

ALÍZ CSODAORSZÁGBAN ALÍZ TANÚSKODIK (T6)

S9
T6
D11
L1 P3

Fókuszban:

- Nyelvi tudatosság (D11)



1. feladat: Hogyan néznek ki a történet szereplői és díszletei?

A tanulók megalkotják a történet szereplőit vagy a táj elemeit.

Nincs rossz megoldás!

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



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Környezet építése ArTeC kockákból
- Újrahasznosított anyagokból épített környezet
- Rajzolás
- Számítógépes grafika készítése

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Térbeli orientáció
- Finommotorika
- Kreativitás

Ezenkívül:

- Figyelemkoncentráció
- Tantárgykoncentráció – rajz, informatika
- Tehetség gondozás

2. feladat: Hogyan viselkedjünk Csodaországban?

A diákok beszélgetsenek a paródiáról, a kirekesztésről, a vádaskodásról és a perekről. Dramatizálják és játsszák el az adott helyzetet.

Fókuszban

- Kritikus gondolkodás
- Szociális kompetenciák
- Állampolgári ismeretek

Használhatja a Játsszátok el! kártyákat az Ötletbazárból.

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Kritikus gondolkodás
- Szociális kompetenciák
- Állampolgári ismeretek
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemkoncentráció
- Létkompetenciák
- Tehetség gondozás



Ötletbazár – néhány ötlet:

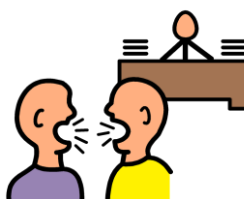
- Beszéljétek meg a Játsszátok el! kártyán található helyzetet!
- Találjatok ki és dramatizáljatok egy, a feladatban megadott helyzetet!

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

Vágja ki a helyzetkártyákat!

Válassza ki azt a fókusz, amellyel szeretné, hogy a gyerekek foglalkozzanak! Adja oda nekik a megfelelő helyzetkártyát!

Ha szükséges, segítsen nekik felépíteni a helyzetet!



Az output kezelése:

Videózza le, ahogy a gyerekek eljátszák a szituációt!


ALICE CSODAORSZÁGBAN

Néhány ötlet – A különböző viselkedések motivációi

Játsszátok el!
 Miért volt az Egér mérges Alice-ra és miért ijedt meg, amikor az megemlítette a maszkját, Undi?
 A többi állat szerette Alice maszkját? Miért?
 Szerették az állatok Alice kuttyját?
 Képezz el és játszd el egy helyzetet a barátjaddal!

Játsszátok el!
 A Bolondok Ünnepekorán Április Bolondja és a Kalapos ezt mondta Alice-nak, hogy nincs hely az asztalnál, de valóban volt. Miért mondták ezt neki?
 Miért mondta a Kalapos Alice-nak, hogy válaszoljon egy rajtvénys, mikor sem ő, sem Április Bolondja nem tudta a választ?
 Miért van mindig teadél, és miért kell mindig teadélni?
 Képezz el és játszd el egy helyzetet a barátjaddal!

Játsszátok el!
 Miért kiadja a Királynő folyton, hogy „Üsdtek le a fejét!”?
 Hogyan menti meg Alice az embereket a lefejezéstől?
 Miért jelenik meg és tűnik el állandóan a Fakutya?
 Képezz el és játszd el egy helyzetet a barátjaddal!

ALÍZ CSODAORSZÁGBAN

ALÍZ TANÚSKODIK (T6)

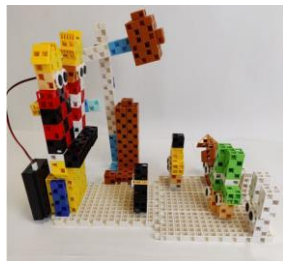
S9
T6
D11
L2 P3

Fókuszban:

- Nyelvi tudatosság (D11)

Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Amikor Alíz megérkezett a tárgyalóterembe, már a trónon találja a Szív Királyt és Királynőt, egy nagy csapat állattal és az egész pakli kártyával körülvéve.

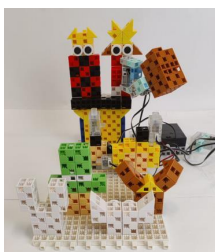
A Fehér Nyuszi felolvasta a vádat. A vád az volt hogy a Szív Felső ellopta a Királynő lepenyeit. A Király azt akarta, hogy az esküdtek máris hirdessenek ítéletet, de a Nyuszi azt tanácsolta, hogy előbb a tanúkat kellene meghallgatniuk.

Az első tanú a Kalapos volt, Április Bolondja és a Mormota kíséretében. Alíz hirtelen megérezte, hogy újra nőni kezd. A következő tanú a Hercegnő szakácsnője volt, és nagy meglepetésére magát Alíz-t hívták be harmadiknak

Időközben Alíz annyira megnőtt, hogy véletlenül fellökte az esküdteket, amikor felállt. A király felolvasta a 42. paragrafust, amely kimondja: "Minden egy kilométernél magasabb személynek el kell hagynia a tárgyalótermet". A Király elhallgatott egy pillanatra, mielőtt kihirdette volna az ítéletet.

