

AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D9
L1 P3

Fókuszban:

•Tehetséggondozás (D9)



3. feladat: Hogy lehet elrendezni egy konfliktust?

A tanulók beszélgessenek a vitáról, veszekedésről és kibékülésről.

Dramatizálják és játsszák el az adott szituációt.

Középpontban

- Kritikus gondolkodás
- Szociális készségek
- Állampolgári ismeretek

Felhasználhatja az Ötlembazárban található Játssz el! kártyákat.

Fejlesztett területek:

Középpontban:

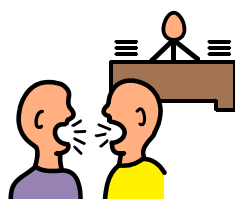
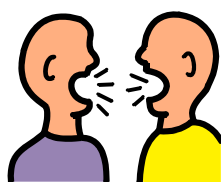
- Szociális kompetenciák
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemfejlesztés
- Élettapasztalat
- Tehetséggondozás

Output kezelése:

Videózza le az eljátszott szituációt!



Ötlembazár – néhány ötlet:

- Képzelteték el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitatkoztok egy barátotokkal!
- Képzelteték el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenetellel: ahol összevesztek, és ahol kibékültök!
- Képzelteték el és játsszatok el egy bírósági pert!

A különféle helyzetek részleteit az Ötlemlapokon találja.

Vágja ki a szituációs kártyákat!

Válassza ki azt a fókusz, amivel szeretné, hogy a gyerekek foglalkozzanak! Ossa ki nekik a hozzá tartozó szituációs kártyát!

Ha kell, segítsen nekik felépíteni a szituációt!



THE FIVE LOAVES


S1 T1
D5 L1



Some ideas- conflict solving

Act it out!

What do you usually argue about?
 What did you quarrel about last time?
 How did you solve it?
 Were you satisfied with the solution?

Find out and dramatize a situation where you quarrel with your friend!

Act it out!

Generally, do you quarrel or moderate?
 How do you usually make peace with others?
 Do you usually ask for help to solve the debate?

Find out and dramatize a situation with 2 different aspect: when you quarrel, and when you make peace!

What was the difference in your behaviour in the two situation?

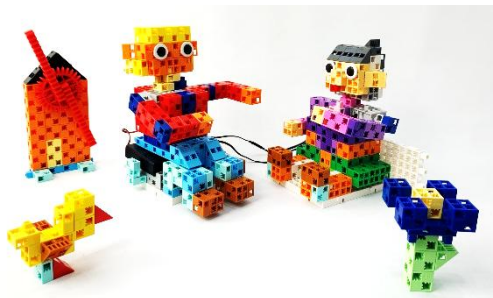
Act it out!

What does a court and a pleading mean?
 Who are the participants of a pleading? What is their role?
 You can find the informations in the attached text.

Imagine and dramatize a pleading at the Court!

AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D9
L2 P3



Fókuszban:

• Tehetséggondozás (D9)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Ök ketten maradtak még egy darabig a szomorúfűz árnyékában, pihenni az evés után. Ioan, akinek korábban 3 kenyere volt egyszer csak két lejt adott a társának, Stefannek, akinek két kenyere volt, és szó szerint ezt mondta:

- Fogd barátom, ez a te részed, azt csinálhatsz vele, amit akarsz. Mivel két kenyered volt ezért két lej jár, nekem így marad három lejem, mivel három egész kenyered volt, s a tiednél mindenik nagyobb, ahogy emlékszem.
- Hogy lehet ez? Mondta Stefan meglepődve– Miért csak két lej és mért nem két és fél, igazságosan, és akkor szava sem lehetne egyikünknek sem. Az ember, ha nem adott volna egy garast sem, akkor most mi maradna?
- Hogy hogy maradna? Kérde Stefan. Akkor az én részemről alamizsnának számított volna a három kenyér, ezért most te vedd el ezt a kettőt és legyen béke. Vagyis így most mi ingyen ettünk, és bőven van kenyérre valónk az erszényben: nekem három lej, neked két lej, mindegyikünknek a kenyerek száma szerint. Ennél igazságosabb elosztás nem hiszem, hogy létezik még magánál a Jó Istennél sem...
- De nem, barátom, mondja Stefan, a kétkenyeres. Én nem úgy látom, hogy ez igazságos elosztás lenne. Gyere, menjünk el a bíróhoz, és amit ő mond, az lesz a végleges.
- Menjünk a bíróhoz, mondja Ioan is, ha ezt nem köszönöd meg. Hiszem, hogy van olyan bíró is, aki megtalálja az igazságot, habár én nem találkoztam ilyennel amióta létezem.

