

# SVÄTÝ JAKUB: PRÍBEH PÚTE

## SVÄTÝ JAKUB IDE DO PALESTÍNY. HERODESOV ROZSUDOK(T2)

S2  
T2  
D2  
L1 P3

**V pozornosti:**

•Grafomotorika (D2)



### 1. úloha:Ako vyzerá kraj?

Žiaci vytvoria prvky krajiny Pyrenejského polostrova: dediny, hory, pobrežie, oceán. Tvorí tiež rastliny, zvieratá, postavy a budovy. Umiestňujú na mapu mestá a dediny.

**Neexistuje žiadne nesprávne riešenie!**

Je možné použiť akýkoľvek nástroj alebo materiál! Môžete použiť nápady a materiály navrhnuté v Bazári nápadov, použiť vlastné nápady alebo nechať deti nájsť riešenie pomocou svojej kreativity.

### Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Stavba s kockami ArTeC, s použitím dielov ArTeC
- Súprava postavená z recyklovaných materiálov
- Kreslenie
- Vytváranie počítačovej grafiky

**Podrobné nápady nájdete na stránkach Nápady.**

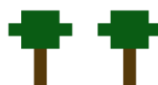
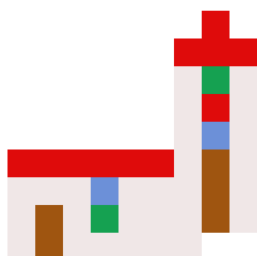
### Rozvíjajúce oblasti:

#### V pozornosti:

- Jemná motorika
- Priestorová orientácia
- Kreativita

#### Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Predmetová koncentrácia – Prírodné vedy
- Rozvoj talentov



### 2. Otázka: Ako sa pohybujú ľudia a zvieratá? Ako sa pohybujú vozidlá bez kolies, s dvoma a štyrmi kolesami?

Žiaci sa zamyslia nad tým, ako sa pohybujú ľudia a ako sa pohybujú rôzne zvieratá v závislosti od toho, kde žijú a koľko majú nôh. V časti T4 analyzujú aj pohyb dvoj- a štvorkolesových vozidiel. Ktoré zvieratá môžu prepravovať ľudí a predmety a prečo? Prečo ľudia v minulosti používali somáre a kone?

**Neexistuje žiadne nesprávne riešenie!**

Je možné použiť akýkoľvek nástroj alebo materiál! Môžete použiť nápady a materiály navrhnuté v Bazári nápadov, použiť vlastné nápady alebo nechať deti nájsť riešenie pomocou svojej kreativity.

### Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Stavba z ArTeC kociek
- Vytváranie počítačových animácií alebo animovaných GIFov pomocou programu Pivot animator alebo Scratch
- **Podrobné nápady nájdete na stránkach Nápady.**

### Rozvinuté oblasti:

#### V pozornosti:

- Jemná motorika
- Priestorová orientácia
- Kreativita

#### Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Predmetová koncentrácia – kreslenie, informatika
- Rozvíjanie talentov



### Spravovanie výstupu:

Video s rôznymi postavami a dopravnými prostriedkami, ktoré cestujú po polostrove alebo kontinente. Vytvorte snímky o animácií.

# SVÄTÝ JAKUB: PRÍBEH PÚTE

## SVÄTÝ JAKUB IDE DO PALESTÍNY. HERODESOV ROZSUDOK(T2)

S2  
T2  
D2  
L1 P4

**V pozornosti:**

•Grafomotorika (D2)



### Úloha 3: Ako argumentovať v súdnom konaní? Ako presvedčíme ľudí o svojich nápadoch?

Rozhovor medzi Pannou Máriou a svätým Jakubom a kážeň sú príležitosťou hovoriť o technikách argumentácie, presvedčania ľudí a vyučovania. Ako to robiť, aký štýl jazyka používať... Deti situáciu zdramatizujú a zahrajú. Môžete použiť kartičky Play it! z Bazáru nápadov.

Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Zahraj situáciu zo súdneho procesu!
- Zahraj situáciu z dvoch rôznych pohľadov: raz si žalobca a raz obhajca. Premysli si svoje argumenty.
- Predstav si, že si obvinený. Čo sa stane, ak spor vyhráš, a čo sa stane, ak ho prehráš?

Podrobné nápady nájdeš na stránkach Nápady.

