

# BOBULA CSODAPIZSAMA (T<sub>2</sub>)



S16  
T2  
D9  
L1 P3

## Fókuszban:

- Tehetséggondozás (D9)

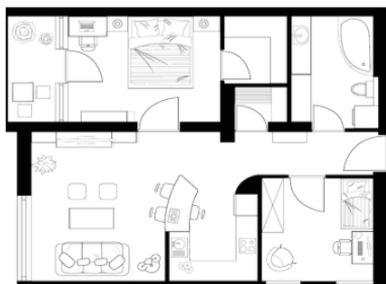
### 1. Feladat: Alaprajz készítése

Készítsék el egy családi ház alaprajzát egy lapra.

Nevezzék el a helyiségeket! Figyeljenek a méretekre!

**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:

- Rajzolják le egy építőkocka és egy gyufásdoboz egyik tetszőleges oldalát!
- Kicsinyítsék le/ nagyítsák le az előbbi feladat tárgyainak oldalait feleakkorára!
- Készítsenek alaprajzot (I5)
- Mi az a tiszta szoba? (I6)

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

### Fejlesztett területek:

#### Fókuszban:

- Szociális kompetenciák
- Finommotorika
- Kreativitás

#### Ezenkívül:

- Életvezetési készségek
- Tantárgy – geometria, népismeret
- Tehetséggondozás



### 2. úloha: Ház készítése

Építsenek házat az 1. feladat alaprajza alapján! Párban dolgozzanak! Építsenek falut a házakból!

**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, dobozokat, kartont, köveket, gumit, ragasztót, stb. (I5)
- Hogyan tehetjük házunkat környezetbaráttá?

A különféle megoldások részleteit az Ötletlapokon találja.

Készítsenek fényképeket a készülő és elkészült építményekről.

### Fejlesztendő területek:

#### Fókuszban:

- Finommotorika
- Térbeli orientáció
- Kreativitás

#### Ezenkívül:

- Életvezetési készségek
- Tárgy – rajz, technika
- Tehetséggondozás



### A produktum kezelése:

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

# BOBULA CSODAPIZSAMA (T<sub>2</sub>)



S16  
T2  
D9  
L2 P3

## Csodapizsama

Bobula kezdte magát úgy érezni, mint egy foka. Hiába kapálódzott, a nagymamája úgy megragadta a sarát, mint korábban a retket. A legrosszabb az volt, hogy a nagy mindig csak egy kis vizet engedett a kádba. Mikor Bobula felállt, a bokáig sem ért a víz. Ilyen kevés vízben még a legkisebb kacsa sem tudna megfürdeni.

– Bobula, ma elmarad az esti mese – mondta a nagypapa a vacsora után. – Ma korábban kell lefeküdnöd, hogy reggel fel tudj kelni. Nagyon korán indulunk a piacra. Bobulának krokodilkönnyek csillantak meg a szeme sarkában. Az egyik már majdnem hangos csobbanással elcsöppent, amikor a nagypapa azt mondta, hogy mutat neki valamit, amit még soha nem látott.

Kézen fogta a kislányt és az elsőszobába vezette. Az elsőszobát tisztaszobának is nevezték, és mindig nagy rend uralkodott benne. Senki sem járt ebbe a szobába, és ha mégis bemenészkedett, még a papucsát is le kellett vennie az ajtó előtt. Beléptek hát a titokzatos tisztaszobába. Meztelenül, természetesen. Csöndben, nehogy a nagy lefűljön őket. A nagypapa kinyitotta az egyik magas szekrényt. Nagypapa egy ideig hűmögött, utána matatott a szekrényben, előhúzott valamit, becsukta a szekrényajtót, és már kinn is voltak. Bár Bobula még szeretett volna kicsit alaposabban körülnézni, mert rengeteg felfedezni valót hagytak maguk mögött.

A nagypapa lassan széthajtotta a ruhadarabot, amit a szekrényből húzott elő. – Pizsama! Csíkos pizsama! – kiáltott fel a kislány. – Ez egy csodapizsama! Csodapizsama? – suttogta Bobula, és még a levegőt is halkabban vette. – Igen, Anyukádé volt. Próbáld fel! Bobula óvatosan belebújt a csodapizsamába, ám hosszú volt neki. A nagypapa felemelte a dunyhát, Bobula pedig nekifutásból beugrott az ágyba. – Láthatatlanná tesz? – kérdezte hát izgatottan. – Nem, de ha ebben a pizsamában alszol, reggelig megnősz. Elalvás közben érezte, hogy egyre hosszabb és hosszabb a karja és a lába.

