RIDEX

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

NYARALÁS CINNAMONNAL ELSŐSEGÉLY (T5)

S15 T5 D6 L1 P3

Fókuszban:

• Algoritmikus gondolkodás - létkompetenciák (D6)



1.feladat: Készíts infografikát 2D/3D
Az infografika bemutathatja kerékpáros-közlekedés alapszabályait, vagy a balesetmegelőzés témakörét.
Milyen helyzetekben fordulhatnak elő balesetek?
Mi a teendő baleset esetén?
Nincs rossz megoldás!
Felhasználhatja az Ötletbazár ötleteit, alkalmazhatja a saját ötleteit, vagy hagyhatja, hogy a gyerekek találjanak megoldást a kreativitásuk segítségével.

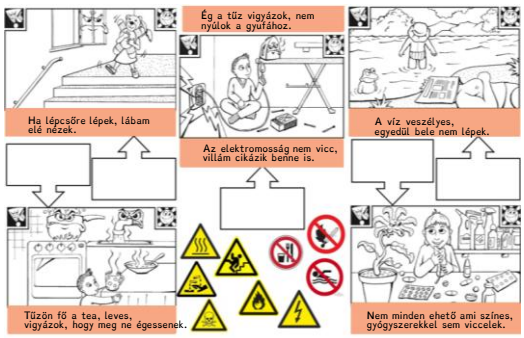
Ötletbazár – néhány ötlet:

- Használhatnak újrahasznosított anyagokat, textíliát kartont, ragasztót, Canva képszerkesztőt (I8)
- Beszéljék meg a leggyakoribb hibákat, melyek közlekedési balesethez vezetnek!
- Segítsenek Janónak a sebek kezelésében és gyógyulásában (I8)
- **A részleteket az Ötletlapokon találja.**

Fejlesztett területek:

Fókuszban:
- Balesetmegelőzés
- Elsősegélynyújtás
- Kommunikáció
- Állampolgári ismeretek

Ezenkívül:
- Életvezetési készségek
- Tantárgy – természettudomány, rajz



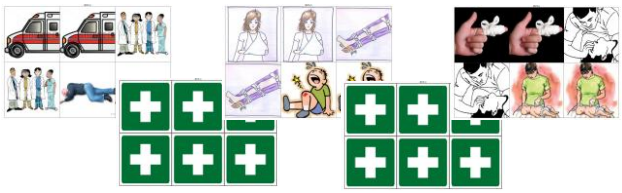


2. feladat: Készíts memóriajátékot
A „Kis megmentő” / „Közlekedj okosan” című memóriajáték az elsősegélynyújtási /közlekedési szabályokat mutatja be.
Játsszanak el egy segélyhívást.
Készítsenek elsősegélydobozt/orvosi táskát/fejfedőt.
Nincs rossz megoldás!
Bármilyen eszköz vagy alapanyag felhasználható!
Felhasználhatja az Ötletbazárban javasolt ötleteket és alapanyagokat, alkalmazhatja a saját ötleteit, vagy hagyhatja, hogy a gyerekek találjanak megoldást a kreativitásuk segítségével.

Ötletbazár – néhány ötlet:

- Nézzetek át egy elsősegélydobozt! Beszéljétek meg, hogy mi mire való benne! Ellenőrizzétek mindegyik lejárati idejét! (I8)
- Minden csapat eljátszik egy sérülési helyzetet, a másik csapatnak pedig fel kell ismernie a bajt és ellátnia. A „sérültet” játszó csapat játszhatja a 112-es számon hívást fogadó munkatárs szerepét is.

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.
Készítsenek fotókat és videókat a tevékenységekről





Fejlesztett területek:

Fókuszban:
- Elsősegélynyújtás
- Finommotorika
- Figyelem
- Érzelmi intelligencia

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

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 ELSŐSEGÉLY (T5)

S15 T5 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.
- Beszéljétek meg, milyen helyzetekben fordulhatnak elő balesetek!
- Beszéljék meg a leggyakoribb hibákat, melyek közlekedési balesethez vezetnek!
- Beszéljék meg, hogy mik a teendők baleset esetén
- Nézzenek át egy elsősegélydobozt!