Alíz már nem félt ellentmondani neki, hiszen mostanra már teljes méretére nőtt, és sokkal nagyobb volt bárkinél a teremben. A fejükhöz vágta, hogy nem többek egy pakli kártyánál.

Ekkor Alíz hirtelen felébredt, és újra a nővére ölén találja magát a folyóparton. Alíz ráébredt, hogy mindez csak álom volt, és elmesélte a kalandjait a nővérének. Míg Alíz uzsonnázni szaladt, a nővére elképzelte Alíz álmát, maga is elaludt, és ugyanazt álmodta, mint Alíz. Tovább álmodott, arra gondolva, hogy kishúga egyszer majd maga is felnő.



A szereplők fő tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonság	Interakciók
Alíz	Jár, nő	Vitatkozik, ellentmond
Kártyák	Jár, mozgatja a karját	Mozgatja az ütőt
Szív Király és Királynő		Ítéletet követel, ellentmondanak egymásnak
Április Bolondja, Kalapos, Nyúl, Mormota	Különböző szerepekben tűnik fel, beszél	

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!

Alíz
Kártyák

Mozog
Jár
Mozgatja a karját
Hangot ad

Tárgyalóterem
Ütő
Fejek

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


 Így hívnak: _____
 Ezt építem: _____


 Így hívnak: _____
 A robotomnak tudni kell: _____


 Így hívnak: _____
 Lenni kellene még ennek: _____


 Így hívnak: _____
 Átgondolom ezt: _____

ALÍZ CSODAORSZÁGBAN ALÍZ TANÚSKODIK (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P4

Szükséges anyagok

- ArTeC kockák (legalább a 112 db-os szett) és ArTeC robot szett (1 Studuino alaplap, 1 DC-motor, 2 szervomotor, 4 nyomógomb, 1 hangérzékelő, 1 Buzzer, 1 LED, baseplate)
- Üres gondolattérkép, táblázat vagy történetmenet
- Üres szereplő- és robotfeladatkártyák
- Ceruza

Fókuszban:

- Nyelvi tudatosság (D11)

Az óra célja:

- finommotorika,
- problémamegoldás,
- döntéshozatal
- létkompetenciák



Robot feladatkártya 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.

Javaslatok

- Beszélgessenek a tárgyalásokról, a jogi eljárásokról és arról, hogyan kell valakit bíróság elé állítani.
- Beszélgessenek a bizonyítékokról.
- Miért van szükség tanúkra?
- Építsenek egyszerű ábrákat ArTeC blokkokból.

Alíz Királynő Kártyák

Robotom neve: _____

A robotomhoz szükséges alkatrészek:

Robot	Szervomotor	DC motor	Hang érzékelő	LED
Alaplap	Y-vezérlő	Y-vezérlő	Y-vezérlő	Y-vezérlő

Így építem meg és programozom a robotomat:

Szám	Alkatrész	Alkatrész	Alkatrész	Alkatrész	Alkatrész	Alkatrész	Alkatrész
1	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
2	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
3	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
4	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
5	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
6	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
7	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
8	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
9	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap
10	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap	Alaplap

Így fog működni a robotom: _____

Kapcsolódó témák a Technika sarokban

- DC motor programozása
 - Erő és irány beállítása (2.a, 2.b)
- Szervomotorok programozása (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Nyomógombok (4.a, 4.b, 4.c, 4.e)
- Buzzer használata (6.a,b)
- Hangérzékelő használata
 - Hangérzékelő tesztelése (9.a, 9.b)
- Véletlen számok használata (10.a)

Tengelyen körbe forgatható ringlispílen járulnak a Kőr királyi pár elé a tanúk. A ringlispil DC motorral is forgatható.

PROG1

A körhinta sebessége változtatható a 3 nyomógomb lenyomásával. A Kőr Királynő csap le az egyes nyomógombokra

PROG2

Kőr Királynő kalapácsával szólítja elő a tanúkat, a Kőr Király pedig hangjával leállítja a forgást és védelmébe veszi a tanúkat.

PROG3

Kőr Királynő kalapácsával szabályozza a körhinta sebességét. A Kőr Király pedig hangjával megállítja a vádlást és A LED pedig jelképezi, hogy védelmébe veszi a tanúkat.

PROG4

ALÍZ CSODAORSZÁGBAN ALÍZ TANÚSKODIK (T6)

S9
T6
D11
L3-L4
P5

Robotötletek különböző programozási szintekhez

Tengelyen körbe forgatható ringlispílen járulnak a Kőr királyi pár elé a tanúk. A ringlispí DC motorral is forgatható.

