



# ERASMUS +

---

Mobilitás Litvánia 2021.11.15-20.



ERASMUS+2019-1-FR01-KA229-062121\_2

# Bee-Bot programozható méhecske

Hogyan működik:

egy 4\*6-os 15915 cm-es rácson közlekedik a földön, a gyerekek programozása alapján, előre, hátra, jobbra, balra és saját tengelye körül tud fordulni





Mire használják:

Programozás alapjainak tanulása, megtöltve egyéb tartalmakkal, pl. formák

Korosztály:

Óvoda és 1.2 osztály

Hogyan lehet hozzájutni?

Megrendelhető nálunk is darabonként, vagy 6 db-os készletben, hozzá rendelhető egy műanyag rács, ami tetszőleges tartalmakkal megtölthető, de a földre ragasztott rácson is kiválóan működik

# Pixelart



Hogyan működik:

Négyzetrácsos lapra különböző rajzokat másolnak. EZ a programozás alapja.

Mire használják:

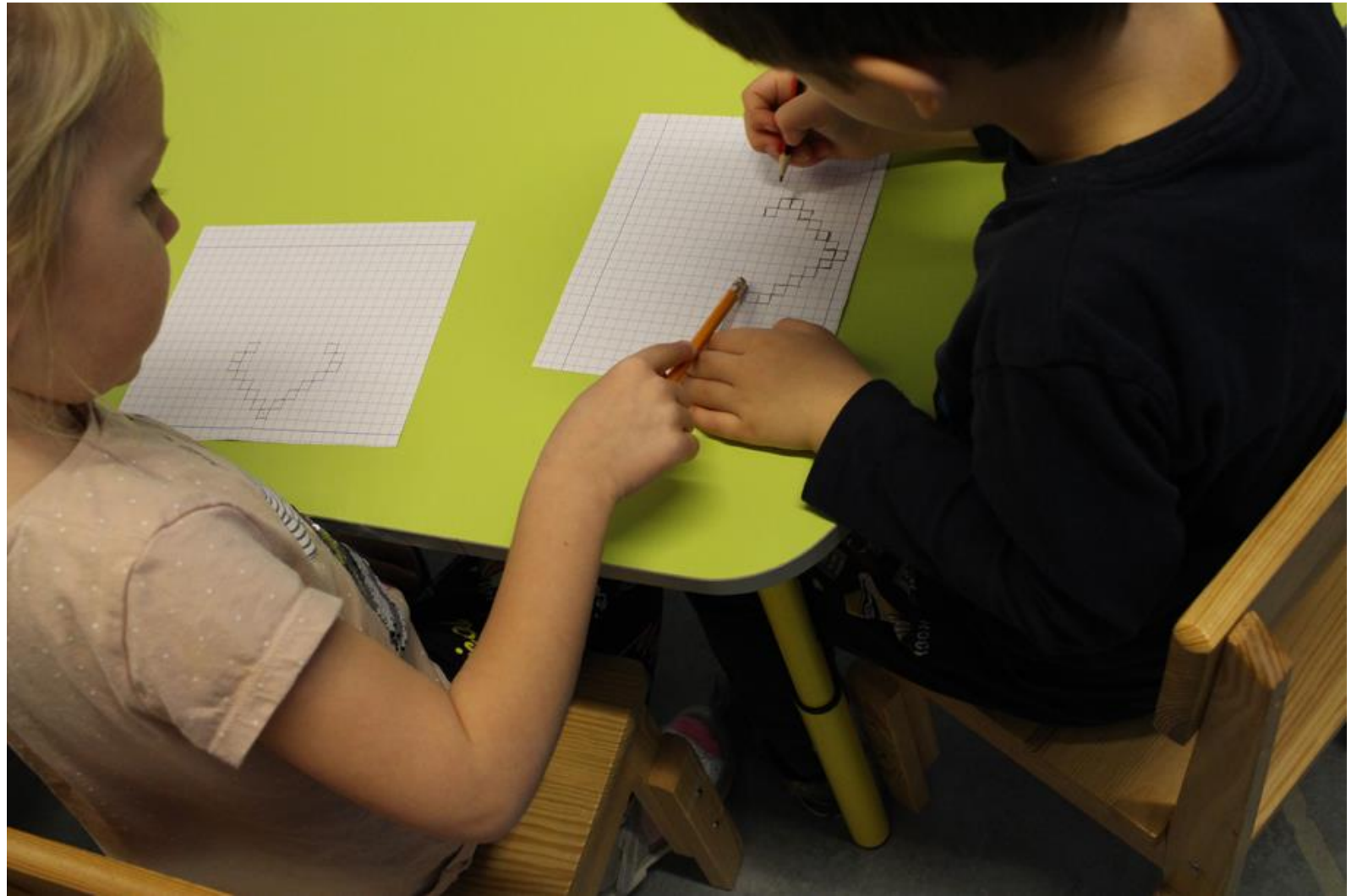
Tér-irány gyakorlatok síkban

Korosztály:

Már óvodában elkezdik

Hogyan lehozzájutni:

Négyzetrácsos lap,  
színes ceruza és az óvó  
néni, tanító néni képzelő  
ereje



# Quiver applikáció



## Működése:

A Quiver applikáció a Google play áruházból tölthető le. Az alkalmazásban kinyomtatható színezők találhatók, melyeket a gyerekek kedvük szerint színezhetnek ki, A kész képeket tablettel (telefonnal) beolvasva, azok 3D –sé válnak.

## Alkalmazás:

Óvoda, 1-2-.osztály

# QR kód használata az oktatásban

## Hogyan működik:

Tanító különböző utasításokat készít, majd azokból egyenként QR kódot generál egy alkalmazással

## Mire használják:

Bármire, lehet a QR alatt nyelvi, matematikai vagy bármilyen feladat, utasítás





Korosztály:

Kortalan, a tartalom határozza meg a kort

Hogyan lehet hozzájutni?

Rengeteg QR készítő van az interneten, de kiváló a Google play-ből letöltött verzió is, és könnyen elérhető.





Mi egy olyan feladatot láttunk, ahol a gyerekek csoportokban dolgoztak. Minden csoportnak különböző színű QR- kódokat kellett beolvasni tablettel, melyek 1-1 betűt tartalmaztak, és azokból 1 szót kellett kirakniuk. Mi feladatunk az volt, váltsuk meg a belépő jegyeinket az osztályba, QR kód beolvasásával. Délután pedig QR-kódos térképpel városnézésen vettünk részt.

