

A PÁL UTCAI FIÚK A GITTEGYLET (T1)

S3
T1
D12
L1 P3

Fókuszban:

•Nyelvi kommunikáció (D12)



1. feladat: Képzeljétek el, hogy egyeletet alapítotok!

Mit jelent a számotokra? Mi kell egy egylethez?

Hogyan választanátok ki a tagokat?

Tervezzétek meg a működését, szerepköreit és jelképeit!

A gyerekek megvitatják, mitől egyelet egy egyelet.

Nincs rossz megoldás!

Bármilyen eszköz vagy alapanyag felhasználható!

Felhasználhatja az Ötlebazárban javasolt ötleteket és alapanyagokat, alkalmazhatja a saját ötleteit, vagy hagyhatja, hogy a gyerekek találjanak megoldást a kreativitásuk segítségével.



Ötlebazár – néhány ötlet:

- Egyletek tulajdonságainak kigyűjtése
- Az egylet alapszabályának megírása
- Az egylet szerepköreinek megtervezése
- Gumi- vagy krumplicepecsét készítése
- Az egylet zászlajának és bélyegzőjének elkészítése

A különféle megoldások részleteit az Ötlelapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Finommotorika
- Kreativitás

Ezenkívül:

- Életvezetési készségek
- Tantárgy – Állampolgári ismeretek
- Tehetség gondozás

2. feladat: Hogyan mutatkoznak meg egy arcon az érzelmek? Alkoss arcokat különböző érzelmekkel!

A gyerekek gyurmával dekorálják az arcminát, és érzelmeket ábrázolnak vele.

Kikeverhetik a saját gyurmájukat lisztből, sóból, vízből és ételfestékből.

Nincs rossz megoldás!

Bármilyen eszköz vagy alapanyag felhasználható!

Felhasználhatja az Ötlebazárban javasolt ötleteket és alapanyagokat, alkalmazhatja a saját ötleteit, vagy hagyhatja, hogy a gyerekek találjanak megoldást a kreativitásuk segítségével.



<https://bit.ly/3sGRgSb>

Ötlebazár – néhány ötlet:

- Különböző érzelmek ábrázolása az arcokon
- Arcminát
- Gyurmarecept

A különféle megoldások részleteit az Ötlelapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Finommotorika
- Térbeli orientáció
- Kreativitás

Ezenkívül:

- Életvezetési készségek
- Tantárgy – rajz, technika
- Tehetség gondozás

Az output kezelése:

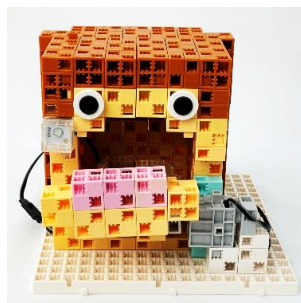
Akassza ki a képeket egy faliújságra, és kérje meg a gyerekeket, hogy rendezzék el őket a saját rendszerük alapján!

Hogy le ne zuhanjanak, tartsa a kész tárgyakat zárható szekrényben! Címkezzék fel őket a csoport nevével!



A PÁL UTCAI FIÚK A GITTEGYLET (T1)

S3
T1
D12
L2 P3



Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Javaslatok

- Beszéljék meg, mi az a gitt!
- Hasonlítsák össze a gittegylet jellemzőit azokkal, amelyeket a gyerekek dolgoztak ki az előző órán.
- Beszéljék meg/készítsenek gondolattérképet róla, mit jelentenek az alábbiak: egylethez tartozás, felelősség, hűség!
- Írják meg az egylet alapszabályát!
- Mutasson anatómiai modelleket a gyerekeknek (rágásról)

Síri csöndben szólalt meg Rácz tanár úr:
 – Azt hallottam, hogy ti valami Gittegyletet alapítottatok?

– Ki alapította?

Nagy csönd. Egy félénk hang szólalt meg:
 – A Weisz.

– Hát menjünk szép sorjában – mondta. – Először is mondj meg nekem, mi az a gitt? Felelet helyett Weisz kivett a zsebéből egy hatalmas gittet, és letette az asztalra. Egy ideig nézte, aztán olyan halkan, hogy alig lehetett hallani, kijelentette:

– Ez a gitt.

