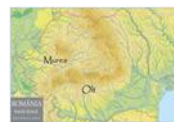


MAROS ÉS OLT

A tündéresszony szomorúsága (T1)

S13
T1
D2
L1 P1



Fókuszban :

- Grafomotorika (D2)

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!!

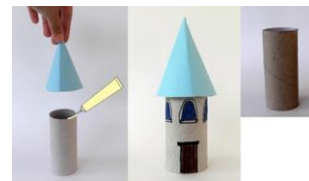
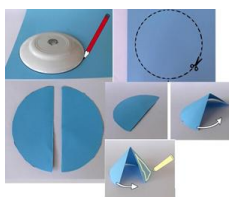
Fejlesztendő területek :

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.

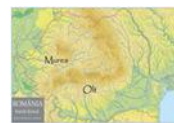
MAROS ÉS OLT

A tündérasszony szomorúsága (T1)

Fókuszban:

- Grafomotorika (D2)

S13
T1
D2
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)

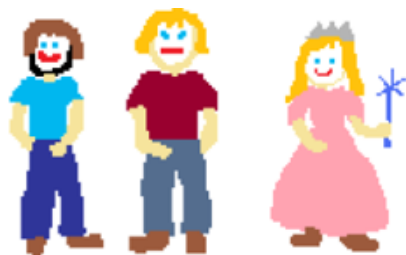
Fejlesztendő területek :

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

S13
T1-3
L1

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 civakodtak. 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 megegyezni 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
D2
L2 P3

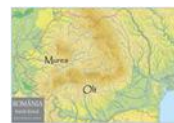


Fókuszban :

- Grafomotorika (D2)

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, családjá 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

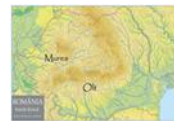
Így hívnak: _____
 Átgondolom ezt: _____

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

MAROS ÉS OLT

A tündérasszony szomorúsága (T1)

S13
T1
D2
L3-4
P4



Javasolt anyagok

- ArTeC elemek (legalább 112 db-os készlet) és ArTeC robotikai készlet (1 vagy 2 Studuino alaplap, 2 DC motor, kerék, 2 szervomotor, 2 érintésérzékelő, 2 IR Photorelector, 1 Buzzer, 3 LED, 1 hangérzékelő)
- Gondolattérkép vagy Táblázat tervezet, cselekmény
- Szereplő-feladatártyák and Robot-feladatártyák, kártya sablon
- Ceruza

Ajánlatok

- Gyűjtsetek információkat a két folyó tájairól (festmények, fotók)
- Gyűjtsetek információkat a tündérek, királyok ruházatáról

Fókuszban:

- Grafomotorika (D2)
- **A lecke céljai:**
- Finommotorikai készségek,
- problémamegoldás,
- Döntéshozatal
- életvezetési készségek

Robotfeladatártya kitöltése

- A szereplőártya, 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 robotártyák is kitölthetők.
- Tervezzék meg többféle építési/programozási móddal a robotot!
- A robotártyákat 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!

Tarkó tündér

Mozog
Meggyújtja varázspálcáját
Maros /Olt
Mozog
Mozgatja a karját
LED-el rendelkezik

Robotom neve: _____

A robotomhoz szükséges alkatrészek:

Alkatrész	ArTeC	Studuino	DC motor	Szervomotor	IR Photorelector	Buzzer	LED	Érzékelő
Studuino	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DC motor	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Szervomotor	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
IR Photorelector	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Buzzer	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
LED	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Érzékelő	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Így építem meg és programozom a robotomat:

Műt.	Műt.?	Műt.	Műt.	Műt.	Műt.	Műt.	Műt.
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

Így fog működni a robotom: _____

Kapcsolódó témák a Műszaki sarokban

- DC motor programozása (2.a)
 - A motor forgatása, amíg az érzékelő változást nem észlel (2.b, 2.c)
- Szervomotor programozása (3.a)
 - A kar mozgatása fel és le (3.b)(3.b)
- Érintésérzékelő tesztelése és programozása (4.a, 4.b, 4.c)
- A LED használata (5.a)
 - Villogás (5.b)
- A Buzzer használata (6.a, 6.b)
- IR Photorelector tesztelése és programozása (7.a, 7.c, 7.e)
 - IR Photorektor használata tárgy érzékelésére (7.d, 7.e)
 - Nyomkövetés (7.f)
- A Hangérzékelő használata
- A hangérzékelő tesztelése és a robot aktiválása tapssal (9.a, 9.b)

A szereplők tengelyesen megépített figurák

PROG1

A tündér karját DC motor mozgatja, szez 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

MAROS ÉS OLT

A tündérasszony szomorúsága (T1)

S13
T1
D2
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

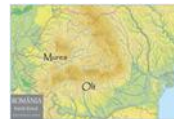
PROG2

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

- 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
- 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

- 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.
- Tarkó ura nyomkövető robot.
 - Hangérzékelőt csatlakoztatunk hozzá, így hangra indul
 - 1 infra érzékelővel, nyomkövetéssel halad a tengerig, ott megáll, visszafordul, 2 szervómotorral 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