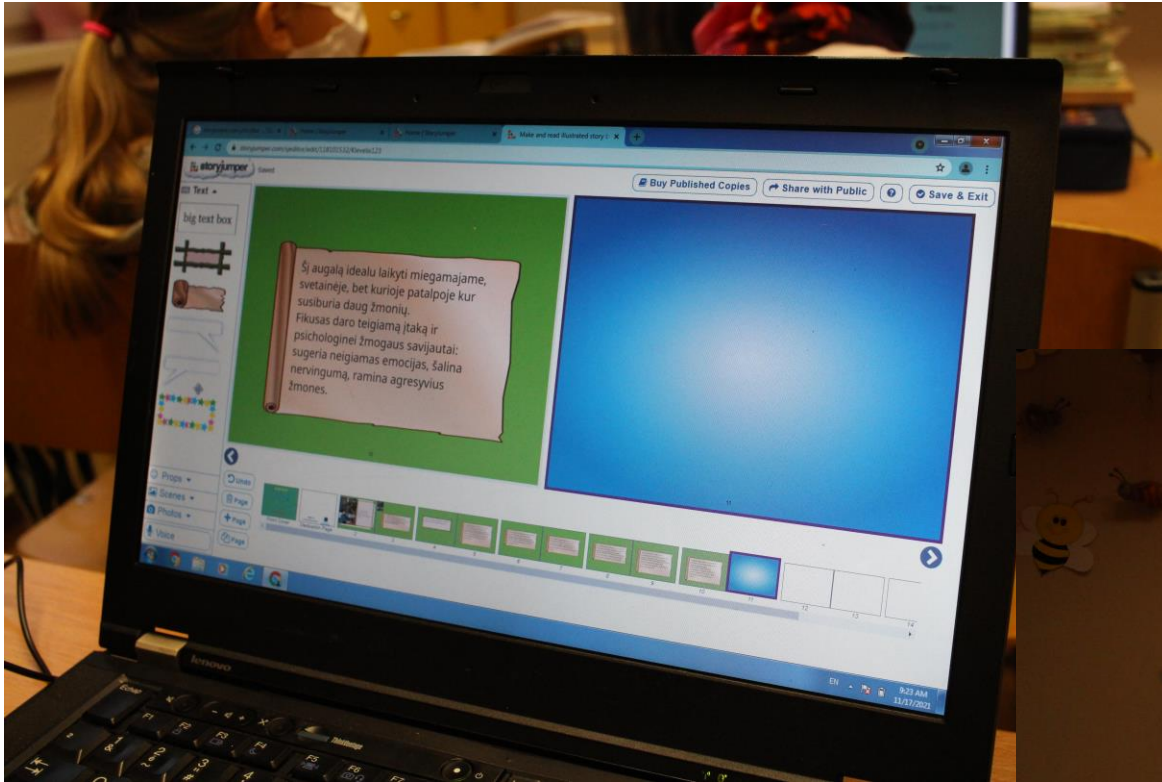


# Storyjumper, virtuális könyvkészítő program



## Működése:

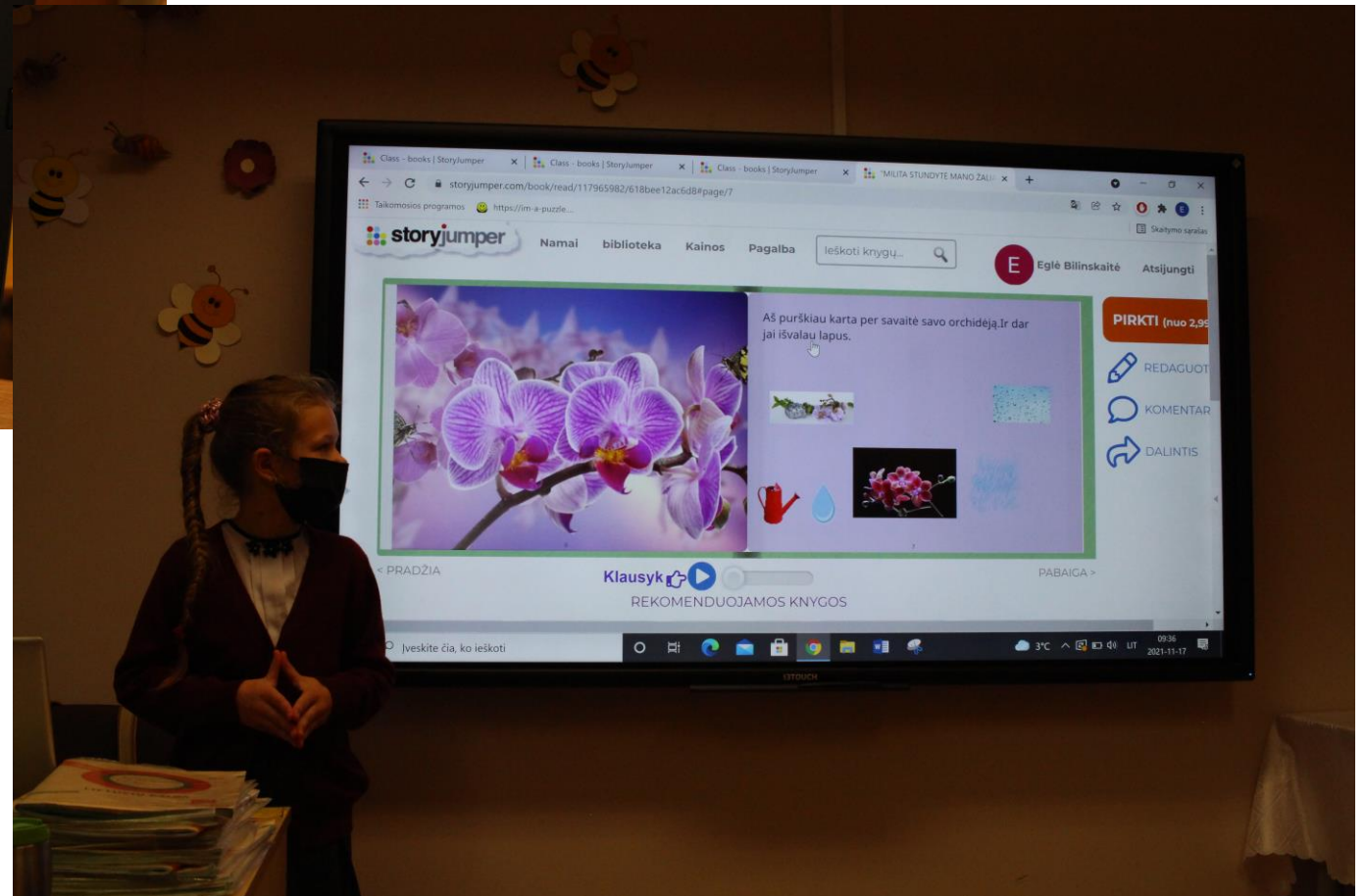
Számítógépre ingyenesen letölthető alkalmazás, mellyel virtuális könyvet készítenek a gyerekek az adott témában. Előtte már tanulták a növény részeit hagyományos módon, készítettek róla rajzot, gyűjtőlapot. Ottlétünkkor pedig a számítógép segítségével tették ugyanezt. Könyvet készítettek ismereteik alapján képekkel, szöveggel, majd ezt bemutatták társaiknak.



