

ODÜSSZEIA A SZELEK MESTERE (T4)

S23
T4
D10
L1 P3



Fókuszban:

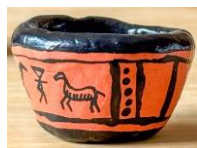
- Kreativitás fejlesztés (D10)

1. feladat: Készítsetek kézműves munkát!

Készítsetek mozaikképet vagy „ösi” görög vázát!

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható!
Használhatod az Ötletbazár ötleteit és anyaglistáját, kitalálhatsz saját ötleteket, vagy egyszerűen csak hagyhatod, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Színes papírdarabokat, törött színes csempéket, kavicsokat vagy színes gyöngyöket, sapkákat használhatnak mozaikképek készítéséhez
- Légszáradó kerámiát vagy gyurmát és fekete festéket használhatnak görög váza készítéséhez.
- A sablon segítségével véletlenszerűen formázhatnak vázát.

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

Fejlődési területek:

Fókuszban:

- Finom motorikus képességek
- Kreativitás
- Történelem
- Matematika

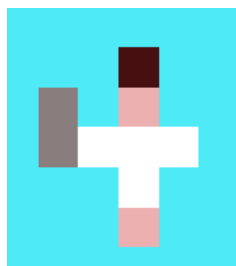
Ezenkívül:

- Életvezetési készségek
- Tárgy – Állampolgári ismeretek
- Tehetség gondozás
- Társas készségek

3. feladat: Készíts pixel art képet! Használd a technikát a kép méretének növeléséhez és csökkentéséhez!

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható!
Használhatod az Ötletbazár ötleteit és anyaglistáját, kitalálhatsz saját ötleteket, vagy egyszerűen hagyhatod, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Használhatják az ArTeC blokkokat és az alaplemezt
- A Piskelapp alkalmazásban dolgozhatnak
- A sablon segítségével a diákok bináris színek szerint színezhetik ki a képet

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

Készítsen fényképeket az épületekről építésük során és befejezésük után.

Fejlesztési területek:

Fókuszban:

- Finommotorikus képességek
- Térbeli orientáció
- Kreativitás
- Matematika, informatika

Ezenkívül:

- Életvezetési készségek
- Társas készségek
- Tárgy – Kézművesség
- Tehetség gondozás

A végeredmény kezelése:

A kész fotókat rendezze el egy online adattárban vagy nyomtassa ki és tegye ki egy hirdetőtáblára. Ha a gyerekek jegyzeteket készítettek vagy további ötleteik vannak, azokat is csatolja.

ODÜSSZEIA A SZELEK MESTERE (T4)

S23
T4
D10
L1 P4



Fókusz:

- Kreativitás fejlesztés (D10)

2. feladat: Játsszatok vakok játékát! Játsszatok vakvezető játékot!

Minden megoldás jó!

Bármilyen eszköz és anyag felhasználható! Használhatjátok az Ötletbazárban található ötleteket és anyaglistát, kitalálhatjátok a saját ötleteiteket, vagy egyszerűen hagyhatjátok, hogy a gyerekek kreatívak legyenek.



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Köttözzétek be egy gyerek szemét az osztályban. Az ő feladata, hogy elkapja a többieket. Hangokkal és érintéssel hívjátok fel a figyelmét.
- Köttözzé be egy gyerek szemét az osztályból egy kendővel. Építsen akadálypályát a teremben asztalok, székek és egyéb tárgyak segítségével! Vezesse át őket az akadálypályán! Vezetheti őket szavakkal, egyéb hangokkal vagy érintéssel – ezt előre egyeztessék le!
- Ügyeljen arra, hogy ne történjen baleset!

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

Fejlődési területek:

Fókuszban:

- Társas készségek
- Életvezetési készségek
- Térbeli orientáció

Ezenkívül:

- Kreativitás
- Tárgy – Állampolgári ismeretek
- Tehetség gondozás

4. feladat: Segíts a tengerészeknek megszökni!

