

YANA ÚJ VILÁGA

YANA ÉS NIL BARÁTSÁGA (T3)

S21
T3
D12
L1 P1



Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)

1. feladat: Hogyan utaztak Yana és édesanyja?

Melyik országba utaztak?

Milyen közlekedési eszközt használtak?

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható!

Használhatja az Idea Bazaar ötleteit és anyaglistáját, kitalálhatja 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!

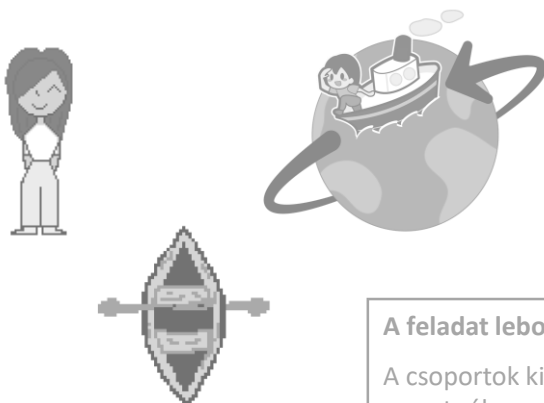
Fejlesztendő készségek:

Fókuszban:

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

Ezen felül:

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



A feladat lebonyolítása:

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!

Használhatod az Idea Bazaar ötleteit és anyaglistáját, kitalálhatsz saját ötleteket, vagy egyszerűen hagyhatod, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.

Ötletbazar – néhány ötlet:

- Játsszanak szavak nélküli jégtörő játékokat

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

Fejlesztendő készségek:

Fókuszban:

- Társas készségek
- Figyelem
- Kreativitás
- Életkészségek

Ezenkívül:

- Természetvédelem
- Figyelemfejlesztés
- Térbeli orientáció



YANA ÚJ VILÁGA

YANA ÉS NIL BARÁTSÁGA

(T₃)

S₂₁
T₃
D₁₂
L₁ P₂



Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)

3. feladat: Hogyan lehet megélni az új országba való bevándorlás 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?

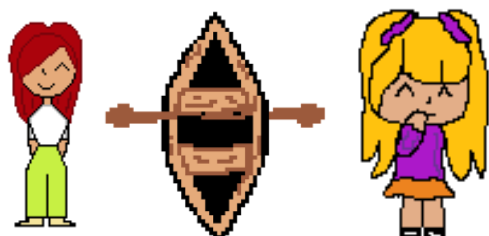
Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható! Használhatod az Ötletbázárban található ötleteket és anyaglistát, kitalálhatsz saját ötleteket, vagy egyszerűen csak hagyhatod, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.

Idea Bazaar – néhány ötlet:

- Az ArTeC Blocks segítségével megalkothatod a környezetet és a karaktereket
- A környezetet újrahasznosított anyagokból hozhatja létre
- A megalkotandó 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 érvényben abban az országban, ahová emigráltak. Ezután megbeszélik és eldöntik, hogyan szerezhetik meg azt. Arra is gondolnak, hogyan tudnak barátkozni azokkal az emberekkel, akik abban az országban élnek, ahová emigráltak, és döntést hoznak.

YANA ÚJ VILÁGA

YANA ÉS NIL BARÁTSÁGA

(T3)

S21
T3
D12
L1 P3



Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)

5. feladat: Mit látogathat meg egy gyermek abban 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 ítélkezéssel.
 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!

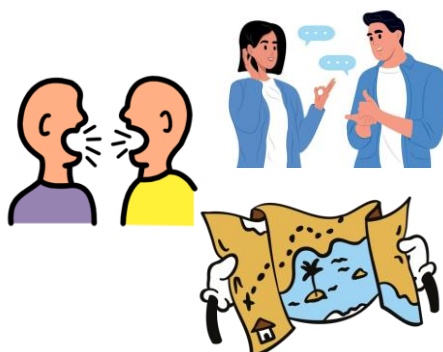
Fejlesztendő készségek:

Fókuszban:

- Társas készségek
- Kritikus gondolkodás
- Állampolgári ismeretek
- Szövegértés

Ezenkívül:

- Figyelemkoncentráció
- Életvezetési készségek
- Tehetségfejlesztés



YANA ÚJ VILÁGA	
Példák feladatlapra	
Előzetes:	Név: _____
A feladatban van-e hiba?	Név: _____
A hiba, ha van, milyen az a hiba?	Név: _____
A hiba megoldása:	Név: _____

A kimenet kezelése:

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 más emberekkel kommunikálnak az országban való életük során.

YANA ÚJ VILÁGA

YANA ÉS NIL BARÁTSÁGA

(T3)

S21
T3
D12
L2 P1



Fókuszban:

- Nyelvi kommunikáció (D12)

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.

Néhány hét múlva Yana beiratkozott egy iskolába. Eleinte az új nyelv és kultúra megfélemlítette. De egy nap, amikor szomorúan sétált az iskola folyosóján, egy Nil nevű lány odament hozzá és azt mondta: „Szia, Nil vagyok! Lehetünk barátok?” Yana félénken mosolygott és bólintott. Ez volt a gyönyörű barátság kezdete.

