise kezébe szereljük a nyomógombot.
- Luise odagurul Lottihoz, amit az IR fotoreflektor érzékel. Erre Lotti a fölemeli, és megnyomja a Luise kezébe szerelt nyomógombot.
- Ekkor Luise letérdel, mint P3-ban. A fején világít a koszorúban a LED.

