

1. Osztályon belül előválogató

Egy rövid ismeretterjesztő videó megtekintése után tesztet töltött ki minden tanuló, osztályonként a legtöbb pontot elérő 9 diák egy csapatot alkotva jutott tovább.



https://www.youtube.com/watch?v=_Rt1hVzRYCY&t=2s

2. 9 állomásos verseny a 9 csapat között

0. Szuszogó- egy kis frissítő beszélgetés, teázás, amíg a többiek „dolgoznak”
1. Csillagok útján

Az állomás három feladatból állt, hogy megfelelően differenciálhassunk a csapattagok között. Az volt a célunk, hogy mindenki ki tudja venni a részét a csapatmunkából a képességeinek - készségeinek megfelelően, ez által biztosítva a sikerélményt és a szórakozást mindenki számára. Az első feladatot teljesítő három gyerek mozgásos feladatot végzett. Szivacsrakétákkal kellett célba dobni különböző magasságban elhelyezett karikákba. A második feladatot teljesítő öt gyerek egyszeres választásos tesztfeladatot oldott meg, fejenként egy-egy kérdéssel. A kérdéseket szivacs csillagok alá rejtettük, így készítettünk "csillag sétányt". A harmadik feladatot teljesítő egy gyerek pedig a Naprendszer bolygóit kellett, hogy sorba rakja. Bolygóknak labdákat használtunk. Minden helyes válaszért illetve célba találásért egy-egy puzzle darab járt. Az utolsó 10.pontért ezt a puzzle-t kellett közösen kirakni és megnevezni a megfejtést. Itt évfolyamonként egyre bonyolultabb képeket kellett kiraknia a gyerekeknek.





2. „Csillaggyár”

A feladat 16 ágú modulokból álló csillag készítése négyzet alakú papírból, hajtogatással. A hajtogatást, és az összeillesztést bemutatás után végezték a tanulók. Minden gyerek meghajtogatta a csillag egy elemét, az ügyesebbek két elemet készítettek, a második hajtogatási körből kimaradó két tanuló kezdte összeilleszteni a kész modulokat.



3. Boly(on)gó számok

Matematikai rejtvényeket oldottak meg a csapatok, melyben a naprendszer bolygói rejtették a feladványokat.