Elsősegély

Egy szép nyári napon olyasmit éltünk át, amivel egy iskolás nem gyakran találkozik. Biciklizni szerettünk volna, de Cinnamon nem tudott biciklizni, ezért Bukta bele akarta tenni a kosárba, amelyet a bicikli kormányára volt felszerelve.
Cinnamon, megragadta a biciklimet, és újra a pedálra lépett. Még egy métert sem ment, és hirtelen Bumm! Elesett. Azonnal felemelte a mancsát, és már tudtuk, hogy valami varázslatos dolgot fog csinálni. Egyszerre több tucat felfújt színes lufi volt a bringámra kötve, ami a biciklit és a majmot a magasba emelte.
A lélegzetünk is elállt. Szerencsére a majom lassan leeresztette mindkét mancsát, és a bicikli ereszkedni kezdett, majd biztonságosan földet ért.
„Elég volt, Cinnamon! – intette rendre Bukta és a kosárba tette. Fejére tette a sisakját, majd adott a majomnak is egyet.
”Jaj! Minek adod nekem azt az edényt!?” – védekezett.
„Sisak nélkül nem szabad kerékpározni.”
Végre elindulhattunk. Egy kereszteződésnél véget ért a kerékpárút. Egy tábla jelezte, hogy SZÁLLJ LE A KERÉKPÁRRÓL.
„Miért álltál meg?” – mérgelődött a majom. – Elvégre egy autó sem jön, biciklivel gyorsabban átmehetnénk.
„A szabályokat be kell tartani. Városban vagyunk, nem a dzsungelben!” – mondta Ropi.
A szófogadatlan Cinnamon újra felemelte a mancsát és valamit motyogott az orra alatt.
A környezet hirtelen megváltozott. Valahol az afrikai dzsungelben találtuk magunkat!
„Már a dzsungelben vagyunk, itt nincsenek korlátozások. Felülhetsz a biciklire!”
„Figyelj csak Cinnamon, és mi van az oroszlánnal?” – jegyeztem meg félve.
„Gyerekek, az oroszlán közeledik.” – suttogta Bukta falsápadtan.
Szerencsére, amikor az oroszlán ugrani készült, a majom gyorsan törölte a varázslatot, és a dzsungel az oroszlánnal együtt eltűnt.
Miután átkeltünk a kereszteződésen, visszaültünk a biciklire és a kerékpárúton haladva a park felé vettük utunkat.

Szereplő	Tulajdonság	Cselekvés
Cinnamon	barátságos mesebeli csintalan pajkos kíváncsi	kíváncsi varázsol ugrál jegyzeteket készít
Ropi és barátai	szabálykövetők	bicikliznek segítenek
osztály-társak	nem tartják be a szabályokat	nincs sisak a fejükön balesetet szenvednek
mentős	fehér köpenye és orvosi táskája van	ellátja a fiúkat

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, barátok
oroszlán, osztálytársak
mentős orvos

kerékpár felszáll a lufikkal
sisak
közlekedési tábla

kerékpár
kosár
mentőautó

a cselekmény fő mozzanatai
szükséges fájlok
szövegrészek
szükséges anyagok
stb.