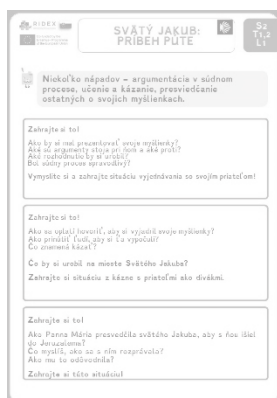
**Rozvinuté oblasti:**

**V pozornosti:**

- Sociálna kompetencia
- Kritické myslenie
- Občianske poznatky
- Porozumenie textu

**Okrem toho:**

- Koncentrácia pozornosti
- Životné zručnosti
- Rozbíjanie talentov




**Riadenie výstupu:**

Nahrajte na video, ako deti zahrajú situáciu.

### 4. Úloha : Objav prostredie a pamiatky Pyrenejského polostrova! Vyhľadaj trase Camino de Santiago!

Žiaci by mali na internete vyhľadať informácie o zaujímavostiach. Žiaci majú odmerať celkovú vzdialenosť a potom ju rozdeliť na úseky a vybrať zastávky (mestá, prístrešky, miesta na jedenie atď.) Vypočítajú čas potrebný na presun z bodu A do bodu B rôznymi dopravnými prostriedkami, celkový čas potrebný na dosiahnutie cieľa atď.

**Neexistuje nesprávne riešenie!**

Možno použiť akýkoľvek nástroj alebo materiál!Môžete použiť zoznam nápadov a materiálov v Bazári nápadov, vlastné nápady alebo sa úplne spoľahnúť na kreativitu detí.

### Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Stavba z blokov ArTeC
- Vytlačenie mapy Európy/Iberského polostrova (vo veľkej alebo menšej miere)
- Vystrihnutie a stavanie špeciálnej hracej kocky
- Výbera meranie trás
- Vytváranie prezentácií, plagátov

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránkach Nápady!

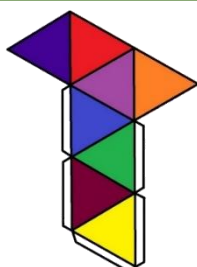
**Rozvinuté oblasti:**

**V pozornosti:**

- Logika
- Matematická kompetencia
- Priestorová orientácia
- Prezentačné schopnosti

**Okrem toho:**

- Predmetová koncentrácia– prírodoveda, matematika, umenie
- Kreativita
- Rozvíjanie talentov



**Riadenie výstupu:**

Nahrajte na video, ako rôzne postavy a dopravné prostriedky cestujú cez polostrov alebo kontinent.

# SVÄTÝ JAKUB: PRÍBEH PÚTE

## SVÄTÝ JAKUB IDE DO PALESTÍNY. HERODESOV ROZSUDOK(T2)

S2  
T2  
D2  
L2 P3



### V pozornosti:

- Grafomotorika (D2)

### Cieľ hodiny:

- porozumenie textu
- argumentácia
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizovanie skupinovej práce

Kým bol so svojimi prvými siedmimi učeníkmi v starorímskom meste Zaragoza, zjavila sa mu Panna Mária. Požiadala Jakuba, aby ju sprevádzal späť do Jeruzalema. Rozhodol sa vrátiť do Jeruzalema a opustiť polostrov. Keď sa vrátil domov, počas kázania ho zatkli. Kráľ Herodes Agrippa, ktorý bojoval proti kresťanskej viere a všetkým Ježišovým apoštolom, nariadil sťatie svätého Jakuba.

### Charakteristika a interakcia hlavných postáv

| Postava        | Charakteristika      | Interakcie                                                                                       |
|----------------|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Svätý Jakub    | chodí, cestuje loďou | Káže, rozpráva sa s Pannou Máriou, so svojimi učeníkmi, s kráľom Herodesom, je odsúdený na smrť. |
| Sedem učeníkov | chodia, cestujú      | Učia sa od svätého Jakuba, sami kážu.                                                            |
| Panna Mária    | cestuje              | Rozpráva sa so svätým Jakubom a presvedča ho, aby išiel do Jeruzalema.                           |
| Heródes        | chodí                | Odsudzuje svätého Jakuba na smrť, vedie súdny proces                                             |

### Návrhy

#### Témy na rozhovor:

- Aké bolo prírodné a stavebné prostredie na Pyrenejskom polostrove a v Palestíne v tom čase?
- Čo si myslia študenti: Prečo sa svätý Jakub rozhodol vrátiť? Bolo to správne rozhodnutie? Prečo sa Herodes rozhodol potrestať svätého Jakuba?
- Zahrajte si súdny proces a premýšľajte o možných argumentoch pre a proti svätému Jakubovi.

#### Civic, social studies:

- Rozprávajte sa o scéne, účastníkoch, interakciách počas súdneho procesu (kto sú účastníci, ako vyzerá súdna sieň, kto môže hovoriť, ako môžu diskutovať atď.)
- Zozbierajte informácie o historickej situácii v Herodesovej dobe a o politických aspektoch objavenia sa kresťanstva.