– És mi ez? – kérdezte a tanár.

– Ez egy olyan pép, amivel az üvegesek az ablakot beragasztják a fába. Az üveges bekeni oda, és az ember a körmével kikaparja az ablakból.

– És ezt te kapartad ki?

– Nem, kérem. Ez az egyleti gitt.

A tanár úr tágra nyitotta a szemét.

– Mi az? – kérdezte.

Weisz most már nekibátorodott egy kicsit.
 – Ezt a tagok gyűjtötték – mondta –, és a választmány rám bízta, hogy én őrizzem meg. Mert azelőtt Kolnay őrizte, mert ő volt a pénztárnok, de nála elszáradt, mert ő sohasem rágtá.

– Hát ezt rágni kell?

– Igen, mert különben megkeményedik, és nem lehet nyomkodni. Én mindennap megrágtam.

– Miért éppen te?

– Mert benne van az alapszabályokban, hogy az elnök köteles mindennap legalább egyszer megrágni az egyleti gittet, mert különben megkeményedik... Itt sírva fakadt Weisz. Pityeregve tette hozzá:

– És most én vagyok az elnök... Komoly volt a hangulat. A tanár szigorúan kiáltott:

– Hol szedtétek össze ezt a nagy darabot? Csönd lett. A tanár Kolnayra nézett.

– Kolnay! Hol szedtétek ezt össze?

Kolnay hadarva felelt, mint aki őszinte vallomással akar segíteni a helyzetén:

– Az első darabot a Weisz hozta, és azért alapítottuk az egyletet. Őt az apja elvitte kocsin, és ő a kocsiablakból kaparta ki. Aztán betört az énekteremben az ablak, és én néztem, ahogy az üveges bevágta az ablakot, és mikor elment, akkor én odamentem, és kikaptam a gittet az ablakból, és elvittem. De nem magamnak loptam, hanem az egyletnek... az ehegy... lehet... nehek...
 Ő is sírt.

– Ne sírj – mondta Rácz tanár úr.

De Kolnay csak zokogott, szívet tépően zokogott. Weisz sűgva szólt rá:

– Ne bőgj!

S azzal ő is bőgni kezdett. A nagy sírás meghatotta Rácz tanár urat. Nagyokat szippantott a szivarjából.

Szereplők fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonságok	Interakciók
Rácz tanár úr	Beszél	Beszél a fiúkhöz
Weisz	Gittet rág, beszél, sír	Beszélnék Rácz tanár úrhoz
Kolnay	Gittet rág, beszél, sír	Egymás hatására sírnak
Csele	Kikaparja a gittet az ablakból	

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 hívnak: _____
 A robotomnak tudni kell: _____


 Így hívnek: _____
 Lenni kellene még ennek: _____


 Így hívnek: _____
 Átgondolom ezt: _____

Rácz tanár úr
Weisz, Kolnay
Csele

Beszél
Rág
Sír
Kikaparja a gittet az ablakból

Tanári asztal
Gitt
Szivar
Alapszabály
Kincsek

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

A PÁL UTCAI FIÚK A GITTEGYLET (T1)

S3
T1
D12
L3-4
P4



Szükséges anyagok

- ArTeC kockák (legalább a 112 db-os szett) és ArTeC robot szett (legalább 1 vagy 2 Studuino alaplap, 2 szervomotor, 1 LED, 1 Buzzer, 1 hangérzékelő, 1 IR fotoreflector)
- Anatómiai modellek vagy képek szájakról
- Üres gondolattérkép, táblázat vagy történetmenet
- Üres szereplő- és robotfeladatkártyák
- Ceruza

Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- testkép
- érzelmek kifejezése

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.
- 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!

