# WP3 - POWERPACK ESZKÖZTÁR TEVÉKENYSÉGEK

## Társas jólét:
## Emberi robot

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

# 1. Általános információk

**Jólét dimenziója:** Társadalmi jólét (bizalom, egyértelmű kommunikáció, felelősség)
**Célkorosztály:** 7–12 év (alsó tagozat)
**A tevékenység formája:** Párhuzamos oktatás (oktató/programozó és tanítvány/robot szerepek)
**Időtartam:** 30-45 perc
**Csoportméret:** Kis csoportok (párok); az egész osztályra alkalmazható
**Transzverzális megközelítés:** integrálja a matematikát, a szókincset, a digitális írástudást (algoritmusok) és az etikát (felelősség a társak biztonságáért).

# 2. Tanulási célok

- Egyértelmű oktatási készségek és a társak biztonságáért való felelősségérzet fejlesztése.
- Az aktív hallgatás és bizalomépítés gyakorlása társas kapcsolatokban.
- Vegyen részt közös reflexióban és stratégia-kiigazításban a megosztott hibák alapján.

# 3. Szükséges eszközök

- szembekötő (vagy sál) a diákok felének
- akadályok (kúpok, székek, babzsákok vagy könyvek)
- „célzóna” jelölők (karikák vagy szalag a padlón)

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

# 4. A tevékenység lépései

**1. lépés: Bevezetés és szereposztás (5-10 perc)**
Magyarázza el a „kódolás” fogalmát egy emberi robot esetében. Párosítsa a diákokat: az egyik a programozó (tutor), a másik a robot (tanuló). A robotnak bekötik a szemét. A programozó célja, hogy kizárólag verbális utasításokkal elvezesse a robotot a célzónába.

**2. lépés: Navigációs kihívás (20-25 perc)**
A játék szabályai
1. kísérlet: A párok a pálya felét teljesítik. Ha akadályba ütköznek, azonnal le kell állniuk.
Hibakeresés (reflexió): Szünetet tartanak, hogy megbeszéljék a zavaros szavakat, az időzítést és a biztonsági követelményeket.
Lépések ismétlése: állapodjanak meg egy stratégiaváltásban (pl. meghatározott lépésszám használata), és próbálják meg újra.
Fontos: A türelmet és az alkalmazkodó kommunikációt jutalmazzuk, ne a sebességet vagy az első helyet!

**3. lépés: A tanultak megosztása (5-10 perc)**
A csoportok megosztják finomított stratégiáikat. A résztvevők elmondják meglátásaikat, pl. „Rájöttem, hogy lassabban kell beszélnem, mert a partneremnek több időre van szüksége az utasítások feldolgozásához.”
Osztálytermi kiállítás (opcionális): Készítsünk egy „Segítő szókincs” plakátot, amelyen a tevékenység során felfedezett leghatékonyabb útmutató szavak szerepelnek.

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

## 5. Megjegyzések és tippek pedagógusoknak

- A biztonság az első: Győződjön meg arról, hogy a helyiségben nincsenek veszélyes tárgyak! Ha az osztályterem túl zsúfolt, használja a folyosót vagy a tornatermet!
- A „Stop” szabály: Határozzon meg egy általános „vészleállító” parancsot. Ha valaki (tanár vagy diák) „STOP”-ot kiált, minden robotnak azonnal meg kell állnia!
- Fókuszáljon a folyamatra, ne a sebességre! Figyeljen azokra a párokra, akik futni vagy sietni próbálnak! Emlékeztesse őket, hogy ebben a játékban „a gyors lassú, a sima pedig gyors”! Ha sietnek és ütköznek, elveszítik a bizalmat.
- A sebezhetőség modellezése: Ha a diákok haboznak, mutassa be maga a tevékenységet egy diák „programozóval”, hogy megmutassa, biztonságos bízni bennük!

## 6. Gondolkodtató kérdések diákoknak

- A robotoknak: Hogyan éreztétek magatokat, amikor nem láttatok? Biztonságban éreztétek magatokat? Miért, vagy miért nem?
- A programozóknak: Hogyan éreztétek magatokat, amikor mások biztonságáért voltatok felelősek?
- A kommunikációról: Mi történt, amikor nem adtál egyértelmű utasítást? Hogyan oldottad meg a problémát (hibakeresés)?
- A bizalomról: „Mi az az egy dolog, amit a partnered tett, ami miatt jobban megbíztál benne?

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

# 7. Ötletek a tevékenység adaptálásához

**Könnyebb változat (alsó tagozat / extra támogatás):**
Nyitott szem gyakorlat: Engedje meg a „robotoknak”, hogy az első körben nyitva tartsák a szemüket, hogy gyakorolják a bal/jobb megkülönböztetést!
Egyszerűsített pálya: Használjon egyenes pályát, amelyen csak 1-2 nagy, puha akadály található!
Tanár által vezetett kör: A tanár először az egész csoport „programozójaként” jár el, hogy bemutassa a helyes szókincset és a biztonsági szabályokat.

**Közepes változat (felső tagozat / nagyobb önállóság):**
Összetett navigáció: Vezessen be kanyarokat, íves útvonalakat és „kapukat” (két kúp között való átkelés)!
Titkos kódok: Kérje meg a párokat, hogy találjanak ki saját egyedi utasításokat vagy hangokat (pl. taps = megállás), hogy elmélyítsék együttműködésüket!
Írásbeli reflexió: Kérje meg a diákokat, hogy a kísérletek között papírra írják le a „kódfrissítéseiket”!

**Alkalmazkodás a sajátos nevelési igényű diákokhoz:**
Érzékszervi szorongás: Használja a „Visor módszert” (egy mappa áll alatt tartása) a szembekötés helyett, hogy eltakarja a padló látványát anélkül, hogy félelmet keltene a sötétben!
Mozgáskorlátozottság: Kerekesszékes diákok számára hozzon létre extra széles sávokat (1,5 m) és használjon texturált szőnyegeket a padlón fizikai akadályok helyett!
Nonverbális kommunikáció: Helyettesítse a beszédet „haptikus kódolással” (érintéses jelek a vállon), vagy használjon előre rögzített hanggombokat a parancsokhoz!

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

# 8. Hivatkozások (módszertani megközelítés)

Számítógépes gondolkodás: algoritmusok és hibakeresés fizikai, számítógép nélküli tevékenységek révén.
Szociális-érzelmi tanulás: Fejleszti a kommunikációt, a bizalmat és a felelősségteljes döntéshozatalt.
Konstruktivista pedagógia: Párhuzamos tanulás a közeli fejlődési zónán belül.
Megtestesült kogníció: A tanulás fizikai tapasztalatok és mozgás révén erősödik.

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.

# Közösségi média felületek

PowerPackProject

power.packproject

PowerPackProject

# A KONZORCIUM

KOORDINÁTOR

PARTNEREK

Az Európai Unió támogatásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé. A projekt száma: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923.