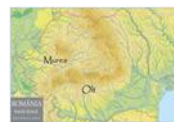


MAROS ÉS OLT

A tündéresszony szomorúsága (T1)

S13
T1
D10
L1 P1



Fókuszban :

- Kreativitás fejlesztés (D10)

Feladat 1: Hogyan készítsünk várat wc papír gurigákból?

A tanulók kastélyt készítenek, ami a háttér része lesz.

Bármilyen megoldás elfogadható!

Bármilyen eszköz és anyag használható!

Használhatod az Ötletbazárban lévő megoldásokat, az anyagok listáját, de választhatod saját ötleteidet is, vagy egyszerűen alapozhatsz a gyerekek kreatív megoldásaira.



Ötletbazár – néhány hasznos ötlet::

- Környezet építése újrahasznosított anyagokból
- Rajzolás
- Kreativitás

A különféle megoldások részletesebb kifejtését az Ötletek lapon találod!!

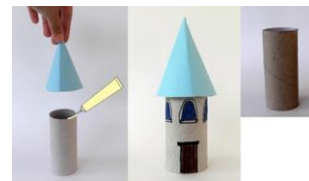
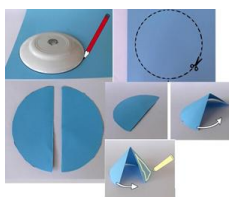
Fejlesztendő területek :

Fókuszban :

- Finommotorikai készségek
- Kreativitás
- Térbeli tájékozódás

Továbbá:

- Figyelem összpontosítás
- A témára/tantárgyra való összpontosítás– Művészet
- Tehetségfejlesztés



Feladat2: Hogyan készítsünk aranykastélyt?

A tanulók várat készítenek amely a háttér része lesz.

Bármilyen megoldás elfogadható!

Bármilyen eszköz és anyag használható!

Használhatod az Ötletbazárban lévő megoldásokat, az anyagok listáját, de választhatod saját ötleteidet is, vagy egyszerűen alapozhatsz a gyerekek kreatív megoldásaira

Ötletbazár – néhány hasznos ötlet :

- A környezet megépítése újrahasznosított anyagokból
- Rajzolás
- Kreativitás

A különféle megoldások részletesebb kifejtését az Ötletek lapon találod

Fejlesztendő területek :

Fókuszban :

- Finommotorikai készségek
- Térbeli tájékozódás
- Kreativitás

Továbbá :

- Figyelem összpontosítás
- A témára/tantárgyra való összpontosítás– Művészet
- Tehetségfejlesztés



Hogyan kezeljük a kimeneti elemeket:

Készítsen videófelvételt a diákok által készített kastélyokról amelyek a háttér részei.

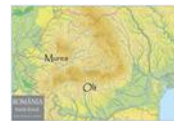
MAROS ÉS OLT

A tündérasszony szomorúsága (T1)

Fókuszban:

- Kreativitás fejlesztés (D10)

S13
T1
D10
L1 P2



Feladat 3: Hogyan néznek ki a történet szereplői és jelenetei?

A tanulók megalkotják a környezet részeit, a hegyet, a várat. Továbbá alkotnak növényeket, állatokat megfigurákat.

Bármilyen megoldás elfogadható!

Bármilyen eszköz és anyag használható!

Használhatod az Ötletbazárban lévő megoldásokat, az anyagok listáját, de választhatod saját ötleteidet is, vagy egyszerűen alapozhatsz a gyerekek kreatív megoldásaira.

Ötletbazár – néhány hasznos ötlet :

- A szerkezet megépítése ArTeC elemekből
- Újrahasznosított anyagok használata
- Rajzolás

A különféle megoldások részletesebb kifejtését az Ötletek lapon találod! (I5)

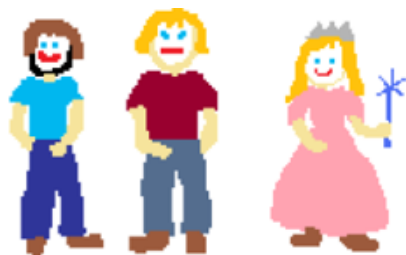
Fejlesztendő területek :

Fókuszban :

- Térbeli tájékozódás
- Prezentációs készségek
- Kreativitás
- Tehetségfejlesztés

Továbbá :

Figyelem összpontosítás
Természettudományok,
Művészet



Hogyan kezeljük a kimeneti elemeket:

Készíts felvételt a szereplőkről és a környezet részeiről.