Szereplők fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonság	Interakciók
Ioan	Ül, vitázik	Együtt mozognak, egymással vitatkoznak
Stefan	Ül, vitázik	

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 kell!

Javaslatok

- A gyerekek játsszanak el rövid vitákat és veszekedéseket szituációs játék keretében. Beszéljék meg az eljátszott viták dinamikáját és hangvételét. Videózzák le az előadásokat!
- A tanulók gyűjtsenek információt és készítsenek gondolattérképet a vita típusairól, szakaszairól és kimeneteleiről, valamint a vita és a vitázó közötti kapcsolatokról.
- Elemezzenek részleteket irodalmi művekből, filmekből, rajzfilmekből, újságcikkekből, bábjátékból, musicalekből, operákból, stb. és találjanak benne példákat a vita típusaira és hangvételére.

Javasolt anyagok

- Kamera, számítógép, projektor
- Fehér papír, ceruza, dosszié
- Elemezendő példanyagok

Stefan
Ioan

Leülni
Felemelni a karját
Hangot kiadni

5 vekni kenyér
5 arany

A cselekmény fő mozzanatai
Szükséges fájlok
Osszad részekre a szövegrészletet
Listázd a szükséges anyagokat, stb.



Build

Your name _____



Be attentive, your robot should be able to:

Your name _____



There also should be:

Your name _____



Think over:

Your name _____

AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D9
L3-4
P4

Javasolt anyagok

- ArTeC kockák (legalább a 112 db-os szett) és ArTec robot szett (legalább 1 vagy 2 Studuino alaplap, 2 szervomotor, 2 Buzzer, 2 nyomógomb, 1 hangszensor)
- Az előző órán használt videók és rajzfilm- és bábfilmrészletek
- Üres gondolattérkép vagy táblázat
- Üres történetmenet
- Ceruza

Fókuszban:

- Tehetséggondozás (D9)

Az óra célja:

- finommotorika,
- problémamegoldás,
- döntéshozatal



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 differenciáció céljából) további robotkártyák is kitölthetők.

Karját
Száját
Hangot ad
Felosztja a kenyeret



Robotic task card

Your name _____

Build a robot that can move it's _____

Use actuators and sensors for building:

"Senses" are green
"Actions" are blue
Choose the needed parts!
(Check the boxes)

Stabilizer	Servo motor	DC motor	Sound sensor	Light sensor
☐	☐	☐	☐	☐
Accelerometer	Infrared sensor	Touch sensor	Electronic buzzer	LED
☐	☐	☐	☐	☐

Build and program so that the robot _____

Use the Technical Corner for robot building material



Kapcsolódó témák a Technika sarokban

- Szervomotor programozása
 - Kar adott szögbe mozgatása (3.a)
 - Kar ismétlődő mozgatása adott számú alkalommal (3.b)
 - Több szervomotor szinkronizált mozgatása (3.d)
- Nyomógomb tesztelése és programozása (4.a, 4.b, 4.c)
- Hangszensor tesztelése és programozása (4.a, 4.b, 4.c)
- LED használata (5.a, 5.b, 5.c)
- Buzzer használata (6.a, 6.b)
- Funkciók használata (12.a)

Emelgeti a karját,
VAGY
automatikusan
hangot ad

PROG1

A vitatkozó
emelgetik a
karjukat,
hangot adnak,
válaszolnak
egymásnak

PROG2

A vitatkozó
mozgatja a száját,
érzelmeket mutat,
különböző
hangnemekben
„kiabál” és
válaszol a
tanulónak

PROG3

A vitatkozók
mozgatják a
szájukat,
érzelmeket
mutatnak,
különböző
hangnemekben
„kiabálnak” és
válaszolnak
egymásnak

