

ALÍZ CSODAORSZÁGBAN ALÍZ TANÚSKODIK (T6)

S9
T6
D6
L1 P3



Fókuszban:

- Algoritmikus gondolkodás - létkompetenciák (D6)

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

S9
T6
D6
L1

Néhány ötlet – A különböző viselkedések motivációi

Játsszátok el!

Miért volt az Egér mérges Alice-ra és miért ijedt meg, amikor az megemelte a macskáját, Ördög?

A többi állat szerette Alice macskáját? Miért?

Szerették az állatok Alice kutyáját?

Képzeld el és játszd el egy helyzetet a barátainddal!

Játsszátok el!

A Bolondok Uzenetében Április Bolondja és a Kalapos azt mondta Alice-nak, hogy nincs hely az asztalánál, de valójában volt. Miért mondták ezt neki?

Miért mondta a Kalapos Alice-nak, hogy válaszoljon egy rajtvényre, mikor sem ő, sem Április Bolondja nem tudta a választ?

Miért van mindig tovább, és miért kell mindig tudniuk?

Képzeld el és játszd el egy helyzetet a barátainddal!

Játsszátok el!

Miért kiabálta a Királynő folyton, hogy „Üsödök le a fűjéti”?

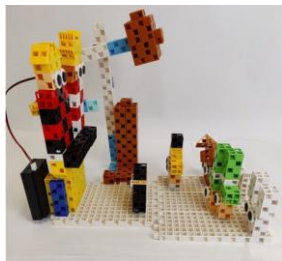
Hogyan ment meg Alice az onosoktól a lefűjéjéti?

Miért jelleme meg és tűnik el illandóan a Fakuty?

Képzeld el és játszd el egy helyzetet a barátainddal!

ALÍZ CSODAORSZÁGBAN ALÍZ TANÚSKODIK (T6)

S9
T6
D6
L2 P3



Fókuszban:

- Algoritmikus gondolkodás - létkompetenciák (D6)

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.

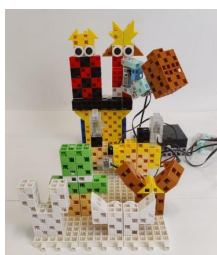
A Fehér Nyuszi felolvasta a vádat. A vád az volt hogy a Szív Felső ellopta a Királynő lepenyeit. A Király azt akarta, hogy az esküdtek máris hirdessenek ítéletet, de a Nyuszi azt tanácsolta, hogy előbb a tanúkat kellene meghallgatniuk.

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 ölében találja magát a folyóparton. Alíz ráébredt, hogy mindez csak álom volt, és elmesélte a kalandjait a nővéreinek. 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

Osszad részekre a szövegrészletet

Listázd a szükséges anyagokat, stb.



Your name _____

Build _____



Your name _____

Be attentive, your robot should be able to: _____



Your name _____

There also should be: _____



Your name _____

Think over: _____

ALÍZ CSODAORSZÁGBAN ALÍZ TANÚSKODIK (T6)

S9
T6
D6
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:

- Algoritmikus gondolkodás - létkompetenciák (D6)

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

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!)

 Buzzer	 Servomotor	 DC motor	 Sound sensor	 Light sensor
 Accelerometer	 Infrared sensor	 Touch sensor	 Electronic buzzer	 LED

Build and program so that the robot _____

Use the _____ Corner for robot helping materials!

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 ringlispién járulnak a Kőr királyi pár elé a tanúk. A ringlispi 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
D6
L3-L4
P5

Robotötletek különböző programozási szintekhez

Tengelyen körbe forgatható ringlispilen 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



A tárgyalóteremben

P1 Bábozás a szereplőkkel

A jelenet szereplőinek megépítése.

a.) Kézzel forgatható, tengelyen elforduló ringlispilen 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 ringlispil 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.

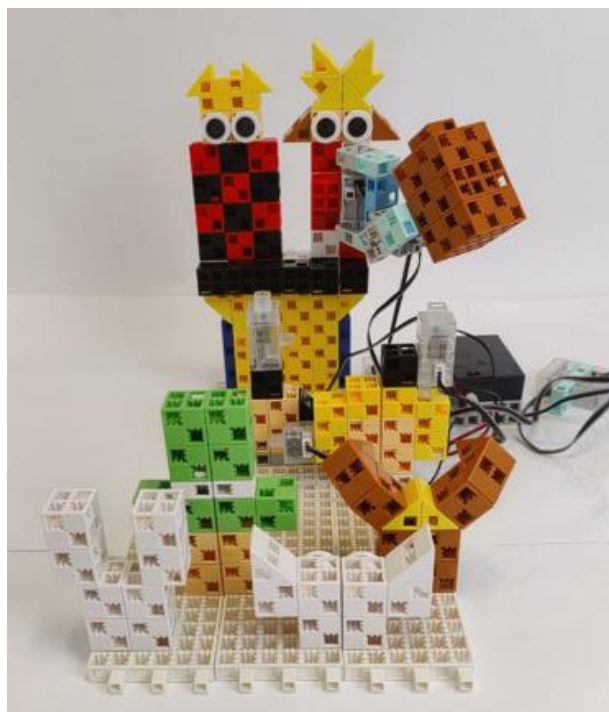
A körhintához 1 Touch sensort csatlakoztatunk.

A királynőmegépítése hasonló, mint P2-ben, 1 db Buzzert is csatlakoztatunk hozzá. A Királyhoz 1 Sound sensort 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 vádlást 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.