Nil elkezdett segíteni Yanának a török nyelv tanulásában. Órákig tanultak együtt, és gyakran játékos formában tanultak. Az első szavak, amelyeket Yana megtanult, a „Günaydın” és a „Merhaba” voltak. Amikor ezeket elsajátította, örömmel táncoltak, ünnepelve az előrehaladását. „Hamarosan törökül fogsz tudni beszélni mindenkivel!” – biztatta Nil.

A szereplők főbb jellemzői és kölcsönhatásai

Karakter	Jellemzők	Kölcsönhatások
Yana	Kíváncsi, kicsi, óvatos, szorgalmas, barátságos	Beszélgetés, közös tanulás, játékok
Nincs	Segítőkész, 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!

Yana,
Nil,
Pénztáros

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

Pénz, Beszéd,
Mozgás, Tánc,

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


 Nevem: _____
 Ezt építem: _____


 Nevem: _____
 A robotomnak ezt fogja tudni: _____


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


 Nevem: _____
 Át kell gondolnom: _____

S₂₁
T₃
D₁₂
L₃₋₄
P₁



- ArTeC blokkok (legalább a 112 darabos készlet)
és ArTeC robotika készlet (3 Studuino alaplap, 3 LED, 3 hangjelző, 5 szervomotor, 1 érintésérzékelő, 8 egyenáramú motor)
- Elméleti térkép vagy diagram vázlat, történet
- Karakterkártyák és robotfeladat-kártyasablon
- Ceruza

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- mozgás kifejezése

- Válassza ki a robot tevékenységét és a program összetettségét 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.
- Tervezze meg a robotot többféle építési/programozási móddal!
- Töltse ki a robotkártyákat a célnyelven!
- A táblázat nem minden oszlopát kell kitölteni, csak azokat, amelyek relevánsak a robot konkrét működése szempontjából.
- A táblázat minden sorának alapján írja le a robot működését a célnyelven, nyelvtanilag helyes mondatokkal.

Robotom neve:

A robotomhoz szükséges alkatrészek:

Motor

Servomotor

DC motor

Sound sensor

Light sensor

Accelerometer

Ultrasonic sensor

Touch sensor

Distance sensor

IR

Válaszd ki a szükséges alkatrészeket! Pipedó ki, amit felhasználasz!

Kérek: csatlakozó, Zolotko-érzékelő, Robotika szoftver, programozó, programot a TÁBLÁN Szerkesztés!

Igy építem meg és programozom a robotomat:

Mit használok?	Mit csatlakoztatok?	Mit?	Mire? Mire?	Mire? Mire?	Mire? Mire?

Igy fog működni a robotom:

Programozom meg teljes munkafolyamatot a fenti táblázat alapján!

- 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)
- Szervomotor programozása
 - A szervomotorra szerelt mozgó elemek adott szögbe állítása (3.a)
- LED használata (5.a)
 - Villogás (5.b)
- Buzzer használata (6.a)

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

YANA ÚJ VILÁGA

YANA ÉS NIL BARÁTSÁGA

(T3)

S21
T3
D12
L3-4
P2

Robotokhoz kapcsolódó ötletek különböző programozási szinteken

Emeli a karját, VAGY
automatikusan
hangot ad ki.

PROG1

A vitázók felemelik a
karjukat, hangokat
adnak ki, és reagálnak
egymásra.

PROG2

A hangszóró mozgatja
a száját, érzelmeket
mutat, különböző
hangszíneken „beszél”
és válaszol.

PROG3

A hangszórók
mozgatják a szájukat,
érezelmeket
mutatnak, különböző
hangszíneken
„kiabálnak” és
reagálnak egymásra.

PROG4



Yana és Nil barátsága

P1 Hanggal vagy mozgással kísért beszélgetés

- A szervomotorok szimulálják a beszélgetést
- karok felemelése, fejrázás

VAGY

- A hangjelző lehetővé teszi a hangok keltését
- Felváltva hangokat adnak ki különböző „hangokon”
- A két figura különálló alaplapokhoz van csatlakoztatva
- A robot bekapcsolásakor automatikusan működnek

P2 Yana és Nil hangosan beszélgetnek.

- A kar- és fejmozgások, valamint a hangok a beszélgetést szimbolizálják
- A kar és a fej mozgását szervomotorok vezérlik
- A beszélgetők hangot adhatnak ki egy csengő segítségével
- A két figura különböző hangokat adhat ki.
- A két figura nyomógombokkal bábként vezérelhető
- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van csatlakoztatva

P3 Olyan személy építése, aki beszélgetés közben érzelmeket mutat

- Szájmozgás szervomotorral
- Hangkeltés csengővel
- A lelkes figura szemei LED-ekkel világítanak
- Hangérzékelővel aktiválható

P4 Két beszélgetőpartner

- A két figura ugyanahhoz az alaplaphoz van csatlakoztatva.
- A száj mozgását szervomotor vezérli.
- A különböző hangokat hangjelzők adják ki.
- A beszélő figura szemei LED-ekkel világítanak.
- A két figura nyomógombokkal bábként vezérelhető.