PROG4

AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D9
L3-4
P5

Robotötlek különböző programozási szintekhez

Emelgeti a karját,
VAGY
automatikusan
hangot ad

PROG1

A vitatkozók
emelgetik a
karjukat,
hangot adnak,
válaszolnak
egymásnak

PROG2

A vitatkozó
mozgatja a száját,
érzelmeket mutat,
különböző
hangnemekben
„kiabál” és
válaszol a
tanulónak

PROG3

A vitatkozók
mozgatják a
szájukat, érzelmeket
mutatnak,
különböző
hangnemekben
„kiabálnak” és
válaszolnak
egymásnak

PROG4



A vita testbeszéde és dinamikája

P1 Hanggal VAGY mozgással bemutatott vita

Építési mozdulatok:

- Szervomotorok mozgása jelképezi a vitát
- karok emelgetése, fejrázás

VAGY

- Buzzer segítségével a vitázók hangot adhatnak
- Felváltva adjanak hangot, eltérő „hangon”
- A két figura külön alaplaphoz van kapcsolva
- A működésük automatikus, a robot bekapcsolásától

P2 Hangos vitatkozók

- Kar- és fejmozdulatok, ÉS hangadás jelképezi a vitát
- szervomotorok általi karemelgetés, fejrázás
- Buzzer segítségével a vitázók hangot adhatnak
- A két figura eltérő hangot adjon
- A két figura bábjátékszerűen, nyomógombokkal irányítható
- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva



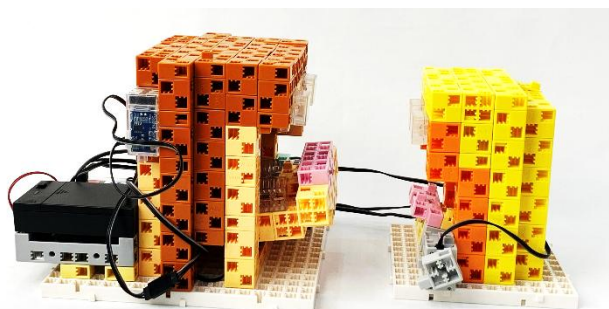
Érzelmei kimutatása vitázáskor

P3 Vitázás közben érzelmei kimutató ember építése

- Száj mozgatása szervomotorral
- Hangadás buzzerrel
- A dühös figura szeme ledel felvillan
- Hangszensor aktiválja

P4 Két vitatkozó

- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva
- Száj mozgatása szervomotorral
- Különböző hangok kiadása buzzerrel
- A dühös figura szeme ledel felvillan
- A két figura bábjátékszerűen, nyomógombokkal irányítható



AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D11
L1 P4

Fókuszban:

- Nyelvi tudatosság (D11)



3. feladat: Hogy lehet elrendezni egy konfliktust?

A tanulók beszélgessenek a vitáról, veszekedésről és kibékülésről.

Dramatizálják és játsszák el az adott szituációt.

Középpontban

- Kritikus gondolkodás
- Szociális készségek
- Állampolgári ismeretek

Felhasználhatja az Ötlembazárban található Játssz el! kártyákat.

Fejlesztett területek:

Középpontban:

- Nyelvi kommunikáció
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemfejlesztés
- Élettapasztalat
- Tehetséggondozás

Output kezelése:

Videózza le az eljátszott szituációt!

Ötlembazár – néhány ötlet:

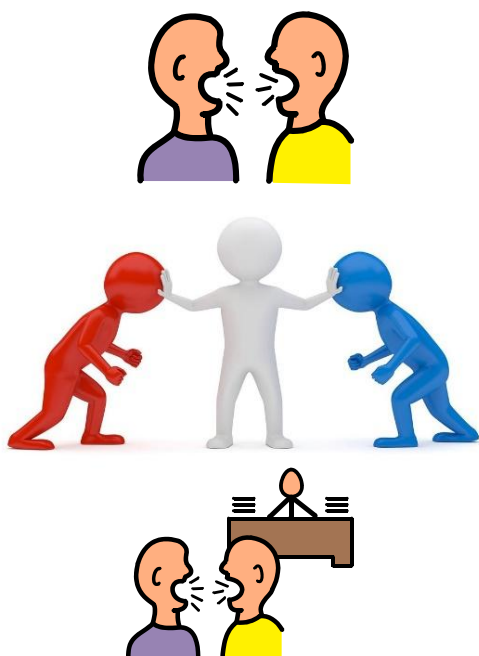
- Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitakoztok egy barátotokkal!
- Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenettel: ahol összevesztek, és ahol kibékültök!
- Képzeltet el és játsszatok el egy bírósági pert!