PROG1

A körhinta sebessége változtatható a 3 nyomógomb lenyomásával. A Kőr Királynő csap le az egyes nyomógombokra.

PROG2

Kőr Királynő kalapácsával szólítja elő a tanúkat, a Kőr Király pedig hangjával leállítja a forgást és védelmébe veszi a tanúkat.

PROG3

Kőr Királynő kalapácsával szabályozza a körhinta sebességét. A Kőr Király pedig hangjával megállítja a vándlást és A LED pedig jelképezi, hogy védelmébe veszi a tanúkat.

PROG4



A tárgyalóteremben

P1 Bábozás a szereplőkkel

A jelenet szereplőinek megépítése.

a.) Kézzel forgatható, tengelyen elforduló ringlispílen vonulnak fel a tanúk egymás után.

A királyi pár, a láncra vert Bubi, a kártyapakli többi figurája, Alíz és a Fehér Nyúl is a tárgyalóteremben van.

b.) A ringlispí 1 db DC motorral van meghajtva és automatikusan indul el a programja. Néhány szereplő tengellyel mozgatható részekkel is fel van szerelve.

P2 Káosz a tárgyalóteremben

A Kőr Királynő és Kőr Király a trónon ülve hallgatja ki a tárgyalás szereplőit.

A tanúk egy körhintán vonulnak fel, mint P1 b.) –ben. A körhintához 3 nyomógombot csatlakoztatunk.

A körhinta 3 nyomógombja 3 különböző sebességgel indítja el a körhintát, így állítva a tanúkat a királyi pár elé sorba.

A Kőr Királynő iránya egy tengely segítségével állítható a megfelelő nyomógomb fölé.

A karja és egy Szervo motorral mozog, lecsap a kiválasztott nyomógombra és elindul a körhinta választott sebességgel.

A Kőr királynő programja egy nyomógombra indul el.

P3 A Király közbelép

A Kőr királyi pár a trónon ül.

A tanúk P1 b.)-hez hasonlóan egy körhintán sorakoznak fel.

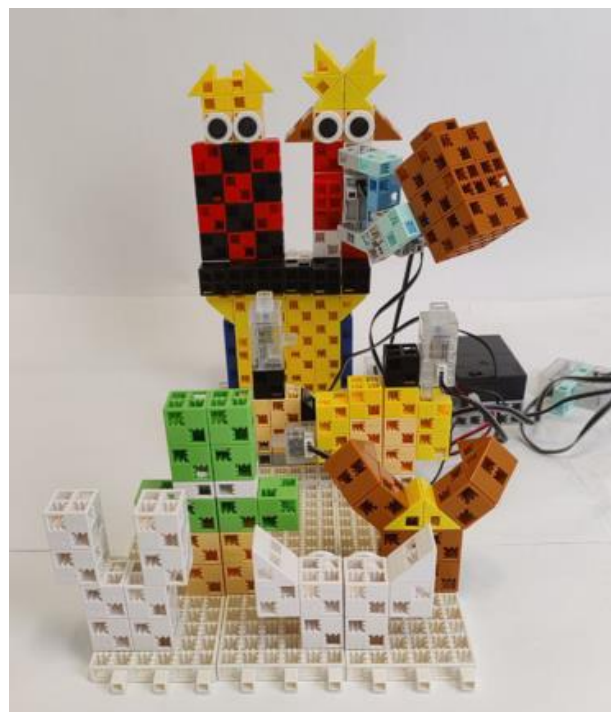
A körhintához 1 Touch szenzort csatlakoztatunk.

A királynőmegépítése hasonló, mint P2-ben, 1 db Buzzert is csatlakoztatunk hozzá. A Királyhoz 1 Sound szenzort és egy LED-et csatlakoztatunk.

1 db Touch szenzorral indítva a királynő lecsap a vállába szerelt, Szervo motorral mozgatott kalapácsával, és mozgásba hozza a körhintát a tanúkkal.

A körhinta véletlen ideig forog, majd leáll, és a Királynő Buzzere megszólal, vádol.

Erre a hangra a Királyra szerelt Sound szenzor bekapcsolja a programját és LED villogása jelzi, hogy a Király leállítja a vándlást és védelmébe veszi a tanúkat.



P4 A Király és a Királynő a tárgyaláson

A Kőr királyi pár a trónon ül, ahogy a P3-ban.

A körhinta felépítése, mint P2-ben.,

A királynő karja Szervó motorral csatlakozik, mint P2-ben. A királynő egy másik szervó motoron el tud fordulni, hogy a kalapácsa a kiválasztott nyomógomb fölé kerüljön. A Királynő léptetéssel irányítható.

Előtte a körhinta 3 db Touch szenzora van, melyek más-más sebességben kapcsolják be a forgót és „vezetik” a tanúkat a trón elé. A körforgó bekapcsolása után a robot működése megegyezik a P3-éval.