

KELOGLAN ÉS A VARÁZSTÁL A VARÁZSTÁL (T₂)

S17
T₂
D10
L1 P3

Fókuszban:

- Kreativitás (D10)



1. feladat: Rajzold le a halakat! Képzeld el, hogyan viselkednének! Ábrázold őket!

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszközt és anyagot fel lehet használni! Felhasználhatjátok az Ötletbazár ötleteit és anyaglistáját, kitalálhattok saját ötleteket, vagy hagyjátok, hogy a gyerekek szabadon alkossanak!

Ötletbazár – néhány ötlet:

- Rajzolás
- Gyurma
- Haj
- Papír
- Textil, fonál
- Pixel
- Origami

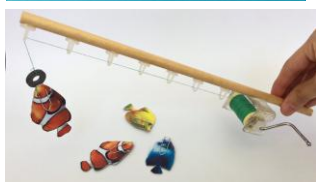
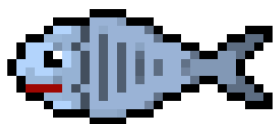
Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Szociális készségek
- Finommotorika
- Kreativitás

Ezen kívül:

- Mentális torna, séta
- Tehetséggondozás
- Életvezetési készségek



<https://www.youtube.com/watch?v=wfCnm5SgXY4>



2. feladat: Számhalászat játék. Egy olyan játék megértése, ahol matematikai műveleteket végezhetesz.

Olyan játékokat játszatsz, ahol a saját hobbijaidat valósíthatod meg, VAGY használd a kreativitásodat stop motion és Toontastic programokkal. Készítsd el a saját rajzfilmedet.

Minden megoldás jó!

Ötletbazár – néhány ötlet:

- Adj hozzá meglepetéseket, amelyek megsokszorozzák a jószágot a hal által tervezett halászós játék háttérében! Oszd meg ezeket a szavakat a körülötted lévő emberekkel. (Ez lehet egy ígéret, egy étel, egy papírból készült dizájn, állatoknak készült étel, egy könyvből származó ajándék, egy süti, stb.)

Fejlesztett területek:

Fókuszban:

- Szociális készségek
- Finommotorika
- Térbeli orientáció
- Kreativitás

Ezen kívül:

- Mentális torna, séta
- Tehetséggondozás
- Életvezetési készségek

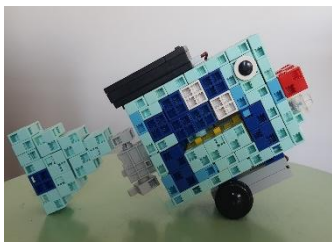


Az eredmények kezelése:

Rendezzék el a kész fényképeket egy online tárolóban, vagy nyomtatva egy hirdetőtáblán. Ha a gyerekek jegyzeteltek, vagy maradtak további ötleteik, azokat is csatoljátok!

KELOGLAN ÉS A VARÁZSTÁL A VARÁZSTÁL (T₂)

S17
T₂
D10
L2 P3



Fókuszban:

- Kreativitás (D10)

Az óra célja:

- megértés
- problémamegoldás
- döntéshozás
- csapatmunka megszervezése



Egy nap Keloglan elment halászni, hogy halat fogjon vacsorára. Elindult hát a közeli folyóhoz, és a parton bedobta a botját a vízbe. Nem sokkal később fogott is egy hatalmas halat, de ez a hal más volt, mint a többi mert gyönyörű volt! Keloglan kifaragta a pikkelyeit, és fel akarta vágni a hasát, hogy megtisztítsa. Ekkor meglátott egy nagy réz tálat a hal belsejében. Először nagyon meglepődött, de aztán igazán megörült neki, hogy odaadhatja az édesanyjának a halat és a tálat is. Először meg akarta mosni a halat a tálból, ezért öntött rá egy kis vizet a folyóból. A következő pillanatban viszont, alig hitt a szemének, mikor a tálból víz helyett arany kezdett el folyni. Többször is megpróbálta, hogy megbizonyosodjon róla, de ismét azt látta, hogy víz helyett arany folyik ki a tálból. Izgatottságában azonnal haza szaladt az anyukájához.

Szereplők tulajdonságai és interakciói

Szereplő	Tulajdonságok	Interakciók
Hal	Mozog balra és jobbra	Van benne elrejtve egy tál.
Szamar	Sétál, mozgatja a karjait	Szerető és hűséges állata a gazdájának. Még szegénységben is, mindig segített a gazdájának a nehéz időkben.
Folyó	Mozog balra és jobbra	Mozog balra és jobbra.

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 szükséges!

Hal
Folyó

Szamar

Keloglan
Keloglan édesanyja

Javaslatok

- Azonosítsátok a szöveg szereplőit, különös figyelmet fordítva a főbb cselekménypontokra, a karakterjegyekre, az érzelmekre és a mozdulatokra.
- Gyűjts információt a halról és a samarról

Javasolt eszközök

- ArTeC robot és blokkok (min. a 112 részes készlet)
- Anatómiai modellek vagy képek szájáról, kezéről, lábáról
- Fehér papír, ceruza, mappák


Szereplő feladatkártyák


 Így hívnak: _____
 Ezt építem: _____


 Így hívnak: _____
 A robotomnak tudni kell: _____


 Így hívnak: _____
 Lenni kellene még ennek: _____


 Így hívnak: _____
 Átgondolom ezt: _____

A történet fő cselekvései
Szükséges fájlok
Oszd fel a szövegrészt darabokra
Készíts listát a szükséges dolgokról

KELOGLAN ÉS A VARÁZSTÁL A VARÁZSTÁL (T₂)

S17
T2
D10
L3-4
P5

Robotötletek különböző programozási szintekhez

Jelenet elbábozása
figurákkal

PROG1

Üst megdöntése
szervomotorral
meghatott karral.

PROG2

Infravörös érzékelővel
felszerelt robot
működése

PROG3

Több érzékelővel
felszerelt
szervomotoros robot
működése

PROG4



A varázstál megtalálása egy hal gyomrában

P1 Bábozás figurákkal

Megépítés:

- Fiú tengelyekkel mozgatható karral építve.
- Üst tengelyes áttétel megépített karral mozgatható és a benne lévő pénzermék kiboríthatók belőle.
- Halak is megjelennek a jelenetben.

P2 Szervomotoros döntés

- Fiú a P1-hez hasonlóan építve.
- Üstöt 1 szervomotor dönti meg és önti ki belőle a pénzerméket jelképező mini kockákat. 1 kék LED világít az üstben, ami elalszik, mikor a mini kockák kiborulnak az üstből.

P3 Szervomotoros robot infravörös érzékelővel

- Fiú a P1-hez hasonlóan építve.
- Üst szerkezete változatlan a P2-höz képest, de kiegészül 1 infravörös érzékelővel. Ha ez érzékeli, hogy a fiút az infravörös érzékelő elé helyezzük, 1 szervomotor segítségével megdől az üst és az 1 kék LED kialszik.

P4 Szervomotoros robot infravörös érzékelővel

- Fiú a P1-hez hasonlóan építve.
- Üst szerkezete változatlan a P3-hoz képest, de kiegészül 1 hangérzékelővel és 2 LED csíkkal. Ha az infravörös érzékelő érzékeli, hogy a fiút az érzékelő elé helyezzük, 1 szervomotor segítségével megdől az üst és az 1 kék LED kialszik. Ekkor a LED csíkok futófénnyhez, fényorgonához hasonlóan világítani kezdenek jelképezve az arany pénz folyását.

