

YANA ÚJ VILÁGA A REMÉNY ÚTJA (T1)

S21
T1
D5
L1 P1



Fókuszban:

- Szociális készségek (D5)

1. feladat: Hogyan utaztak Yana és édesanyja?

Melyik országba utaztak?

Milyen közlekedési eszközt használtak?

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag használható!

Használhatja az Idea Bazaar ötleteit és anyaglistáját, kitalálhat saját ötleteket, vagy egyszerűen hagyhatja, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.

Idea Bazaar – néhány ötlet:

- Karakterek és környezet építése ArTeC blokkokból, újrahasznosított anyagokból
- Programozás emberek és tárgyak mozgatására és szállítására
- Számítógépes grafika készítése, animáció
- Térképekkel való munka

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

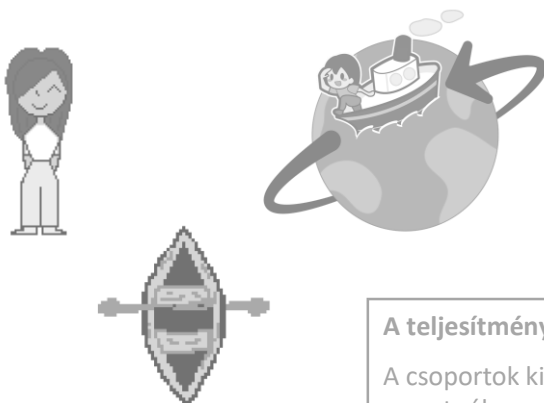
Fejlesztendő készségek:

Fókuszban:

- Finom motorikus készségek
- Térbeli orientáció
- Életkészségek
- Kreativitás
- Algoritmikus gondolkodás

Ezen felül:

- Társas készségek
- Tantárgyi koncentráció – Állampolgárság, földrajz
- Tehetségfejlesztés
- Tárgy – Kézművesség



A teljesítmény kezelése:

A csoportok kinyitnak egy világtérképet, és eldöntik, melyik országot szeretnék meglátogatni. Ezután átgondolják, hogyan fogják megközelíteni ezt az országot. Megtervezik és lerajzolják a kiválasztott közlekedési eszközt.

5. feladat: Hogyan lehet barátkozni az országban, ahová bevándoroltál?

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható!

Használhatja az Idea Bazaar ötleteit és anyaglistáját, kitalálhat saját ötleteket, vagy egyszerűen hagyhatja, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.

Idea Bazaar – néhány ötlet:

- Játsszanak szavak nélküli jégtörő játékokat

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

Fejlesztendő készségek:

Fókuszban:

- Társas készségek
- Figyelem
- Kreativitás
- Életvezetési készségek

Ezen felül:

- Természetvédelem
- Figyelemfejlesztés
- Térbeli orientáció



YANA ÚJ VILÁGA A REMÉNY ÚTJA (T1)

S21
T1
D5
L1 P2



Fókuszban:

- Szociális készségek (D5)

3. feladat: Hogyan lehet megélni az új országba való áttelepülés után az első időkben? Hogyan lehet helyi pénzt keresni?

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható! Használhatja az Idea Bazaar ötleteit és anyaglistáját, kitalálhat saját ötleteket, vagy egyszerűen hagyhatja, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.

Idea Bazaar – néhány ötlet:

- Az ArTeC blokkokkal pénzt kereső tevékenységet végezhet.
- A pénzt újrahasznosított anyagokból is elkészítheti.
- A tevékenység helyszínének rajza.
- Számítógépes grafikákat is készíthet.

Különböző megoldásokért lásd az Ötletlapokat!



Fejlesztési területek:

Fókuszban:

- Társas készségek
- Életvezetési készségek
- Matematikai számítás

Ezenkívül:

- Kreativitás
- Térbeli orientáció
- Figyelemfejlesztés

4. feladat: Hogyan néznek ki a történet szereplői és helyszínei?

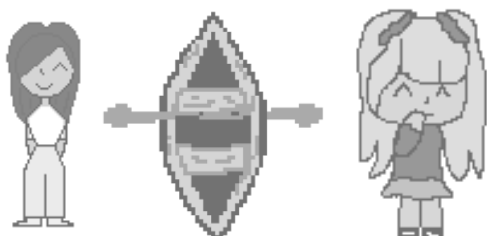
Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható! Használhatja az Idea Bazaar ötleteit és anyaglistáját, kitalálhat saját ötleteket, vagy egyszerűen hagyhatja, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.