### Používanie kariet účastníka:

Každý žiak si vyplní svoju kartu účastníka:

- napiše meno účastníka
- napiše vlastnosti, pohyby, reakcia atď.
- spíše súčiastky a ďalšie doplnky
- premýšľá si postupy stavania robota, predmety a súčiastky

**Keď treba žiaci môžu viac kariet použiť!**


**Úlohové karty postáv**

Meno postavy: \_\_\_\_\_

Staviam to: \_\_\_\_\_

Meno postavy: \_\_\_\_\_

Môj robot bude viesť: \_\_\_\_\_

Meno postavy: \_\_\_\_\_

Bolo by dobré, keby môj robot vedel ešte: \_\_\_\_\_

Meno postavy: \_\_\_\_\_

Musím si to dobre premyslieť: \_\_\_\_\_

Svätý Jakub  
Učeníci  
Panna Mária  
Heródes  
Loď

Chodí  
sedí  
Vláči predmety

Krajina na mape  
Pobrežie, stromy, domy

Hlavné momenty deja  
Potrebné súbory  
Rozdeliť text na časti  
Zoznam potrebných materiálov atď.

### Navrhované materiály

ArTeC robot a kocky (aspoň 112-dielna sada)  
 Karty Play it!  
 Papier, ceruzka, kartón, lepidlo



- ArTeC kocky (aspoň sada 112) a ArTeC robotická sada (1 alebo 2 dosky Studuino, 2 alebo 3 jednosmerné motory, kolesá, 2 IR fotoreflekory, 1 bzučiak, 4 dotykové senzory, multibázy, blaseplate)
- Prázdna myšlienková mapa, tabuľka alebo príbeh
- Prázdne karty s úlohami postáv a robotov
- Ceruzka

- Na základe mapy aktérov, vývojového aspektu a úrovne programovania vyberte činnosť robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa.
- V prípade potreby môžete vyplniť ďalšie karty robotov (napr. na objasnenie alebo diferenciaciu).

- Graфомоторика (D2)

- Jemná motorika,
- Riešenie problémov,
- Rozhodovanie,
- Životné zručnosti

- Zbierajte umelecké zobrazenia svätých a Panny Márie (maľby, sochy).
- Zozbierajte informácie o európskom a palestínskom odeve a rímskej architektúre z čias svätého Jakuba.
- Má si zopakovať, čo sa naučili o žalobách v predchádzajúcich lekciách.

Kráľ Heródes  
Pohybuje rukami  
Vydáva zvuky  
Svätý Jakub  
Ide pred Heródesa

[illegible]

Svätožiara Panny  
Márie žiari  
Kráľ Herodes môže  
hýbať hlavou a rukou  
so žezlom.

# PROG1

Žiak usmerňuje svetlo  
svätožiary Panny  
Márie.  
Spor kráľa Herodesa a  
svätého Jakuba -  
bábkové predstavenie

# PROG2

Svätožiara Panny  
Márie bliká, žiak  
smeruje. Spor kráľa  
Herodesa a svätého  
Jakuba - bábkové  
predstavenie

# PROG3

LED diódy v svätožiari Panny Márie sa rozsvetujú v rôznych sekvenciách, ktoré ovláda žiak. Spor medzi kráľom Herodesom a svätým Jakubom - spolupracujúce roboty

PROG4

# SVÄTÝ JAKUB:PRÍBEH PÚTE

## SVÄTÝ JAKUB IDE DO PALESTÍNY. HERODESOV ROZSUDOK(T2)

S2  
T2  
D2  
L3-4  
P5

### Nápady pre roboty na rôznych úrovniach programovania

Svätožiara Panny Márie  
žiari  
Kráľ Herodes môže  
hýbať hlavou a rukou so  
žezlom.

PROG1

Žiak usmerňuje svetlo  
svätožiary Panny Márie.  
Spor kráľa Herodesa a  
svätého Jakuba - bábkové  
predstavenie

PROG2

Svätožiara Panny Márie  
bliká, žiak smeruje. Spor  
kráľa Herodesa a  
svätého Jakuba -  
bábkové predstavenie

PROG3

LED diódy v svätožiari  
Panny Márie sa rozsvetujú  
v rôznych sekvenciách,  
ktoré ovláda žiak. Spor  
medzi kráľom Herodesom a  
svätým Jakubom -  
spolupracujúce roboty

PROG4



### Panna Mária

#### P1 Postavenie Panny Márie

- Táto postava sa nepohybuje
- Vytvor svätožiara pomocou 3 LED diód
- LED diódy sa automaticky rozsvietia po zapnutí robota.

