

DISZNÓMESE

A Vándor és a pacsirta (T2)

S8
T2
D10
L1 P3



Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

1. feladat: Készítsenek újrahasznosított anyagokból malacperselyt, vándortarisznyát vagy madáretetőt! Nézzék meg a videót, és alkossanak közösen!

Süssenek közösen szerencsemalac süteményt!

Nincs rossz megoldás!

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



Ötletbazár – néhány ötlet:

- A gyerekek gyűjtsenek használt pólókat, flakonokat, egyéb újrahasznosítható anyagokat
- Nézzék meg közösen az alábbi videókat, majd kézműveskedjenek együtt, vagy a gyerekek a videókon bemutatott lépéseket követve, a videókat használva önállóan dolgozzanak!
- Használják az ötletlapot! (I1, I3)
- A videók:
malacpersely: <https://youtu.be/AkK4eY5QSc4>
vándortarisznya: <https://youtu.be/Y7dzB4-82zw>
madáretető: <https://youtu.be/S5KGs4a18rM>

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Grafomotorika
- Kreativitás
- Térbeli orientáció

Ezenkívül:

- Természetvédelem
- Figyelemfejlesztés
- Élettapasztalat

2. feladat:

Segítsenek a pacsirtának kimenekülni a labirintusból, mert üldözőbe vette a baziliszkusz, vidra és a kígyó. Oldják meg a labirintusos feladatot.



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Használja a feladatlapot (I6)
- Készítsen elő több példányt és különböző színű ceruzákat, a feladatlapból, hogy a gyerekek többször is próbálkozhassanak.
- Aki már megtalálta a kivezető utat, segíthet a társának, irányíthatja, merre haladjon a labirintusban.

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Szociális kompetenciák

- Figyelem
- Kreativitás
- Térbeli orientáció

Az output kezelése:

Az elkészült malacperselyekből, készítsenek kiállítást. Címkézze fel az alkotásokat a csoport nevével! Készítsenek madáretedelt is, és tegyék bele az etetőbe.

Az elkészült tarisznákból tartsanak bemutatót!

Remek csapatépítő program a közös szerencsemalac sütése, vonja be a szülőket is a projektbe!

DISZNÓMESE

A Vándor és a pacsirta (T2)

S8
T2
D10
L1 P4



Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

3. feladat:

Játsszanak memória játékot! Beszélgessenek az erdő lakóiról, az általuk hagyott nyomokról.

Nincs rossz megoldás!

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

Ötlembazár – néhány ötlet:

- Lábnymok memóriakártya (I4)
- Madarak memóriakártya (I5)
- Készítsenek a gyerekek memóriakártyát más állatok lábnyomait lerajzolva! Ezeket próbálják ki a többi csoportba is!

A különféle megoldások részleteit az Ötlemlapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Figyelem
- Kreativitás
- Térbeli orientáció

Az output kezelése:

A közösen elkészített memóriakártyákat próbálják ki a csoportok egymás között is.

Címkézzé fel a memóriakártyákat a csoport nevével!



DISZNÓMESE

A Vándor és a pacsirta (T2)

S8
T2
D10
L2 P3



Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése

Előttünk erre egy sánta pacsirta és kipp-kopp, kipp-kopp, odaállt Szent Vasárnap Asszonya elé!

Az kérde tőle is:

– Mondd, te pacsirta, nem tudod véletlenül, merre van a Tömjénes-kolostor?

– Már hogyan tudnám, Asszonyom! Hiszen épp odáig vitt engem is a vágyakozás, amibe bele is sántultam.

– Akkor vezesd arra hamar ezt az asszonyt, de úgy, hogy mihamarabb odaérjen!...

