RIDEX

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

NYARALÁS CINNAMONNAL AZ ÉTTEREMBEN (T2)

S15 T2 D6 L1 P3

Fókuszban:

• Algoritmikus gondolkodás – létkompetenciák (D6)



1.feladat: Gyűjtsétek össze a mindennapok leggyakrabban használt köszönési és elköszönési formáit!
Idézzék fel, hány különböző módon tudnak köszönni és elköszönni egy napjukon! Játsszák el párban, majd cseréljetek szerepet!
Párosítsák a köszönési, üdvözlési formákat a képekkel!
Nincs rossz megoldás!
Felhasználhatja az Ötletbazár ötleteit, alkalmazhatja a saját ötleteit, vagy hagyhatja, hogy a gyerekek találjanak megoldást a kreativitásuk segítségével.

Ötletbazár – néhány ötlet:
- Használhatnak saját képeket és köszönési, üdvözlési formákat (I12)
- Kik találkoztak? Állapítsák meg, ki köszön kinek ((I12)

A részleteket az Ötletlapokon találja. Használhatja a Nemzeti köznevelési portál Kommunikációs kapcsolat c. fejezetét

Fejlesztett területek:

Fókuszban:
- Szociális kompetenciák
- Kommunikáció
- Érzelmi intelligencia

Ezenkívül:
- Életvezetési készségek
- Tantárgy – magyar nyelv



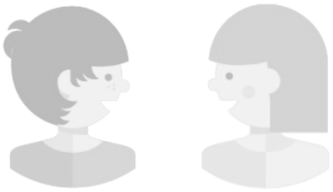
Vigyázz magadra! Gyere haza hamar!

Adjon isten jó reggelt!

Viszont látásra, gyerekek!

Szia, Anya!

Sziasztok!



2. feladat: Étlap készítése
Találjanak ki az elképzelt éttermüknek egy nevet, logót, címet és készítsék el az étlapját. Játsszák el, hogy egy vendég érkezik, s a pincér felveszi a rendelést.
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:
- Használhatnak újrahasznosított anyagokat, textíliát kartont, ragasztót, Canva képszerkesztőt, stb. (I7)
- Beszélgessenek arról, hogy miként viselkedünk egy hotel vagy egy étterem vendégeként. Megnézhetik A kulturált étkezés c. videót.
- Állítsák össze a hotel etikettjét. (I12)
- Készítsenek ételpiramist (I11)

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja. Használhatja az NKP Ételkészítés c. ill. a Mit illik mi nem illik c. fejezeteit









Fejlesztett területek:

Fókuszban:
- Szociális kompetenciák
- Finommotorika
- Figyelem
- Érzelmi intelligencia

Ezenkívül:
- Életvezetési készségek
- Tantárgy – rajz, technika, digitális kultúra, magyar nyelv

Az eredmények kezelése:

Rendszerezzék az elkészült kényképeket vagy online felületen vagy nyomtatva egy faliújságon. Ha készültek jegyzetek, maradtak további ötletek azokat is csatolják hozzá.

RIDEX

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

NYARALÁS CINNAMONNAL AZ ÉTTEREMBEN (T2)

S15 T2 D6 L2 P3



Fókuszban:
- Algoritmikus gondolkodás – létkompetenciák (D6)

Az óra célja:
- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése



Javaslatok
- Azonosítsák a szöveg szereplőit, különös hangsúllyal a cselekmény főbb mozzanataira, a jellemvonásokra, az érzelmekre és a mozgásokra.
- Hogy viselkedünk a szállodában?
- Hogyan viselkedünk az asztalnál?
- Éttermi vagy szállodai etikett szabályainak megbeszélése
- Vita az egészséges táplálkozásról
- Tanulságok levonása
- Jegyzet készítése