Idea Bazaar – néhány ötlet:

- Az ArTeC blokkokkal megalkothatja a környezetet és a szereplőket.
- A környezetet újrahasznosított anyagokból készítheti el
- A megépítendő környezet rajza
- Számítógépes grafikákat készíthet

Különböző megoldásokért lásd az Ötletlapokat!



Fejlesztési területek:

Fókuszban:

- Figyelem
- Finom motorikus képességek
- Kreativitás
- Térbeli orientáció

Ezenkívül:

- Figyelemfejlesztés
- Társas készségek
- Életvezetési készségek

A kimenet kezelése:

A csoportok kutatják, hogy milyen pénznem van az országban, ahová emigráltak. Ezután megbeszélik és eldöntik, hogyan szerezhetik meg azt. Arra is gondolnak, hogyan tudnak barátkozni az országban, ahová emigráltak, és döntést hoznak.

YANA ÚJ VILÁGA A REMÉNY ÚTJA (T1)

S21
T1
D5
L1 P3



Fókuszban:

- Szociális készségek (D5)

5. feladat: Hová látogathat el egy gyermek az országban, ahová bevándorolt? Melyek a bevándorolt ország híres helyei?

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható!
 Használhatja az Idea Bazaar ötleteit és anyaglistáját, kitalálhat saját ötleteket, vagy egyszerűen hagyhatja, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.



Idea Bazaar – néhány ötlet:

- A pénzt újrahasznosított anyagokból készítheti el.
- Rajz a tevékenység helyszínéről.
- Készíthet számítógépes grafikákat.

Különböző megoldásokért lásd az Ötletlapokat!

Fejlesztési területek:

Fókuszban:

- Társas készségek
- Kritikus gondolkodás
- Állampolgári ismeretek
- Kreativitás

Ezenkívül:

- Természetvédelem
- Figyelemfejlesztés
- Életvezetési készségek



6. feladat: Mit kell tenni ahhoz, hogy alkalmazkodni tudjunk az országhoz, ahová bevándoroltunk? Hogyan tudunk kijönni az emberekkel?

Minden megoldás jó!

A diákok beszélnek a félelemről, a feszültségről, a kirekesztésről, a szorongásról és az ítélkezésről. Eljátszák és megformálják a megadott helyzetet.

Fókusz.

- Kritikus gondolkodás
- Társas készségek
- Állampolgárság.

Ötletbazar – néhány ötlet:

- Beszéljétek meg a helyzetet, miközben eljátszátok!
- Keress egy helyzetet a feladatban, és dramatizáld!

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

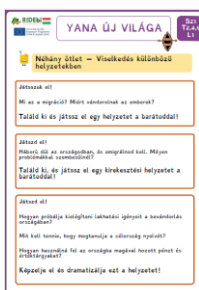
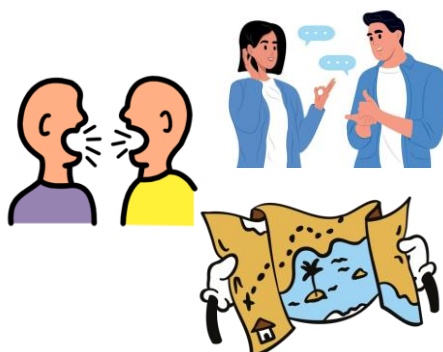
Fejlesztendő készségek:

Fókuszban:

- Társas készségek
- Kritikus gondolkodás
- Állampolgári ismeretek
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemkoncentráció
- Életvezetési készségek
- Tehetségfejlesztés



Hogyan kezeljük a kimenetet:

Miután a csoportok megkezdik az életet az országban, ahová vándoroltak, kutatást végeznek és megtervezik, hogy mely helyeket szeretnék meglátogatni az országban. Ezután megbeszélik, hogy mire kell figyelniük, amikor másokkal kommunikálnak az országban való életük során.

YANA ÚJ VILÁGA A REMÉNY ÚTJA (T1)

S21
T1
D45
L2 P1



Yana hangos, mennydörgő zajra ébredt. Felült az ágyában, és megpróbálta megérteni, mi történik. Kint kísérteties sötétség volt, mintha éjszaka lett volna; hatalmas fekete felhő borította az eget. Épp akkor sikolyt hallott a szomszédos épületből, és a távolban megpillantott egy bombázó repülőgépet. A szíve hevesen verni kezdett.

