

Asturiai Bowling

Fő téma

Sport: Bowling

Célok és feladatok

Tanulási célok

1. A hagyományos sportágak és játékok megértése és megbecsülése, valamint a programozási készség és a térbeli tájékozódás fejlesztése.

Tanítási feladatok

A tanulók megismerkednek a hagyományos sporttal, a tekézással, programozzák a robotot olyan változók figyelembevételével, mint a tér, az idő és az irány.

Tantárgyközi kapcsolatok

1. Testnevelés

- **Motoros koordináció:** A motoros készségek, a célzás és a testkontroll fejlesztése.

- **Csapatmunka és együttműködés:** Az olyan értékek megerősítése, mint a tisztelet, az együttműködés és a fair play.
- **Matematikai kompetencia:** Pontok számolása, távolságok kiszámítása és valószínűségeken alapuló stratégiák kialakítása.

2. Matematika

- **Mérés:** A tekebábuk és a játékos vagy a különböző pozíciók közötti távolságok kiszámítása.
- **Számítás:** A pontok gyors összeadása, a pontszámok elemzése és a játékkal kapcsolatos problémák megoldása.
- **Geometria:** Szögek, röppályák és mozgások megértése a dobások során.

3. Művészeti oktatás

- **Tervezés és alkotás:** Bowlingtáblák készítése vagy játékforgatókönyvek rajzolása.
- **Kulturális örökség:** A teke művészi megbecsülése, mint a helyi identitás kifejeződése.

4. Társadalmi tanulmányok

- **Történelem és földrajz:** A teke mint a kulturális örökség részeinek kontextusba helyezése és a különböző régiókban való eredetének elemzése.
- **Kultúra és hagyományok:** A hagyományos játékok megőrzésének fontosságáról a modern társadalomban.

5. Természettudományok

- **Anyagok és fizika:** A tekebábukhoz használt anyagok tulajdonságainak és a játékra gyakorolt hatásuknak (fa, súly, súrlódás) elemzése.
- **Erő és mozgás:** Fizikai alapelvek, például a tehetetlenség, az alkalmazott erő és az energia vizsgálata a dobásban.

6. Állampolgári és etikai nevelés

- **Tisztelet és hagyományok:** A hagyományok és a kulturális örökség iránti tisztelet ápolása.
- **Együttélés:** A játékszabályok és az egyenlő részvétel tiszteletben tartásának elősegítése.

7. Nyelv és irodalom

- **Kutatás és dokumentáció:** Magyarázó szövegek olvasása és írása a játék történetéről és szabályairól.
- **Szóbeli kommunikáció:** Viták vagy előadások a bowling kulturális jelentőségéről.

8. Digitális kompetencia

- **Programozás:** Alkalmazások használata a robot programozásához, hogy az elvégezze a bowlingdobást.

Szükséges erőforrások és anyagok

Fizikai erőforrások

- Számítógépek, robotok, bowlingbábuk és egy golyó.

Digitális erőforrások

- Alkalmazás a programozáshoz.

A foglalkozás felépítése

Bevezetés (5 perc)

- A bowling sport és a foglalkozás általános magyarázata.

Fejlesztés (30 perc)

- Magyarázat a program létrehozásának módjáról.
- Programozásra és bowlingozásra szánt idő.

Zárás (10 perc)

- A pontozás összefoglalása és végső reflexió.

Várható eredmények

Legfontosabb tanulságok

- Motoros kompetencia, matematikai kompetencia, értékekre való nevelés, szociális és állampolgári kompetencia, kognitív kompetencia, kulturális kompetencia és tudományos kompetencia.

Végtermékek

- A játék megtervezése (kreativitás), pontszámok kiszámítása (matematika), programozás (digitális kompetencia), a bowling mozgásának elemzése (fizika), és a játékról mint kulturális örökségről való elmélkedés (társadalomtudomány).