A különféle helyzetek részleteit az Ötlemlapokon találja.

Vágja ki a szituációs kártyákat!

Válassza ki azt a fókusz, amivel szeretné, hogy a gyerekek foglalkozzanak! Ossza ki nekik a hozzá tartozó szituációs kártyát!

Ha kell, segítsen nekik felépíteni a szituációt!





RIDE
Erasmus+ Képzési Szakmai Kísérleti Program
Development of Regional and Special Children

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

AZ ÖT KENYÉR



S1
T3-4
L1

Néhány ötlet – konfliktusok elrendezése

Játsszátok el!

Miről vitakoztok általában?
Miről vitakoztatok legutóbb?
Hogyan rendeztetek el?
Elégedettek voltatok az eredménnyel?

Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitakoztok egy barátotokkal!

Játsszátok el!

Általában részt vesztek a vitákban, vagy békíteni próbáltok?
Általában hogy békültök ki másokkal?
Szoktál segítséget kérni viták elrendezésére?

Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenettel: ahol összevesztek, és ahol kibékültök!

Miben viselkedtetek másként a két helyzetben?

Játsszátok el!

Mi is tulajdonképpen a bíróság és a per?
Kik egy bírósági per résztvevői? Mi a szerepük?

Képzeltet el és játsszatok el egy bírósági pert!

AZ ÖT KENYÉR

A VITA (T3)

S1
T3
D11
L2 P3



Fókuszban:

- Nyelvi tudatosság (D11)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Ők ketten maradtak még egy darabig a szomorúfűz árnyékában, pihenni az evés után. Ioan, akinek korábban 3 kenyere volt egyszer csak két lejt adott a társának, Stefannek, akinek két kenyere volt, és szó szerint ezt mondta:

– Fogd barátom, ez a te részed, azt csinálhatsz vele, amit akarsz. Mivel két kenyered volt ezért két lejt jár, nekem így marad három lej, mivel három egész kenyere volt, s a tiednél mindenik nagyobb, ahogy emlékszem.

– Hogy lehet ez? Mondta Stefan meglepődve– Miért csak két lej és mért nem két és fél, igazságosan, és akkor szava sem lehetne egyikünknek sem. Az ember, ha nem adott volna egy garast sem, akkor most mi maradna?

– Hogy hogy maradna? Kérde Stefan. Akkor az én részemről alamizsnának számított volna a három kenyér, ezért most te vedd el ezt a kettőt és legyen béke. Vagyis így most mi ingyen ettünk, és bőven van kenyérre valónk az erszényben: nekem három lej, neked két lej, mindegyikünknek a kenyerek száma szerint. Ennél igazságosabb elosztás nem hiszem, hogy létezik még magánál a Jó Istennél sem...

– De nem, barátom, mondja Stefan, a kétkenyeres. Én nem úgy látom, hogy ez igazságos elosztás lenne. Gyere, menjünk el a bíróhoz, és amit ő mond, az lesz a végleges.

– Menjünk a bíróhoz, mondja Ioan is, ha ezt nem köszönöd meg. Hiszem, hogy van olyan bíró is, aki megtalálja az igazságot, habár én nem találkoztam ilyennel amióta létezem.

Szereplők fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonság	Interakciók
Ioan	Ül, vitázik	Együtt mozognak, egymással vitatkoznak
Stefan	Ül, vitázik	

Javaslatok

- A gyerekek játsszanak el rövid vitákat és veszekedéseket szituációs játék keretében. Beszéljék meg az eljátszott viták dinamikáját és hangvételét. Videózzák le az előadásokat!
- A tanulók gyűjtsenek információt és készítsenek gondolattérképet a vita típusairól, szakaszairól és kimeneteleiről, valamint a vita és a vitázó közötti kapcsolatokról.
- Elemezzenek részleteket irodalmi művekből, filmekből, rajzfilmekből, újságcikkekből, bábjátékból, musicalekből, operákból, stb. és találjanak benne példákat a vita típusaira és hangvételére.