Minden megoldás jó!

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



Ötletbazár – néhány ötlet:

- Csoportosítsa a birkákat a táblán
- Válassza ki azokat a számokat, amelyek 3-al osztva 1 maradékot adnak.

A különböző megoldások részleteit lásd az Ötletlapokon!

Készítsen fényképeket az épületekről építésük során és befejezésük után.

Fejlesztési területek:

Fókuszban:

- Matematika, informatika
- Életvezetési készségek
- Finommotorikus készségek
- Térbeli orientáció

Ezenkívül:

- Társas készségek
- Tehetség gondozás

ODÜSSZEIA A SZELEK MESTERE (T4)

S23
T4
D10
L2 P3



Fókuszban:

- Kreativitás fejlesztés (D10)

A lecke céljai:

- szövegértés
- problémamegoldás
- döntéshozatal
- csoportmunka szervezése

Mikor újra találkoznak társaikkal a szigeten, elmesélik nekik a küklpszokkal való kalandjaikat. Ezután elosztják egymás között a Polüphémosztól ellopott állatokat, és Odüsszeusz úgy dönt, hogy egy kost feláldoz Zeusznak, remélve, hogy ezzel megnyugtathatja Poszeidón haragját.

Másnap reggel Odüsszeusz parancsot ad embereinek, hogy készüljenek fel az indulásra, és kezdjék meg útjukat vissza Ithakába. Utazásuk során megállnak Aeolia-ban, egy lebegő szigeten, amely Aeolus, a szelek uralkodójának királysága. Aeolus rendkívüli vendégszeretettel fogadja őket. A király egy csodálatos palotában él, feleségével és tizenkét gyermekével.

Miután számos lakomát tartottak és megbeszélték Odysseus trójai háborús hőstetteit, Aeolus értékes ajándékot ad Odüsszeusznak, akinek mostmár csak az a vágya, hogy hazatérjen feleségéhez Penelopéhoz és fiához Telemachusához. A király ajándékozik neki egy ökörbőrből készült borosüveget, amelybe minden heves szél bele van zárva, kivéve azt az egyet, amely egyenesen Ithakába repíti majd őket. Aeolus azt tanácsolja Odüsszeusznak, hogy tartsa titokban és ne nyissa ki a borosüveget, mert különben mindent nagyon rossz vége lehet. Miután kifejezte háláját, Odüsszeusz embereivel együtt folytatja útját.

Karakter	Jellemzők	Kölcsönhatások
Odüsszeusz	Erős, bátor,	Zeusnek áldoz egy kost Haza akar térni a családjához,
Tengerészek	Erős, fáradt	Újra találkoznak társaikkal
Aeolus	Odysseus hazatérési vágya meghatja	A szelek királya Csodálatos palotában él családjával

Javaslatok

- Azonosítsd a szöveg szereplőit, különös tekintettel a főbb cselekménypontokra, a szereplők jellemvonásaira, érzelmeire és mozgásaira.
- Gyűjtsön információkat a különböző szelekről és viharokról
- Gyűjtsön történeteket a szigetekről
- Gyűjtsön információkat az ókori görög ünnepi vacsorákról

A karakterkártya használata:

Minden tanuló kitölti a saját karakterkártyáját:

- ráírja a karakter nevét
- jellemzőit, mozgásait, reakcióit stb.
- összegyűjti a környezet elemeit, egyéb kiegészítőket, megépítendő dolgokat
- átgondolja a fázisokat, eszközöket és a robot építéséhez szükséges anyagokat

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

Odüsszeusz, tengerészek, Aeolus

Mozogni, járni, enni, beszélni, evezni

Sziget, palota, vacsoraasztal

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


 Így hívják: _____
 Ezt építem: _____


 Így hívják: _____
 A robotomnak tudni kell: _____


 Így hívják: _____
 Lenni kellene még ennek: _____


 Így hívják: _____
 Átgondolom ezt: _____

ODÜSSZEIA

A SZELEK MESTERE

(T4)