Kiugrott az ágyból, és rohant felébreszteni a szüleit. Anyja megfogta remegő kezét, és azt mondta: „Ne félj, drágám. Együtt túljutunk ezen.” De Yana nem tudta leküzdeni a benne felkúszó félelmet. Apja elmondta nekik, hogy a kikötőben vár egy hajó, amely megmentheti őket. Ő azonban úgy döntött, hogy marad, mert nem akarta elhagyni szülőföldjét.

Yana anyja szorosan megfogta a kezét, és sietve elindultak a kikötő felé. Az utcák kaotikusak voltak; az emberek mindenfelé rohagáltak, néhányan a kevés holmijukat cipelték. Esni kezdett, és az esőcseppek Yana hajára hullottak. A lány a kapucniját húzta a fejére, hogy elrejtse a könnyeit. Anyja felé fordult, és azt mondta: „Bátornak kell lennünk, Yana. Törökországban jobb élet vár ránk.”

Amikor elérték a kikötőt, felszálltak a hajóra, és elindultak a Fekete-tengeren át. Yana utoljára visszanezett a partra, és fájdalmat érzett, hogy hátrahagyja az apját. Anyja szorosan magához ölelte, és suttogva mondta: „Minden rendben lesz, meglátod.” Ezek a szavak egy kis vigaszt hoztak Yana zaklatott szívének.

Fókuszban:

- Szociális készségek (D5)

A lecke céljai:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése

Javaslatok

- Beszéljétek meg, mit árul el nekünk a szöveg Yana érzelmeiről, amikor szembesül a környezetében uralkodó káosszal.
- Mutassatok a gyerekeknek képeket vagy videókat menekültekről, akik elhagyják otthonukat, hogy illusztráljátok Yana útját a biztonság felé.
- Hasonlítsa össze Yana apjától való elszakadás miatti veszteségérzetét a Törökországban várható jobb élet reményével.

A szereplők főbb jellemzői és kölcsönhatásai

Karakter	Jellemzők	Kölcsönhatások
Yana	Kíváncsi, kicsi, óvatos, szorgalmas, barátságos	Beszélgetés, közös tanulás, játékok
Nincs	Segítőképz, szorgalmas, barátságos	
Pénztáros	Öreg, elfeledett, megértő	Beszélgetés, számolás

A karakterkártya használata:

Minden tanuló kitölti a saját karakterkártyáját:

- ráírja a karakter nevét
- jellemzőit, mozgásait, reakcióit stb.
- összegyűjti a környezet elemeit, egyéb kiegészítőket, megépítendő tárgyakat
- átgondolja a robot építésének fázisait, eszközeit és anyagait a robot építésének

A diákok több darabot is használhatnak a karakterkártya minden részéből több darabot is használhatnak, ha szükséges!



Nevem: _____
Ezt építem: _____



Nevem: _____
A robotomnak ezt fogja tudni: _____



Nevem: _____
Jó lenne, ha a robotom ezt is tudná: _____



Nevem: _____
Át kell gondolnom: _____

Yana,
Nil,
Pénztáros

Kíváncsi, kicsi,
óvatos, szorgalmas,
barátságos,
segítőképz,
Öreg, Elfelejtett,
Megértő

Pénz, Beszéd,
Mozgás, Tánc,

A történet főbb
cselekményei
Szükséges
médiafájlok
Ossza fel a
szövegrészt
darabokra
Készítsen listát a
szükséges dolgokról



- ArTeC blokkok (legalább 112 darabos készlet) és ArTeC robotika készlet (2 Studuino alaplap, 2 LED, 1 hangjelző, 1 szervomotor, 5 érintésérzékelő, 2 egyenáramú motor, 2 szervomotor, fogaskerekek, fogasléc)
- Mindmap vagy táblázat vázlat, történetvázlat
- Karakterkártyák és robotikai feladatlap sablon
- Cseruza

- Gyűjts ötleteket arról, hogyan lehet a karaktereket előre és hátra mozgatni.
- Gyűjtsön ötleteket arról, hogyan lehet utánózni a karakterek mozgását: járás, beszéd, tánc, futás, mozgás.
- Mutassa meg a gyerekeknek mozgásban lévő anatómiai manökeneket.
- Építs egyszerű alakzatokat az ArTeC blokkokból.