Korosztály:  
kortalan, a tartalom határozza meg

Hogyan lehet hozzájutni?

Számítógépen lehet vele dolgozni,  
ingyenesen letölthető alkalmazás





## Scottie Go!

### Működése:

Dobozban vásárolható társasjáték, melyhez tartozik egy applikáció. Egyik pontból a másikba kell eljuttatni a robotot a lehető legegyszerűbb módon. A gyerekek az útvonalat tervezik meg először a kis kártyákkal, majd tablettel beolvassák a programot, és ha jól gondolkodtak akkor a robot végigmegy az útvonalon a tableten.

Alkalmazás: 3 - 4. vagy még magasabb osztályfok, matematika ,informatika óra

# Virtuális póló (Humanoid)





### Működése:

Megrendelhető póló különböző méretekben, egy applikáció van melléje, ami telefonon is fut.

### Alkalmazás:

Az emberi test kapcsán lehetséges 3. osztálytól.

### Beszerezése:

Eddig német oldalon találtunk 30 Euro



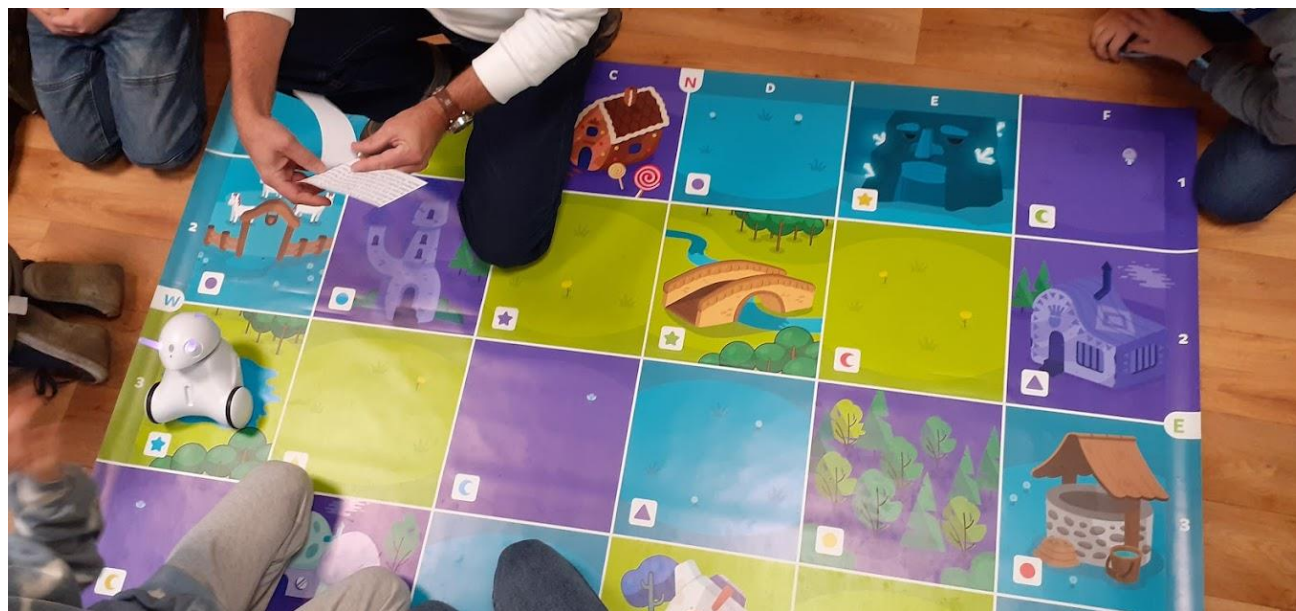


## Photon EDU

### Működése:

Egy tablettel programozható robot. Különböző szőnyegekkel. Az alapja ugyanaz, mint a robotméhecskének, vagy a scottie go-nak. Különféle komplett tananyagok is letölthetők hozzá.

Korosztály: 3-4. osztály



# Egyéb alkalmazások

Chrome Music Lab ([musiclab.chromeexperiments.com](https://musiclab.chromeexperiments.com))

zeneszerkesztés, mely generál egy URL-t ,amit bárhova be lehet illeszteni utána. Zenei nevelés során, ének órákon alkalmazzák.

Kahoot (ingyenes alkalmazás)

kérdőívek készítése bármilyen tartalommal. A gyerekek bejelentkeznek egy kóddal és a rendszer folyamatosan értékeli, tesztek, feladatsorokat lehet vele készíteni.