Javasolt anyagok

- Kamera, számítógép, projektor
- Fehér papír, ceruza, dosszié
- Elemzendő példanyagok

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 kell!

Stefan
Ioan

Leülni
Felemelni a karját
Hangot kiadni

5 vekni kenyér
5 arany

A cselekmény fő mozzanatai
Szükséges fájlok
Osszad részekre a szövegrészletet
Listázd a szükséges anyagokat, stb.

	Így hívnak: _____
Ezt építem: _____	

	Így hívnak: _____
A robotomnak tudni kell: _____	

	Így hívnak: _____
Lennie kellene még ennek: _____	

	Így hívnak: _____
Átgondolom ezt: _____	

Emelgeti a karját,
VAGY
automatikus
hangot ad

AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D11
L3-4
P4

Robotötletek különböző programozási szintekhez

Emelgeti a karját,
VAGY
automatikusan
hangot ad

PROG1

A vitatkozók
emelgetik a
karjukat,
hangot adnak,
válaszolnak
egymásnak

PROG2

A vitatkozó
mozgatja a száját,
érzelmeket mutat,
különböző
hangnemekben
„kiabál” és
válaszol a
tanulónak

PROG3

A vitatkozók
mozgatják a
szájukat, érzelmeket
mutatnak,
különböző
hangnemekben
„kiabálnak” és
válaszolnak
egymásnak

PROG4



A vita testbeszéde és dinamikája

P1 Hanggal VAGY mozgással bemutatott vita

Építési mozzdulatok:

- Szervomotorok mozgása jelképezi a vitát
- karok emelgetése, fejrázás

VAGY

- Buzzer segítségével a vitázók hangot adhatnak
- Felváltva adnak hangot, eltérő „hangon”
- A két figura külön alaplaphoz van kapcsolva
- A működésük automatikus, a robot bekapcsolásától
- **P2 Hangos vitatkozók**
- Kar- és fejmozdulatok, ÉS hangadás jelképezi a vitát
- szervomotorok általi karemelgetés, fejrázás
- Buzzer segítségével a vitázók hangot adhatnak
- A két figura eltérő hangot adjon
- A két figura bábjátékszerűen, nyomógombokkal irányítható
- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva



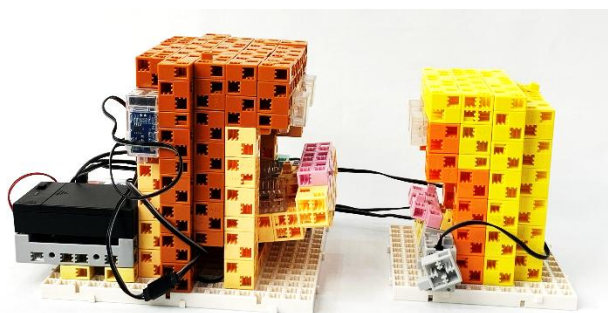
Érzelmek kimutatása vitázáskor

P3 Vitázás közben érzelmeket kimutató ember építése

- Száj mozgatása szervomotorral
- Hangadás buzzerrel
- A dühös figura szeme LEDdel felvillan
- Hangszensor aktiválja

P4 Két vitatkozó

- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva
- Száj mozgatása szervomotorral
- Különböző hangok kiadása buzzerekkel
- A dühös figura szeme LEDdel felvillan
- A két figura bábjátékszerűen, nyomógombokkal irányítható



AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D12
L1 P4

Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)



3. feladat: Hogy lehet elrendezni egy konfliktust?

A tanulók beszélgessenek a vitáról, veszekedésről és kibékülésről.

Dramatizálják és játsszák el az adott szituációt.

Középpontban

- Kritikus gondolkodás
- Szociális készségek
- Állampolgári ismeretek

Felhasználhatja az Ötlebazárban található Játssz el! kártyákat.