- Gyűjts információkat a különböző típusú hajókról.
- Készítsen egyszerű modelleket különböző technikákkal!

- Szociális készségek (D5)

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- mozgás kifejezése

- Válassza ki a robot tevékenységét és a program bonyolultságát a gyermek képességeinek megfelelően, az aktivitáskártya, a fejlődési szempontok és a programozási szint alapján.
- Szükség esetén (pl. tisztázás vagy differenciálás céljából) további robotkártyák is kitölthetők.
- Tervezd meg a robotot többféle építési/programozási móddal!
- Töltse ki a robotkártyákat a célnyelven!
- A táblázat nem minden oszlopát kell kitölteni, csak azokat, amelyek a robot konkrét működéséhez relevánsak.
- A táblázat minden sorának alapján írja le a robot működését a célnyelven, nyelvtanilag helyes mondatokkal.

[illegible]

- DC motor programozása (2.a, 2.b)
- Érintésérzékelő tesztelése és programozása
 - LED és hangjelző indítása és leállítása azonos vagy különböző gombok vagy érintésérzékelők megnyomásával (4.b, 4.c)
 - 4 érintésérzékelőből álló távirányító (4.d)
- Szervomotor programozása
 - A szervomotorra szerelt mozgó elemek adott szögbe állítása (3.a)
 - Hullámzó mozgás programozása (3.b)
- LED használata (5.a)
 - Villogás (5.b)
- Zümmögő használata (6.a)
- IR-fényviszszaverő használata (7)
 - Akadályok észlelése és elkerülése (7.b, 7.c, 7.d)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

YANA ÚJ VILÁGA A REMÉNY ÚTJA (T₁)

S21
T₁
D5
L3-4
P2

Robotokhoz kapcsolódó ötletek különböző programozási szinteken

Yana és édesanyja a csónakhoz sétálnak, majd felszállnak a csónakra.

PROG1

Yana és édesanyja elkerülik a menekülő embereket. Yana egy robot 4 Érintésérzékelő. Yana egy ringatózó hajón utazik.

PROG2

Yana és édesanyja a Photorelector segítségével követik nyomon a menekülő embereket.

PROG3

Egy hajó, amely automatikusan közlekedik a két part között.

PROG4



Yana, Nil, Boat és Cashier mozgása

P1 A hajó felé haladás

- A jelenet szereplőinek megalkotása
- Fejük és karjuk tengelyen mozgatható
- Az összes szereplő mozgatható, az egész jelenet

P2 Menekülés az utcán

- Yana, az anya és a feljűk menekülő emberek figuráit ugyanúgy megalkotjuk, mint P1-ben.
- Yana és az anya figuráit négy gombos robotra szereljük.
- Háttérként házakat építünk, és a menekülő embereket az utcára helyezük. Yana és az anya robotjait úgy kell irányítani, hogy elkerüljék a többi figurát.

VAGY

- Hajóépítés Építsd meg a hajót 1 DC motorral, amely egy állványon mozog!
- Használjon egy szervomotort Yana fejének mozgathatóságához és egyet a hajó ringatásához.
- Használjon egy nyomógombot a hajó előre mozgathatóságához, és egyet a hátra mozgathatóságához.
- A csónak megállásakor a hangjelzőnek jelzést kell adnia.

P3 Yana és édesanyja elkerülik a menekülő embereket

- A P2-höz hasonlóan Yana és édesanyja egy két DC motorral felszerelt kis kocsin ülnek.
- Három fotoreflektort csatlakoztatunk a robothoz.
- A robot két fotoreflektort használ, hogy elkerülje a többi menekültet.
- A harmadik fotoreflektor érzékeli, amikor eléri a hajót, ekkor megáll.

P4 Építs egy hajót, amely automatikusan megáll a török partoknál.

- Építsd meg a hajót (mint a P2-ben), a tengert és a parton lévő zászlót.
- Csatlakoztass egy IR fotoreflektort a zászlóhoz.
- Egy gombnyomásra a hajónak be kell kapcsolnia a hangjelzőt, és el kell kezdenie a zászló felé haladni, mint a P2-ben.
- Álljon meg, amikor az IR fotoreflektor érzékeli.
- Véletlenszerű idő elteltével a LED-nek villognia kell, és a hajónak vissza kell térnie a kiindulási pontjára.