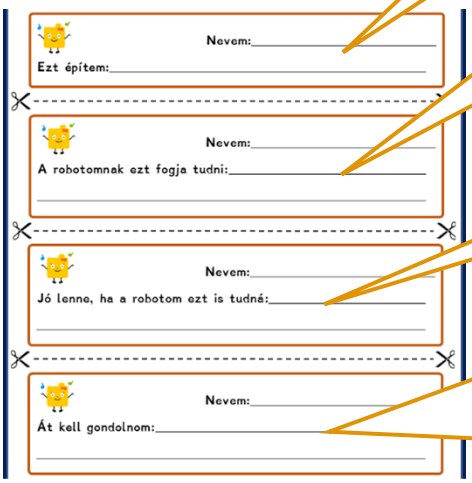
Az étteremben

„Miután megérkeztünk a szállodába, Cinnamon annyira elfáradt, így lefeküdt és elaludt. Reggel nem találtam a szobában. Miután szóltam anyának és apának, mindhárman keresésére indultunk. A hosszú márványfolyosón találtuk meg őt, ahol vidáman suhant végig, s közben elütött egy idős hölgyet. „Elnézést!" – kértem bocsánatot a meglepett hölgytől, majd felsegítettem őt. „Többé nem fordul elő, majd én vigyázok a majmunkra."
Útban az étterembe üdvözöltünk egy családot. „Ők a barátaitok?" – kérdezte meglepetten.
„Nem, de a szállodában az emberek üdvözlik egymást, amikor találkoznak." – magyarázta az apa.
A szálloda éttermében apa egy ablak melletti asztalnál foglalt helyet, hogy reggelizés közben is lássuk a tengert.
Egy hosszú asztalsor telis – tele volt étellel.
Különféle szalámik és sonkák, sajtok, főtt tojás, rántotta, kolbász, kenyér, zsemle, gyümölcs- és zöldségsaláták közül választhattunk.
„Hűűű! Mindent meg kell ennünk?" – kérdezte elképedve a majom.
„Dehogy is, ez minden vendégé. Azt vehetsz, amit akarsz. Nézd, van itt apróra vágott ananász, banán és kivi. Vegyél egy tányért és..." Még be sem fejeztem, mire a majom már a mancsával kanalazta az ananászt, bár oda készítettek mellé egy villát is.
„Cinnamon, várj! Az ételt nem kézzel szedjük!" figyelmeztettem őt.
Anya, apa és én szedtünk egy keveset a finomságokból, és az asztalunknál fogyasztottuk el. Cinnamon fel, s alá járkált, finom csemegét helyezve a tányérjára. Hatalmas mennyiség volt már nála. Végül segítségemmel az asztalunkhoz hozta a túlcsorduló tányérokat.
„Akkor ehetünk. Jó étvágyat!" – mondta, miután leült végre.

Szereplő	Tulajdonság	Cselekvés
Cinnamon	barátságos mesebeli csintalan pajkos	csúszkál csodálkozik ételt szed varázsol „zabál" jegyzeteket készít
Ropi, anya, apa	kötelességtudó ak	tanácsot adnak köszönnek felsegíti a nénit
hotel vendég	elnéző udvarias betartja az etikettet	elesik

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!



Cinnamon, Ropi, szülők
hotel vendég
gorilla

csúszkál
üdvözlik egymást
varázsol
reggelizik

folyosó
svédasztal
asztal, szék

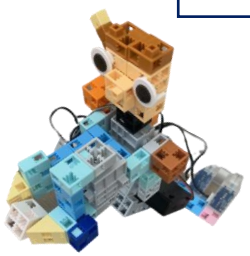
a cselekmény fő mozzanatai
szükséges fájlok
szövegrészek
szükséges anyagok
stb.

RIDEX

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

NYARALÁS CINNAMONNAL AZ ÉTTEREMBEN (T2)

S15
T2
D6
L3–4
P4





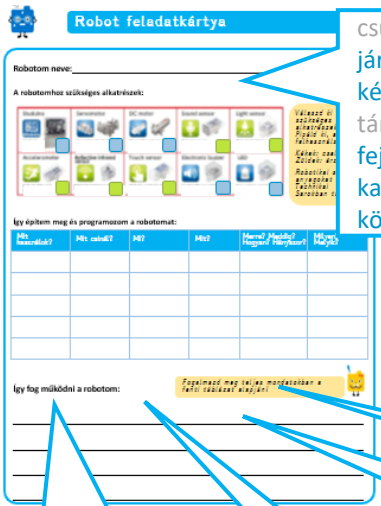
Fókuszban:
- Algoritmikus gondolkodás – létkompetenciák (D6)

Az óra célja:
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- testkép

Szükséges anyagok
- ArTeC kockák (legalább a 112 db-os szett) és ArTeC robot szett (legalább 1 Studuino alaplap, 2 DC motor, 3 szervomotor, 3 LED, 1 hangérzékelő, 3 IR fotoreflektor), fogaslécek, fogaskerekek, tengelyek
- Üres szereplő- és robotfeladatkártyák
- Ceruza