RIDEX

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

NYARALÁS CINNAMONNAL ELSŐSEGÉLY (T5)

S15 T5 D6 L3–4 P4



Fókuszban:
- Algoritmikus gondolkodás - létkompetenciák (D6)

Az óra célja:
- problémamegoldás
- döntéshozatal

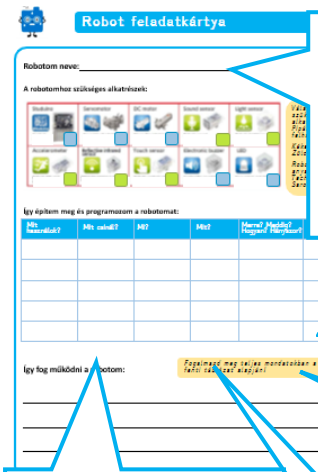
Szükséges anyagok
- ArTeC kockák (legalább a 112 db-os szett) és ArTeC robot szett (legalább 1 Studuino alaplap, 2 DC motor, 3 szervomotor, 3 LED, 1 hangérzékelő, 3 IR fotoreflektor), fogaslécek, fogaskerekek, tengelyek
- Üres szereplő- és robotfeladatkártyák
- Ceruza

Javaslatok

Járás, kéz vagy tárgy felemelése, oldalfekvésbe helyezés, kerékpár irányítása
- Beszéljétek meg, milyen helyzetekben fordulhatnak elő balesetek!
- Beszéljék meg, hogy mik a teendők baleset esetén
- Sorolják fel a legfontosabb közlekedési szabályokat
- A közlekedési táblák felismerése

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!

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)



kerékpározás
beszélgetés
közlekedési táblák megfigyelése
varázslat
mentőautó érkezése
elsősegélynyújtás

PROG1

Ropi, Cinnamon, barátok, kerékpár, lufi, mentőautó, oroszlán figurákból „bábszínház”

PROG2

Cinnamon, Ropi és barátai kerékpároznak a kerékpár úton

PROG3

Cinnamon varázsol, kerékpár felszáll az égbe.
Az egyik osztálytárs elesik.

PROG4

Telefonon segítséget hívnak, megérkezik a mentő, a sérültet beviszik a kórházba.

RIDEX

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

NYARALÁS CINNAMONNAL ELSŐSEGÉLY (T5)

S15
T5
D6
L3–4
P5

Robotötletek különböző programozási szintekhez



Ropi, Cinnamon, barátok, kerékpár, lufi, mentőautó, oroszlán figurákból „bábszínház”	Cinnamon, Ropi és barátai kerékpároznak a kerékpár úton	Cinnamon varázsol, kerékpár felszáll az égbe. Az egyik osztálytárs elesik.	Telefonon segítséget hívnak, megérkezik a mentő, a sérültet beviszik a kórházba.
PROG1	PROG2	PROG3	PROG4

Cinnamon és barátai kerékpártúrán

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

P2 Kerékpártúra

a.) A barátok kerékpártúrára indulnak
- a gyerekek a kerékpár úton haladnak
- Cinnamon a kosárban ül

b.) Cinnamon varázsol
- szervomotorral felemeli a kezét
- a kerékpár a lufival emelkedik (fogaskerék segítségével egy lejtőn felfelé mozog)

P3 Közlekedési szabályok betartása

a.) a kerékpár robotalapra helyezése
- DC motorokkal halad előre

b.) Ha fekete vonalra ér megáll (vége a kerékpárútnak)
- 1 IR segítségével érzékeli a fekete vonalat

c.) autók közlekednek az úton
- fogaskerekekkel működő kisautó építése
- vonalkövető robotautó építése (2 lefelé néző IR)

d.)közlekedési lámpa
- 3 LED alkalmazása
- egymás után villan fel a 3 LED

P4 Elsősegély

a.) a kerékpáros balesetet szenved
- egyik kerékpár csenget (1 Buzzer), ha érzékel egy akadályt (1 nyomógomb) és megáll

b.) a kerékpáros tárgyat érzékel, de már nem tud megállni, így elesik
- 1 szervomotorral jobbra dől
- a másik kerékpáros telefonál

c.) A mentő megérkezik
- a mentő 4 nyomógomb segítségével irányítható (előre, balra, hátra, jobbra halad/kanyarodik)
- 2 LED jelzi ha jobbra vagy balra kanyarodik