### Fókuszban:

- Tehetséggondozás (D9)

### Az óra célja:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése

| Szereplő             | Tulajdonság                          | Cselekvés                              |
|----------------------|--------------------------------------|----------------------------------------|
| Bobula               | szereti az esti mesét                | Kap egy pizsamát szeretne piacra menni |
| nagypapa és nagymama | idősek kedvesek szereti az unokáikat | zöldséget természetnek tanácsot adnak  |
| pizsama              | csíkos                               | nagy                                   |

### Javaslatok

- Azonosítsák a szöveg szereplőit, különös hangsúllyal a cselekmény főbb mozzanataira, a jellemvonásokra, az érzelmekre és a mozgásokra.
- Mit teszünk este elalvás előtt?
- Mi az a tiszta szoba?
- Miért kell korán kelni, ha piacra megyünk?
- Jártál már piacon?

### 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!**


 Nevem: \_\_\_\_\_  
 Ezt építem: \_\_\_\_\_


 Nevem: \_\_\_\_\_  
 A robotomnak ezt fogja tudni: \_\_\_\_\_


 Nevem: \_\_\_\_\_  
 Jó lenne, ha a robotom ezt is tudná: \_\_\_\_\_


 Nevem: \_\_\_\_\_  
 Át kell gondolnom: \_\_\_\_\_

Bobula  
nagypapa  
nagymama

tiszta szoba  
pizsama

kinyílik  
alszik  
megnő

a cselekmény fő  
mozzanatai  
szükséges fájlok  
szövegrészek  
szükséges anyagok  
stb.

2)

A cartoon illustration of a young girl with pigtails, wearing a blue shirt and a yellow skirt, sweeping the floor with a broom. A large red number '2)' is overlaid on the left side of the image.

S16  
T2  
D9  
L3-4  
P4

- ArTeC kockák (legalább a 112 db-os szett) és ArTeC robot szett (legalább 1 Studuino alaplap, 4 szervomotor, 1 hangérzékelő,) fogasléc, fogaskerekek, tengelyek
- Üres szereplő- és robotfeladatkártyák
- Cseruza

- problémamegoldás
- döntéshozatal
- testkép

- Vitassa meg a gyerekekkel, hogy miért kell alaprajzot készíteni?
- Beszélgessenek a paraszti háztartásról
- Miért veszik le a papucsot a szobába való belépés előtt?
- Építsenek talicskát ArTeC kockákból

- 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 többféle 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!

PROG4

# BOBULA CSODAPIZSAMA (T<sub>2</sub>)



S15  
T<sub>2</sub>  
D<sub>9</sub>  
L3-4  
P5

## Robotötlek különböző programozási szintekhez

Figura kihajtogatható  
végtagokkal

PROG1

A figura végtagjait  
szervó motorok  
hajtogatják ki

PROG2

A figura szervó  
motorral kihajtható  
végtagjai  
véletlenszerűen  
nőnek meg

PROG3

A figura végtagjai  
fogaskerekes-  
fogasléces  
megoldással nőnek  
meg

PROG4

## A csodapizsama megnöveszti Bobulát

### P1 Hajtogatható figura

- Bobula az ágyon ül.
- Tengelyesen megépített figura, akinek a kezei és lábai kihajthatók, mintha megnőtt volna.

### P2 Szervómotorral működtetett figura

- A figurát hasonlóan építjük meg, mint a P1-ben
- Kezeit és lábait 1-1 (összesen 4) szervómotor hajtogat ki (növeszt meg)
- A robot hangérzékelővel van felszerelve, kiáltásra kezd működni

### P3 Véletlenszerűen megnövő végtagok

- A figurát hasonlóan építjük meg, mint P2-ben
- A P2-höz hasonlóan hangérzékelőre kezd működni a robot
- A végtagok véletlenszerű sorrendben hajtódnak ki (nőnek meg), az is előfordulhat, hogy valamelyik nem nő meg

### P4 Fogasléces megoldás

- A figurát úgy építjük meg, hogy a 4 végtagját fogasléchez rögzítjük.
- A fogaslécek fogaskerekeken csúsznak, amelyeket 1-1 szervó motor forgat.
- A robothoz hangérzékelőt csatlakoztatunk. A végtagok minden hangjelzésre nőnek egy kicsit.