Scratch (<https://scratch.mit.edu>)

objektumorientált, interpretált, dinamikus és vizuális programozási nyelv, amelyet elsősorban a programozással ismerkedő gyerekek számára fejlesztettek. Saját történeteket, játékokat vagy animációkat készíthetnek vele a gyerekek



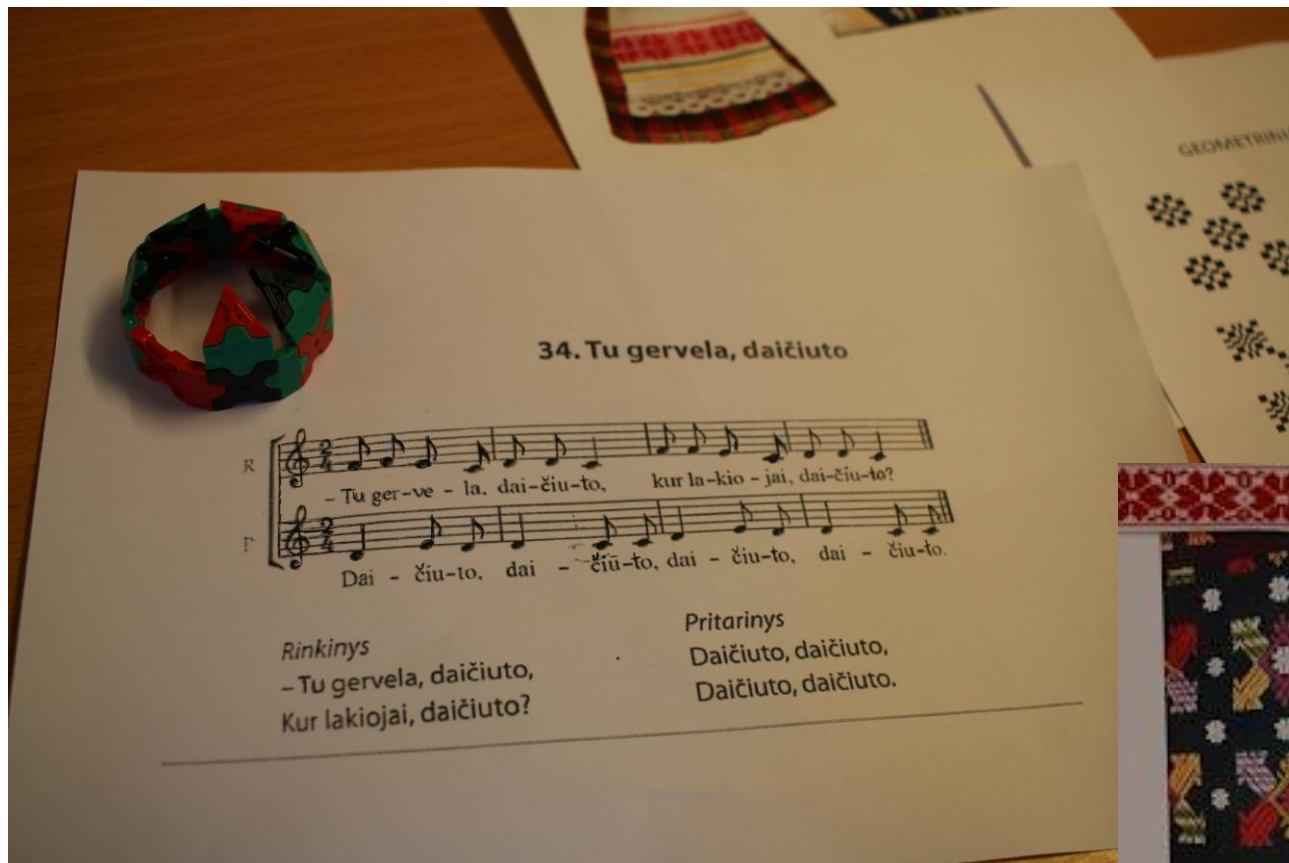
# Egyéb játékok:

**LaQ** japán konstrukciós játék

Alkalmazása:

matematika órán: összeadás - kivonás gyakorlása  
Amőba játék





ének órán:

a két különböző dallam ritmusát rakták ki a gyerekek az építő játékkal, és gyakorolták az éneklést.

A gyakorolt dallam, illetve zenei forma az UNESCO világörökség részét képezi. Bifónikus dallam.



## Jolly heap

3D-s építőjáték, nagy mágneses színes kockák, melyből térben tudnak a gyerekek építkezni. Az óvodások konyhát, és buszt építettek belőle.



# Tolerancia házak

Tolerancia éve az Európai Unióban (?)  
Minden gyermek elkészítette a maga  
tolerancia házikóját





ERASMUS+ Tolerancia háza