Fejlesztett területek:

Középpontban:

- Nyelvi kommunikáció
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemfejlesztés
- Élettapasztalat
- Tehetség gondozás

Output kezelése:

Videózza le az eljátszott szituációt!

Ötlebazár – néhány ötlet:

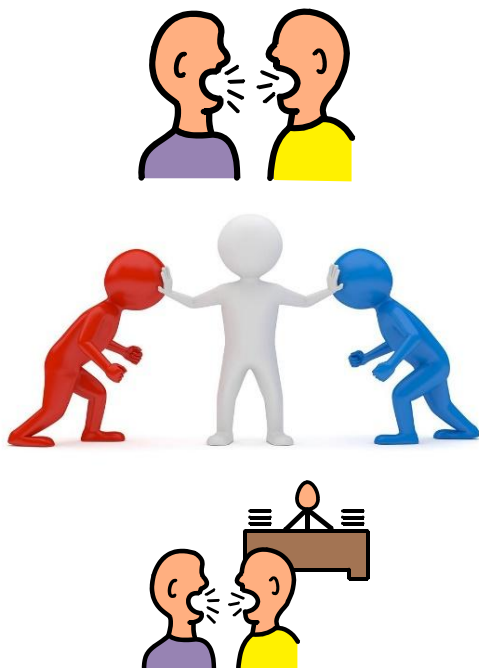
- Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitakoztok egy barátotokkal!
- Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenettel: ahol összevesztek, és ahol kibékültök!
- Képzeltet el és játsszatok el egy bírósági pert!

A különféle helyzetek részleteit az Ötlelapokon találja.

Vágja ki a szituációs kártyákat!

Válassza ki azt a fókusz, amivel szeretné, hogy a gyerekek foglalkozzanak! Ossa ki nekik a hozzá tartozó szituációs kártyát!

Ha kell, segítsen nekik felépíteni a szituációt!




RIDE
 Education Resource Initiative for Disadvantaged
 Development of Marginal and Special Children

AZ ÖT KENYÉR


S1
T3-4
L1


Néhány ötlet – konfliktusok elrendezése

Játsszátok el!
 Miről vitakoztok általában?
 Miről vitakoztatok legutóbb?
 Hogyan rendeztétek el?
 Elégedettek voltatok az eredménnyel?
 Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet, ahol vitakoztok egy barátotokkal!

Játsszátok el!
 Általában részt vesztek a vitákban, vagy békíteni próbáltok?
 Általában hogy békültök ki másokkal?
 Szoktál segítséget kérni viták elrendezésére?
 Képzeltet el és játsszatok el egy helyzetet két különböző kimenettel: ahol összevesztek, és ahol kibékültök!
 Miben viselkedtetek másként a két helyzetben?

Játsszátok el!
 Mi is tulajdonképpen a bíróság és a per?
 Kik egy bírósági per résztvevői? Mi a szerepük?
 Képzeltet el és játsszatok el egy bírósági pert!

AZ ÖT KENYÉR

A VITA (T3)

S1
T3
D12
L2 P3



Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Ők ketten maradtak még egy darabig a szomorúfűz árnyékában, pihenni az evés után. Ioan, akinek korábban 3 kenyere volt egyszer csak két lejt adott a társának, Stefannek, akinek két kenyere volt, és szó szerint ezt mondta:

– Fogd barátom, ez a te részed, azt csinálhatsz vele, amit akarsz. Mivel két kenyered volt ezért két lejt jár, nekem így marad három lej, mivel három egész kenyere volt, s a tiednél mindenik nagyobb, ahogy emlékszem.

– Hogy lehet ez? Mondta Stefan meglepődve– Miért csak két lej és mért nem két és fél, igazságosan, és akkor szava sem lehetne egyikünknek sem. Az ember, ha nem adott volna egy garast sem, akkor most mi maradna?

– Hogy hogy maradna? Kérde Stefan. Akkor az én részemről alamizsnának számított volna a három kenyér, ezért most te vedd el ezt a kettőt és legyen béke. Vagyis így most mi ingyen ettünk, és bőven van kenyérre valónk az erszényben: nekem három lej, neked két lej, mindegyikünknek a kenyerek száma szerint. Ennél igazságosabb elosztás nem hiszem, hogy létezik még magánál a Jó Istennél sem...