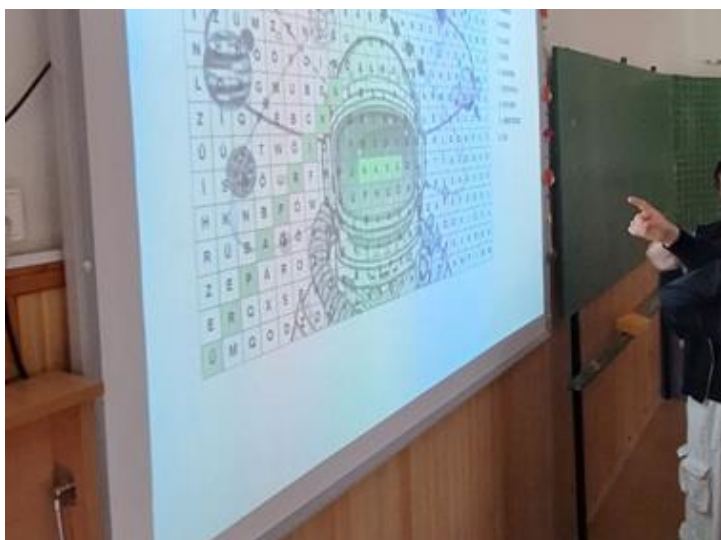


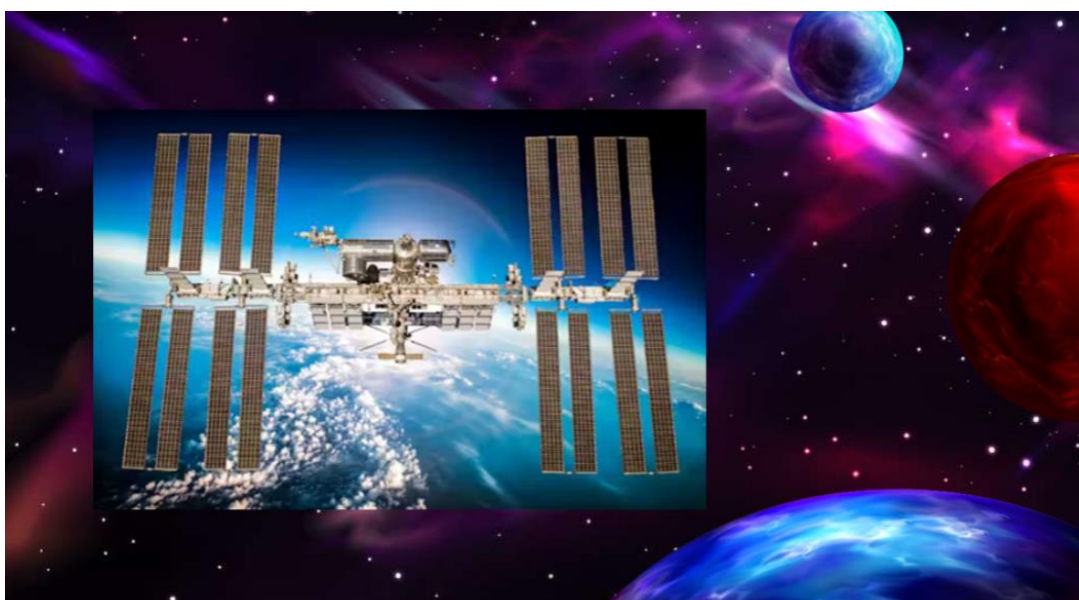
4. Űr-múlt-jelen-jövő

Learningappsos szókereső játékkal információkutatás okostáblán.

(<https://learningapps.org/display?v=p7vv7632n24>)

Minden egyes megtalált szó után kaptak egy információt, ami segítségével a teremben elrejtett leírásokat találtak a feladat szavaival kapcsolatban. A megtalált leírások áttanulmányozása után, azok segítségével egy ppt-n vetített 10 képet kellett felismerniük. A játékos feladatok minden csapattagnak lehetőséget teremtettek a feladatban való részvételre. A sikeres megvalósításhoz a csapattagoknak a feladatokat fel kellett osztaniuk egymás között; minden tanuló egyéni teljesítményére szükség volt a csapat eredményességéhez. A játékos feladatmegoldás során rövid idő alatt sok új információt megtanultak a gyerekek: az űrkutatás történetéről (Gagarin, Armstrong, Lajka; Hubble űrtávcső; Voyager űrszonda), jelenéről (NASA; ISS); és a jövőjét érintő magyar vonatkozású eredményekről (a Debreceni Egyetem által fejlesztett űrpaprika; Hunor űrhajós program).





5. Csillag-kép

Az okosasztalon egy a csillagos égboltot valós időben megjelenítő program segítségével kellett az ORION csillagképet megrajzolni. A csillagképet tetszőleges ideig lehetett tanulmányozni, illetve a csapatok megkapták azt papírlapon is. Ezek után kellett megrajzolni a csillagképet, amit nehezített, hogy a valós idő miatt a csillagok és a bolygók menet közben elmozdultak.



6. Föld-mentőakció

Komplex feladatsor, amely 3 részből állt.

Elsőként különböző méretű labdák segítségével a Naprendszer modelljét kellett megalkotni. Majd egy titkosírás megfejtése után, Földünk egyik fontos problémájára hívtuk fel a gyerekek figyelmét.

„Óvd és véd meg! Hasznosítsd újra!”

Az utolsó feladatban a teremben különböző típusú hulladékokat helyeztünk el. A tanulók megszemélyesítettek egy –egy szelektív hulladékgyűjtőt. Végül a csapat együtt dolgozott azon, hogy minden a megfelelő kukába kerüljön.



7. A Naprendszer modell

A Napot és a körülötte keringő 8 bolygó méretarányos modelljét gyurmából készítették el a gyerekek, melyet képek segítségével megfelelő színűre festettek, majd megalkották a Naprendszert.





8. Hol a 9. bolygó?

Kahoot – a naprendszer bolygóinak méretét, helyét, hőmérsékletét, és jellemző adatait vizsgálva jutunk el a Plútóhoz, és kutatjuk a hozzá kapcsolódó ismereteket internetes kereső segítségével. A versengés egyéninek tűnik, de szabad, sőt kell összedolgozni, mert a csapatnak gyűlik a pont.



Mi a Plútó?

22

Skip

0 Answers

▲ Bolygó

◆ Hold

● űstökös

■ Égítet

Kihoo!

Galaxy

1 Szaturnusz 6476

2 Mars 4377

3 Akhos 1287