Javaslatok

Rágás

- Vitassa meg a gyerekekkel, hogy keletkezik az emberi mozgás
- Tegyenek együtt néhány rágó mozdulatot, hogy a gyerekek megfigyeljék a mozgásuk szakaszait
- Mutasson mozgó anatómiai bábukat a gyerekeknek
- Építsenek egyszerű figurát mozgó szájjal ArTeC kockákból

Sírás

- Gyűjtsék össze a sírás jellemzőit!
- Vitassák meg, hogyan mutathat könnyeket a robot

Száj
Sírás

Robotom neve: _____

A robotomhoz szükséges alkatrészek:

Plakett	Szervomotor	IR fotoreflector	Hangérzékelő	LED	Válassz ki a szükséges alkatrészeket! Felírd ki, mit fogsz használni!
ArTeC kockák	Studuino alaplap	IR fotoreflector	Hangérzékelő	LED	Képek: csokis torta, zöldes csokoládé
ArTeC kockák	Studuino alaplap	IR fotoreflector	Hangérzékelő	LED	Robotok: megírd a robotot a feladatokban!

Igy építem meg és programozom a robotomat:

Mit tesztel?	Mit csinál?	Mit?	Mit?	Mit?	Mit?

Igy fog működni a robotom: _____

Foglald meg teljes mondatokban a fenti táblázat alapján!

Kapcsolódó témák a Technika sarokban

- Szervomotor programozása
 - Száj adott szövegbe mozgatása (3.a)
 - Száj ismételt mozgatása adott számú alkalommal (3.b)
- IR fotoreflector tesztelése és programozása (7.a, 7.c, 7.e)
 - IR fotoreflector használata tárgy érzékelésére (7.d, 7.e)
- Hangérzékelő tesztelése és programozása (9.a)
 - Robot aktiválása hanggal (9.b)
- LED használata (5.a)
 - Villogás (5.b)
- Buzzer használata (6.a)

Száját kinyitva-
becsukva gittet
rág

PROG1

Automatikusan
rág, közben sír

PROG2

Gittet rág és sír (könnyezik,
hangot ad). Akkor kezd rágni,
amikor a gittet a szájába
teszik
VAGY
Az egyik fiú sír, a másik rágni
és sírni kezd, amikor sírást
hall

PROG3

Rágni és sírni kezd
(könnyezik, hangot
ad), amikor a gittet a
szájába teszik.
Abbahagyja a rágást
és sírást, ha kiveszik a
gittet

PROG4

A PÁL UTCAI FIÚK A GITTEGYLET (T1)

Robotötletek különböző programozási szintekhez

S3
T1
D12
L3-4
P5



Száját kinyitva-
becsukva gittet rág

PROG1

Automatikusan rág,
közben sír

PROG2

Gittet rág és sír
(könnyezik, hangot
ad). Akkor kezd rágni,
amikor a gittet a
szájába teszik
VAGY
Az egyik fiú sír, a
másik rágni és sírni
kezd, amikor sírást
hall

PROG3

Rágni és sírni kezd
(könnyezik, hangot
ad), amikor a gittet a
szájába teszik.
Abbahagyja a rágást
és sírást, ha kiveszik a
gittet

PROG4

Gittrágás, sírás

P1 Mozgatható szájú fej építése

Megépítés:

- Megoldható mozgatható részekkel, robotika nélkül is

P2 Rágó, síró figura építése

- Használják a szervomotort programozható mozgáshoz!
- A rágás a száj fel-le mozgatásával jelképezhető
- Egy villogó LED jelképezheti a sírást
- Ezek a robot bekapcsolásától kikapcsolásáig történnek

P3 Rágó, síró, érzékelő által aktivált figura építése

- Használják a szervomotort programozható mozgáshoz!
- A rágás a száj fel-le mozgatásával jelképezhető
- Egy villogó LED és a Buzzer hangadása jelképezheti a sírást
- A robot akkor kezd rágni és sírni, amikor a gittet jelképező kockát a szájába teszik, és folytatja, amíg ki nem kapcsolják
- VAGY
- Építsenek még egy Buzzerrel síró robotot
- A rágó fej akkor kezd rágni és sírni, amikor a hangérzékelője érzékeli a másik fej síró hangját.

P4 Figura építése, amely akkor rág és sír, amikor a gitt a szájában van

- Egy érzékelő (IR fotoreflector) érzékeli, amikor a gittet a robot szájába teszik, vagy onnan kiveszik
- A rágás a száj fel-le mozgatásával jelképezhető, 2 szervomotor komplex szinkronizált mozgásával
- Egy villogó LED és a Buzzer hangadása jelképezheti a sírást