– De nem, barátom, mondja Stefan, a kétkenyeres. Én nem úgy látom, hogy ez igazságos elosztás lenne. Gyere, menjünk el a bíróhoz, és amit ő mond, az lesz a végleges.

– Menjünk a bíróhoz, mondja Ioan is, ha ezt nem köszönöd meg. Hiszem, hogy van olyan bíró is, aki megtalálja az igazságot, habár én nem találkoztam ilyennel amióta létezem.

Szereplők fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonság	Interakciók
Ioan	Ül, vitázik	Együtt mozognak, egymással vitatkoznak
Stefan	Ül, vitázik	

Javaslatok

- A gyerekek játsszanak el rövid vitákat és veszekedéseket szituációs játék keretében. Beszéljék meg az eljátszott viták dinamikáját és hangvételét.

Videózzák le az előadásokat!

- A tanulók gyűjtsenek információt és készítsenek gondolattérképet a vita típusairól, szakaszairól és kimeneteleiről, valamint a vita és a vitázó közötti kapcsolatokról.

- Elemezzenek részleteket irodalmi művekből, filmekből, rajzfilmekből, újságcikkekből, bábjátékból, musicalekből, operákból, stb. és találjanak benne példákat a vita típusaira és hangvételére.

Javasolt anyagok

- Kamera, számítógép, projektor
- Fehér papír, ceruza, dosszié
- Elemzendő példaanyagok

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 kell!


 Így hívnak: _____
 Ezt építem: _____


 Így hívnek: _____
 A robotomnak tudni kell: _____


 Így hívnek: _____
 Lenni kellene még ennek: _____


 Így hívnek: _____
 Átgondolom ezt: _____

Stefan
Ioan

Leülni
Felemelni a karját
Hangot kiadni

5 vekni kenyér
5 arany

A cselekmény fő mozzanatai
Szükséges fájlok
Osszad részekre a szövegrészletet
Listázd a szükséges anyagokat, stb.



PROG4

AZ ÖT KENYÉR A VITA (T3)

S1
T3
D12
L3-4
P4

Robotötletek különböző programozási szintekhez

Emelgeti a karját,
VAGY
automatikusan
hangot ad

PROG1

A vitatkozók
emelgetik a
karjukat, hangot
adnak,
válaszolnak
egymásnak

PROG2

A vitatkozó
mozgatja a száját,
érzelmeket mutat,
különböző
hangnemekben
„kiabál” és
válaszol a
tanulónak

PROG3

A vitatkozók
mozgatják a
szájukat, érzelmeket
mutatnak,
különböző
hangnemekben
„kiabálnak” és
válaszolnak
egymásnak

PROG4



A vita testbeszéde és dinamikája

P1 Hanggal VAGY mozgással bemutatott vita

Építési mozzdulatok:

- Szervomotorok mozgása jelképezi a vitát
- karok emelgetése, fejrázás

VAGY

- Buzzer segítségével a vitázók hangot adhatnak
- Felváltva adjanak hangot, eltérő „hangon”
- A két figura külön alaplaphoz van kapcsolva
- A működésük automatikus, a robot bekapcsolásától

• P2 Hangos vitatkozók

- Kar- és fejmozdulatok, ÉS hangadás jelképezi a vitát
- szervomotorok általi karemelgetés, fejrázás
- Buzzer segítségével a vitázók hangot adhatnak
- A két figura eltérő hangot adjon
- A két figura bábjátékszerűen, nyomógombokkal irányítható
- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva



Érzelmek kimutatása vitázáskor

P3 Vitázás közben érzelmeket kimutató ember építése

- Száj mozgatása szervomotorral
- Hangadás buzzerrel
- A dühös figura szeme leddel felvillan
- Hangszensor aktiválja

P4 Két vitatkozó

- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van kapcsolva
- Száj mozgatása szervomotorral
- Különböző hangok kiadása buzzerekkel
- A dühös figura szeme leddel felvillan
- A két figura bábjátékszerűen, nyomógombokkal irányítható