Feladat4: Hogyan érveljünk egy konfliktusban? Hogyan győzzük meg az embereket az ötleteinkről?

A történet fő szituációja felhasználható a konfliktusmegoldásról és az érvelési technikákról való beszélgetéshez. Hogyan kell csinálni, milyen nyelvezetet használunk, hogy meggyőzzük az embereket egy konfliktushelyzetben? Eljátsszák az adott helyzetet Használhatod a Játssz el! kártyákat az Ötletbazárból

- Ötletbazár – néhány hasznos ötlet
- Fejlesztétek be a testvérekről szóló mondatokat.
- Játsszátok el egy konfliktushelyzetet a testvéreddel! Találjatok közösen megoldást és érveljetek
- Képzeltetek el egy utazás előtti konfliktust. Mi lehet az oka és a megoldás?
- Játsszátok el a konfliktus két befejezését.

A részleteket lásd az Ötletlapokon!

Fejlesztendő területek

Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Kritikai gondolkodás
- Polgári ismeretek
- Szövegértés

Továbbá :

Figyelem összpontosítás
Életviteli készségek
Tehetségfejlesztés


MAROS ÉS OLT

Csoport:


Néhány ötlet – Viselkedés különböző helyzetekben

Fejleszt be a mondatokat:
 Amit szeretek a testvéremben/testvéreimben, az az, hogy ...
 Amit nem szeretek a testvéremben/testvéreimben, az az, hogy...

Játsszátok el!
 A történetben szereplő testvérek folyton cívakodtak. Voltatok ti is hasonló helyzetben?
 Mi volt a konfliktus oka és hogyan oldottátok meg?
 Találj ki és játssz el egy jelenetet a barátoddal!

Játsszátok el!
 A mesében a testvérek nem tudtak meggyezni az utazással kapcsolatban.
 Mi lehet ennek az oka?
 Szerinted meg tudtak egyezni? Hogyan? Ha nem, miért nem?
 Találjátok ki és játsszátok el a konfliktus mindkét megoldással.

Hogyan kezeljük a kimeneti elemeket :

Készíts videófelvételt a drámajátékról!

MAROS ÉS OLT

A tündérasszony szomorúsága (T1)

S13
T1
D10
L2 P3

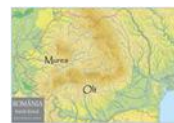


Fókuszban :

- Kreativitás fejlesztés (D10)

A lecke céljai :

- szövegértés
- tárgyalási érvelés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Összefoglaló: Tarkó, a tündér egy hegy tetején álló aranykastélyban élt. Két lánya volt: Maros és Olt. Tarkó szomorúságának két oka volt. Először is azért volt szomorú, mert lányai mindig civakodtak egymással. Továbbá azért, mert amikor a lányok kicsik voltak, apjukat a király száműzte királyságából, mert egyszer fellázadt ellene. Azóta a Fekete-tenger partján él, családja után vágakozva.

A szereplők legfontosabb tulajdonságai és a szereplők közti viszony

Szereplő	Jellemzők	Köztük lévő viszony
Tarkó	Jár, mozog	Sétál az arany palota előtt, beszél a lányaival
Maros	Jár, mozog	Testvéri civakodás
Olt	Jár, mozog	Testvéri civakodás

Hogyan használjunk szereplő-feladatkártyát

Minden diák kitölti a saját szereplő-feladatkártyát :

- ráírja a szereplő nevét
- tulajdonságait, mozgásait, reakcióikat stb.
- összegyűjti a helyszín elemeit, egyéb kiegészítőket megépítendő dolgokat
- gondolkodik a fázisokon, az eszközökön és a robot megépítésének anyagain

Ha szükséges, a diákok használhatják a szereplő-feladatkártya több elemét is

Javaslatok

Beszélgetési témák :

- Miért szomorkodott Tarkó ?
- Miért civakodtak a nővérek?