S23
T4
D10
L3-4
P4



Ajánlott anyagok

- ArTeC blokkok (legalább 112 darabos készlet) és ArTeC robotkészlet (legalább 1 Studuino alaplap, 2 DC motor, 2 szervomotor, 2 érintésérzékelő, 1 hangjelző, 2 piros LED, 1 IR fotoreflector, 1 hangérzékelő, hajtósínek, fogaskerekek)
- Karakterkártyák és robotfeladat-kártyasablon
- Ceruza

Javaslatok

Séta, tántorgás

- Beszélgessünk a gyerekekkel arról, hogyan mozognak az emberek
- Végezzenek el néhány mozdulatot együtt, hogy a gyerekek megfigyelhessék a mozdulataik fázisait
- Mutassanak meg a gyerekeknek mozgó anatómiai manökeneket
- Építsenek figurákat mozgó testrészekkel ArTeC-kockákból

Lépés
Lépés
Sikítás

Robot feladatkártya

[illegible]

Fókuszban:

- **Kreativitás fejlesztés (D10)**

A lecke céljai:

- problémamegoldás
- döntéshozatal
- testkép

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 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!

Kapcsolódó témák a Műszaki sarokban

- DC motor programozása (2.a, 2.b)
- Szervomotor programozása
 - A szervomotor mozgatása egy adott szögbe (3.a, 3.b)
 - Mozgások megadott számú ismétlése (3.b)
- Érintésérzékelők használata (4.a)
 - 4 érintésérzékelőből álló távirányító (4.d)
- LED megvilágítása (5.a)
- Buzzer használata (6.a,b)
- IR fotoreflector tesztelése és programozása (7.a, 7.c, 7.e)
 - IR fotoreflector használata tárgyak észlelésére (7.d, 7.e)
- Hangérzékelő tesztelése (9.a)
 - A robot hanggal történő aktiválása (9.b)

A király, a királynő és
Odüsszeusz
tengelyesen felépített
figurák

PROG1

Bábjáték a királlyal és Odüsszeusszal, szervomotorokkal

PROG2

A királynő által
elindított bábszínház

PROG3

Bábjáték
fogaskerekkel és
hajtó sínekkel

PROG4

ODÜSSZEIA A SZELEK MESTERE (T4)

S23
T4
D10
L3-4
P5

Ötletek különböző programozási szintű robotokhoz

A király, a királynő és Odüsszeusz tengelyesen épített figurák

PROG1

Bábjáték a királlyal és Odüsszeusszal, szervomotorokkal

PROG2

A királynő által működtetett bábjáték

PROG3

Bábjáték fogaskerekekkel és hajtó sínekkel

PROG4



Trükk a birkákkal

P1 Látogatás a királyi palotában

- A király, királynő és Odüsszeusz tengelyesen megépített figura
- háttérben a legénység, a 12 királyi sarj és a palota

P2 Bábszínház

- Bábszínházat építünk
- Az előtérben a palota, a királynő és a legénység
- A király és Odüsszeusz szervomotorral feljönnek, kezükben LED
- Közöttük két piros LED egymás mellett, a fények váltakozó felvillanása jelzi a koccintást
- Buzzerrel érzékeltetjük a fogadás hangzavarát

P3 Bábszínház

- A P2-höz hasonlóan bábszínházat építünk
- A mozgást a királynő indítja Infravörös érzékelő aktiválásával
- A király és Odüsszeusz szervó motorral bukkannak fel, majd egymáshoz közelednek és koccintanak

P4 Bábszínház

- P2-höz hasonlóan megépítjük a bábszínházat
- a mozgás Sound sensor-ral indul
- a király és Odüsszeusz fogaskerekes rendszerrel DC motorral közelednek egymáshoz, majd koccintanak és visszaállnak az eredeti helyükre

