

Ügyes tanulók, akik tudnak kottát írni, kottázzák le a dallamot!

A KÉT LOTTI TRUDE POFONT KAP (T3)

S11
T3
D10
L1 P4

Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

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:

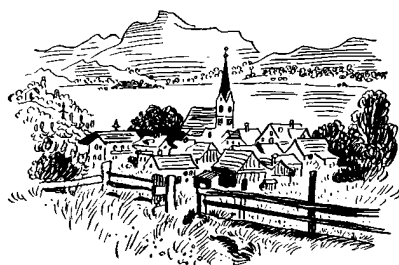
Szervezzék kutyakiállítást! Készítsen fényképeket. A tanulók hazavihetik a kész alkotásokat.

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 fekszik 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 játékokat. A poharakat a tanulók megtarthatják, de használhatja fiatalabb tanulókkal való foglalkozásokon is. Készítsen fényképeket a közösen dolgozó diákokról, és szkennelje be a térképeket, amelyeken dolgoztak.

A KÉT LOTTI TRUDE POFONT KAP (T3)

S11
T3
D10
L1 P5

Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

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:

Scannolja 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 ételével.

- 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
- Tehetség gondozás

Az eredmények kezelése:

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

A KÉT LOTTI TRUDE POFONT KAP (T3)

S11
T3
D10
L2 P3

Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

Az óra célja:

- A szövegértés fejlesztése
- Problémamegoldás
- Döntéshozatal
- A csoportmunka szervezése

A két kislány közötti hasonlóság olyan nagy, hogy egy kis tréfát eszelnek ki. Egyformán fésülik a hajukat, és mindketten szigorú, Lotti-copfokkal jelennek meg az ebédnél. Nagy sikert aratnak, még a nevelők és az igazgató sem tudja őket megkülönböztetni. Végül a bécsi osztálytársnő, aki ismeri Luisét és robbanékony természetét, meghúzza az „egyik Lotti” haját, amire válaszként egy pofon csattan el, bizonyítva Luise személyazonosságát.

Szereplők tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonságok	Interakciók
Luise	Most copfokat visel, mint Lotti, impulzív, meggondolatlan, tréfás	ül, beszél, kacsint, pofont ad
Trude	Először tanácstalan, utána csibészes	Meghúzza az egyik Lotti haját
Steffi	Legtöbbször a háttérbe húzódik	Hadonászik a kezével
Muthesius asszony	elegáns, tudatában van a saját fontosságának	Elegánsan vonul

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
- Beszélgessen a gyerekekkel a testbeszédről és a mimikáról. Például: Hogy kell kacsintani? Milyen egy csibészes mosoly, amelyet Luise és Trude is vág? Hogyan nézünk kétségbeesetten, mint Muthesius asszony? Milyen gesztusai vannak azoknak az embereknek, akik mindenképpen mondani akarnak valamit, mint Steffi? Milyen lelkiállapotról árulkodnak ezek a gesztusok? Gyakorolják a mimikát és a gesztikulációt tükör előtt!
- Luise és Lotte eddig megismert tulajdonságai alapján találjanak ki más módokat, ahogy Trude kiderítheti, hogy melyik lány Luise!

Szereplő feladatkártyák


 Így hívjak: _____
 Ezt építem: _____


 Így hívjak: _____
 A robotnak tudni kell: _____


 Így hívjak: _____
 Lenni kellene még ennek: _____


 Így hívjak: _____
 Átgondolom ezt: _____

Luise, Lotti
Trude, Steffi,
Muthesius asszony

beszél, ül, megy,
felemeli a kezét, pofont
ad, kacsint

Ebédli asztalokkal és
székekkel
Gyerekek, nevelők

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 TRUDE POFONT KAP (T3)

S11
T3
D10
L3-4
P4

Javasolt eszközök:

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

Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

Az óra célja:

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

Javaslatok

- Gondolják át, milyen gesztusokat alkalmaznak az emberek, amikor félénkek, tréfálnak, bizonytalanok, stb
- Gyűjtsenek lehetőségeket, hogyan lehet a kacsintást robotokkal szemléltetni
- Gyűjtsenek lehetőségeket, hogyan oldható meg a karok felemelése
- Gyűjtsenek lehetőségeket, hogyan ábrázolható a hajhúzás robotokkal

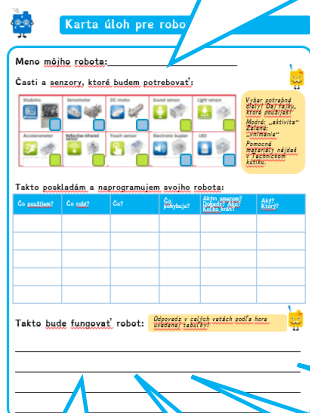
Karok és szemek
Megy, vonul
Pofont ad, haját húz

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!

Kapcsolódó témák a Technika sarokban (A célnyelven használják!)

- Szervomotor programozása (3.a, 3.b)
- Nyomásérzékelő tesztelése és programozása (4.a, 4.b, 4.c)
- 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, Steffi vagy
Trude mozgatható
karokkal

PROG1

Trude szervó
motorral Luise felé
fordul, és Luise üt.

PROG2

Trude
véletlenszerűen
tippel Luisére. Ha
eltalálja, Luise üt.

PROG3

Reflexjáték,
véletlenszerűen
felvillanó LED-ekkel.

PROG4

A KÉT LOTTI TRUDE POFONT KAP (T3)

S11
T3
D10
L3-4
P5

Robotötletek különböző programozási szinteken

Statikus figura:
Luise, Steffi vagy Trude
mozgatható karokkal

PROG1

Trude szervó motorral
Luise felé fordul, és Luise
üt.

PROG2

Trude véletlenszerűen
tippel Luisére. Ha
eltalálja, Luise üt.

PROG3

Reflexjáték,
véletlenszerűen
felvillanó LED-ekkel.

PROG4

Melyikük Luise?

P1 Luise üt

- A gyerekek statikus figurák. Az egyik kislány dereka forgatható.
- Az fotók alapján építsük meg Luisét, akinek a feje lenyomható, és ettől a kezét kinyújtja és „üt”.

P2 Luise üt

- Luisét, Lottét és Trudet megépítjük. Luise és Trude egy közös agyra van szerelve.
- Luise vállába, Trude derekába szervó motort szerelünk, az agyhoz 1 nyomógombot csatlakoztatunk.
- A nyomógomb lenyomására Trude Luise felé fordul, Luise felemeli a kezét.

P3 Trude választ

- Építsd meg Steffit a 3 lányt a P2-höz hasonlóan építjük meg, de Lotte vállába is szerelünk szervó motort. Trude kezén 1 IR fotoreflektor van, szemei LED-ek.
- A 3 lányt 1 közös agyra szereljük, 1 nyomógombot csatlakoztatunk hozzá.
- A nyomógomb lenyomására Trude véletlenszerűen fordul Lotte vagy Luise elé.
- Ha Lotte felé fordul, a figura keze hátrafelé mozdul el. Ha Luise felé, akkor az előre mozdítja a kezét.
- Luise kezét érzékeli az IR fotoreflektor, ekkor a LED-ek világítani kezdenek.

P4 Válassz Trude helyett!

- A két lány figura felhasználásával reflex játékot építünk.
- Luise és Lotte statikus figurák, közös agyra szerelve.
- Mindkét lány fején van 1-1 LED (Luise piros, Lotte kék), és előttük középen 1 zöld LED. A 2 lány elé 1-1 nyomógombot szerelünk.
- A program elindításakor a LED-ek villognak, majd véletlenszerűen kigyullad a kék vagy a piros LED. Az a feladat, hogy a megfelelő lány előtti nyomógombot kell lenyomni.
- A zöld LED gyullad ki, ha helyes volt a válasz, a helyes LED gyullad ki, ha nem volt jó a válasz.
- 5 kör után a zöld LED annyiszor villog, ahány helyes találat volt.