A gyerekek játsszák el a párbeszédet, és gondoljanak ki lehetséges okokat.

Polgári, társadalomtudományok:

- Beszélgetsetek a jelentekről, szereplőkről, interakciók a párbeszéd során (kik a szereplők, milyen a környezet, akik beszélnek, ahogy civakodnak, stb.)
- Információk gyűjtése a folyók földrajzi helyzetéről.

Javasolt anyagok

- ArTeC elemek (legalább 112 db-os készlet)
- Játssz el! kártyák
- ceruza, papír, Karton, ragasztó

Így hívnak: _____
 Ezt építem: _____

Tarkó
Maros
Olt
Apa
Arany palota

Így hívnak: _____
 A robotomnak tudni kell: _____

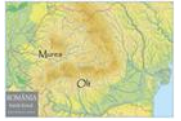
Sétáljon
Üljön
Dolgokat cipeljen

Így hívnak: _____
 Lenni kellene még ennek: _____

Tájkép a térképen
Partok, fák, palota

Így hívnak: _____
 Átgondolom ezt: _____

A történet
legfontosabb
mozzanatai
Osszátok fel a
szövegrészletet
kisebb egységekre
Készíts listát a
szükséges dolgokról
Szükséges
médiafájlok



PROG4

MAROS ÉS OLT

A tündérasszony szomorúsága (T1)

S13
T1
D10
L3-4
P5

Ötletek különböző programozási szintű robotokhoz

A szereplők
tengelyesen
megépített figurák

PROG1

A tündér karját DC
motor mozgatja, szeme
világít.
Tarkó ura 4
nyomógombos robot

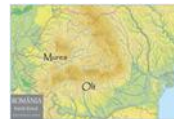
PROG2

A tündér a bokroknál
megáll, sír. Tarkó ura
nyomkövető robot

PROG3

Tarkó fejét építjük
meg, szeméből
potyognak a könnyek

PROG4



Tarkó, a tündér

P1 Építsük meg Tarkó tündért és a többi szereplőt

- Tengelyes figurákkal elbábozzuk a jelenetet
- Megépül a tündér meg a két lánya, illetve a király és a tündér apa.
- Környezet: hegyek, tenger, palota

P2 Építsük meg Tarkó tündért és Tarkó urat

a) Tarkó statikus robot, 2 LED van a szeme helyén, egy DC motort szerelünk a vállába.

- A robot bekapcsolásakor 5-ször föl-le mozdul automatikusan és a szemei villognak
- A többi szereplőt ugyanúgy építjük meg, mint P1-ben

b) Tarkó ura 4 nyomógombos robot

- A 4 nyomógombos távirányítóval vezéreve elmegy a tengerhez
- A többi szereplőt ugyanúgy építjük meg, mint P1-ben

P3 Tarkó és ura mozgó robotok

a) Tarkó tündér kiskocsira épített robot

- 1 szervomotort építünk a vállába, LED-eket a szeme helyére, a robot elejére 1 infra érzékelőt
- Bekapcsoláskor előre megy, amíg az infra érzékelőből érzékeli a bokrokat és megáll, ekkor kinyújtja a mind a két kezét és sírni kezd.

b) Tarkó ura nyomkövető robot.

- Hangérzékelőt csatlakoztatunk hozzá, így hangra indul
- 1 infra érzékelővel, nyomkövetéssel halad a tengerig, ott megáll, visszafordul, 2 szervomotorral kinyújtja a karjait és Buzzer használatával sóhajtozik
- Király továbbra is csak báb, mint a P1-ben

P4 Tarkó sír

- Síró Tarkó tündér megépítése
- Tarkó fejének és fogasléc szerkezetnek a megépítése a minta alapján úgy, hogy a könnyeket egy DC motoros szerkezet „tolja ki” anya szemén keresztül.
- A szerkezet akkor indul, amikor a két lány megjelenik az anya előtt (P1-es figurák). Ezt infra érzékelővel érzékeli