Mentek, mendegéltek, hol egyik a levegőben s a másik a földön, hol a másik így s az egyik amúgy, és amikor szegény vándor nem bírta már az utat sem a földön, sem a levegőben, akkor a pacsirta a szárnya alá vette, úgy vitte mindegyre, kerek álló esztendeig, nagy kínok s még nagyobb fáradság árán, számtalan országon és tengeren átal, végtelen pusztaságokon és ijesztő rengetegben, ahol minden lépésre sárkányok fújtattak, áspiskigyók nyüzsögtek, s köztük a bővülő szemű, szárnyas baziliszkusz-hüllő, és huszonnégy fejű vidrák, s mindenfajta férgek és szörnyűséges vadak tátogtak rájuk, hogy felfalják őket, bizony, nincs rá emberi szó, hogy ezeknek a vadaknak micsoda falánksága, és gonosz ravaszsága kísérte őket útjukon. Nagy végtére, annyi veszedelem és keserves kínlódás után megérkeztek egy barlang elé. Itt a vándor felkapaszkodott újra a pacsirtának immáron alig-alig lebbenő szárnyára, s nemsokára csodás világba jutottak, mely maga volt a mennyország, nem egyéb!

Javaslatok

- Beszéljék meg, mivel táplálkozik a pacsirta.
- Milyen színű tollazattal rendelkezik?
- Beszéljék meg, mivel tudnak a madaraknak segíteni a téli időszakban?
- Gyűjtsenek meséket, amelyekben hasonlóan vándorlás szerepel!
- Gyűjtsenek más mesékből további félelmetes mesebeli lényeket

Szereplő fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonságok	Interakciók
Pacsirta, madár	Éneklő	Szárnyaival verdes
Királylány	Fáradt	Gyalogol, utazik a pacsirtán
Sárkányok, áspiskigyók, baziliszkusz, vidrák, stb	Ijesztőek, falánkak, gonoszok, ravaszak	Bámulnak, tátognak

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: _____

Pacsirta, madár

Vonalkövetés
Szárnymozgatás

Fa
Domb, Erdő
Patak
Ösvény

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

DISZNÓMESE

A Vándor és a pacsirta (T2)

S8
T2
D10
L3-4
P5

Robotötletek különböző programozási szintekhez

Mind a sánta pacsirta, mind a mesebeli lények izgalmas, nem programozott szereplők.

PROG1

A sánta pacsirta egy 4 nyomógombos irányítással vezérelt robot a többi szereplő között.

PROG2

A sánta pacsirta nyomkövető robotként bejárja a vándorutat.

PROG3

A nyomkövető robot, ha elé kerül egy lény, megáll és hangot ad. Ha ezt az akadályt elveszük előle akkor a robot tovább halad.

PROG4



A vándorút

P1 Bábozás programozás nélküli robottal

- A sánta pacsirta 1 db DC motorral, közvetlenül az elemtartó által mozog, hátán a szegény vándorral.
- A huszonnégyfejű vidra is minimálisan mozog a jelenetben.
- A többi lény tengelyesen megépítve mozgatható.

P2 4 nyomógombbal irányítható robot

- A sánta pacsirta 2 DC motoros alapra felépített, 4 nyomógombbal irányítható robot.
- A huszonnégyfejű vidra közvetlenül az elemtartó ki- és bekapcsolásával mozgó szereplő.
- A többi lény a P1 szerint.

P3 Nyomkövető robot

- A sánta pacsirta a nyomkövetést 1 db IR fotoreflektor segítségével hajtja végre.
- Szárnyait 2 szervo által tudja mozgatni, fel-és le.
- Nyomkövetés közben a szárnyait fel-le mozgatja.
- A nyomógombot lenyomva a robot megáll.
- Minden más szereplő, mint a P1-ben és P2-ben.

P4 Nyomkövető robot, ami akadály esetén megáll

- Szerkezetileg azonos a sánta pacsirta robot a P3-ban találhatóval, ami kiegészül 1 Buzzerrel és 1 IR fotoreflektorral.
- A robot miközben nyomkövet az egyik IR fotoreflektor segítségével, ami figyel a fekete vonalat, a szervo motorokkal folyamatosan mozgatja a szárnyait.
- Ha elé kerül valamelyik lény, akkor az előre felé figyelő IR fotoreflektorra megáll a robot és bekapcsol a Buzzer.
- Ha elveszük az akadályt a sánta pacsirta elől, tovább halad és mozgatja a szárnyait.