Javaslatok
Csúszkálás, járás, kéz vagy tárgy felemelése, fejbólintás
- Vitassa meg a gyerekekkel, hogyan mozognak az emberek, hogyan az állatok
- Hogyan fejezzük ki érzéseinket?
- Nonverbális kommunikáció
- Vitassa meg a gyerekekkel, hogy miként viselkedünk a szállodában, étteremben vagy az iskolában

Robotfeladatkártya 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.
- Tervezzék meg több féle építési/programozási móddal a robotot!
- A robotkártyákat 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!



csúszkálás
járás
kéz felemelése
tárgy felemelése
fejbólintás
kar mozgása
köszönés

Kapcsolódó témák a Technika sarokban
- DC motor programozása (2.a, 2.b)
- Szervomotor programozása (3.a, 3.b)
- IR fotoreflektor tesztelése és programozása (7.a, 7.c, 7.e)
  - IR fotoreflektor használata tárgy érzékelésére (7.d, 7.e)
  - Labirintus-járó robot (7.h)
- Hangérzékelő tesztelése és programozása (9.a)
  - Robot aktiválása hanggal (9.b)
- LED használata (5.a)
  - Villogás (5.b)

PROG1
Ropi, Cinnamon, szülők, néni folyosó, ajtó, szoba terített asztal mozgatható figurákból „bábszínház”

PROG2
az ajtó nyílik és záródik, Cinnamon csúszkál, keze mozog, néni elesik, apa bólogat, Ropi segít a néninek, anyuka köszön a vendégeknek

PROG3
Cinnamon karja, mint egy robotkar emelgeti az ételt és leteszi a tányérra, ha a tányér tele van, leül a helyére

PROG4
Cinnamon csúszik és elüti a nénit, anya köszön a találkozáskor
Cinnamon sok ételt szed a tányérjára

RIDEX

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

NYARALÁS CINNAMONNAL AZ ÉTTEREMBEN (T2)

S15
T2
D6
L3–4
P5

Robotötletek különböző programozási szintekhez



PROG1	PROG2	PROG3	PROG4
Ropi, Cinnamon, szülők, néni folyosó, ajtó, szoba terített asztal mozgatható figurákból „bábszínház”	az ajtó nyílik és záródik, Cinnamon csúszkál, keze mozog, néni elesik, apa bólogat, Ropi segít a néninek, anyuka köszön a vendégeknek	Cinnamon karja, mint egy robotkar emelgeti az ételt és leteszi a tányérra, ha a tányér tele van, leül a helyére	Cinnamon csúszik és elüti a nénit, anya köszön a találkozáskor Cinnamon sok ételt szed a tányérjára

Cinnamon, Ropi és szülei a hotelben

P1 Bábszínház
- A jelenet szereplőinek megépítése
- A fejük, karjuk, az ajtó tengelyesen mozgatható
- Minden szereplő mozgatható

P2 Majom csúszkál

a.) A jelenet szereplőinek megépítése P1-hez hasonlóan
- A majmot robotalapra helyezzük
- ide-oda gurul (csúszkál a folyosón)
- LED - ek a szeme helyén – világít csúszkálásnál (örül)

b.) A majomra nyomógombot szerelünk
- A majom megáll, ha akadályba ütközik (elüti a nénit)

c.) Anyukára buzzert szerelünk
- Anyuka/apuka/Ropi hangot ad ki (köszön/köszönnek a vendégnek)

P3 A majom varázsol

a.) A tányérra nyomógombot szerelünk
- Ha túl sok az étel a tányéron, csilingelő hangot ad ki

b.) Gorilla ráhelyezése a majom robotalapjára
- a szerkezet elfordul - elöl a mesebeli majom, hátul a gorilla
- hangra elfordul (varázslat)
- majd Ropi hangjára/érintésére visszafordul (varázslat)

c.) vendég/vendégek menekülnek/visszajönnek az étteremből
- a vendégeket robotalapra építjük
- 4 nyomógomb (Touch szenzor)segítségével irányítható robotként működtetjük

P4 Éttermi jelenet

a.) Az étteremben megterített asztal, a szereplők P2 a.)-hoz hasonlóan működnek
- A majomra 2 IR – t szerelve kikerüli az akadályokat, így a svédasztal és a reggeliző asztal között tud mozogni (ételt és italt visz az asztalukhoz)
- Ha akadályt lát megáll (az asztalok mellett megáll)

b.) Ételt szedő majom építése
- Majom két karját 3 szervomotor segítségével, robot karként működtetjük
- A karját fel tudja emelni, s le tudja tenni a tárgyat (étel tányérra szedése)
- A robotkar 4 nyomógomb segítségével működik