#### P2 Postavenie Panny Márie

- Táto postava sa nepohybuje
- Vytvor svätožiara pomocou 3 LED diód
- Na ovládanie svätožiary sa používa 1 tlačidlo.
- LED diódy budú svietiť dovtedy, kým tlačidlo bude stlačené.

#### P3 Postavenie Panny Márie

- Táto postava sa nepohybuje
- Vytvor svätožiara pomocou 3 LED diód
- Na ovládanie svätožiary sa používajú 2 tlačidlá.
- Po stlačení jedného z tlačidiel začnú 3 LED diódy blikáť spoločne a po stlačení druhého tlačidla prestanú blikáť.

#### P4 Postavenie Panny Márie

- Táto postava sa nepohybuje
- Vytvor svätožiara pomocou 3 LED diód
- Na ovládanie svätožiary sa používa 1 tlačidlo.
- Pri každom stlačení tlačidla sa rozsvieti 1 náhodne vybraná LED dióda.
- ALEBO
- LED diódy sa rozsvetia (blikajú) jedna po druhej pri každom stlačení dotykového snímača.





# SVÄTÝ JAKUB: PRÍBEH PÚTE

## SVÄTÝ JAKUB IDE DO PALESTÍNY. HERODESOV ROZSUDOK(T<sub>2</sub>)

S<sub>2</sub>  
T<sub>2</sub>  
D<sub>2</sub>  
L<sub>3-4</sub>  
P<sub>6</sub>

### Nápady pre roboty na rôznych úrovniach programovania

Svätožiara Panny Márie  
žiari  
Kráľ Herodes môže  
hýbať hlavou a rukou so  
žezlom.

PROG1

Žiak usmerňuje svetlo  
svätožiary Panny Márie.  
Spor kráľa Herodesa a  
svätého Jakuba - bábkové  
predstavenie

PROG2

Svätožiara Panny Márie  
bliká, žiak smeruje. Spor  
kráľa Herodesa a  
svätého Jakuba -  
bábkové predstavenie

PROG3

LED diódy v svätožiari  
Panny Márie sa rozsvetujú  
v rôznych sekvenciách,  
ktoré ovláda žiak. Spor  
medzi kráľom Herodesom a  
svätým Jakubom -  
spolupracujúce roboty

PROG4



### Kráľ Herodes a svätý Jakub na súde

#### P1 Konštrukcia rozsudku kráľa Herodesa Agrippu

Táto postava sa nepohybuje

- Postavte postavu, ktorá mechanicky pohybuje rukou držiaceou žezlo a hlavou po osiach.
- ALEBO
- Postav postavu, ktorá automaticky pohybuje ramenom hore a dole pomocou servomotora, keď je robot zapnutý.

#### • P2 Konštrukcia rozsudku kráľa Herodesa Agrippu

Táto postava sa nepohybuje

- Postav postavu, ktorá môže pohybovať rukou alebo žezlom hore a dole pomocou servomotora. Na ovládanie pohybu ramena použi 2 tlačidlá: jedno na zdvihnutie ramena, druhé na jeho spustenie.
- Použi 1 bzučiak, aby kráľ Herodes Agrippa „prehovoril“.

#### • P3 Stavba bábkového predstavenia o kráľovi Herodesovi Agrippovi a svätom Jakubovi

- Postav kráľa Herodesa Agrippu a svätého Jakuba, každý s ramenom ovládaným servomotorom.
- Použi 1 spoločnú základnú dosku pre obe figúrky
- Pripoj 2 tlačidlá a 1 bzučiak
- 1 tlačidlo slúži na ovládanie ramena kráľa Herodesa a bzučiak symbolizuje hlas kráľa Herodesa.
- Na ovládanie ramena svätého Jakuba použi 1 tlačidlo,
- ALEBO
- Na detekciu hlasu kráľa Herodesa a spustenie pohybu ruky svätého Jakuba by sa mal použiť 1 zvukový detektor.

#### P4 Budovanie dynamickej debaty medzi kráľom Herodesom Agrippom a svätým Jakubom.

- Zostav postavu kráľa Herodesa Agrippu, ktorý môže pomocou servomotora pohybovať rukou alebo žezlom hore a dole. Ku každému robotovi pripoj 1 infračervený fotoreflexor, 1 tlačidlo k svätému Jakubovi a 1 bzučiak ku kráľovi Herodesovi.
- Roboty by mali fungovať nasledovne:
- Svätý Jakub sa po stlačení dotykového snímača pohybuje smerom ku kráľovi Herodesovi.
- Keď sa priblíži ku kráľovi Herodesovi, oba IR fotoreflexory zaznamenajú druhého robota.
- Svätý Jakub sa zastaví, obe postavy začnú pohybovať rukami hore a dole, kráľ Herodes vydá zvuk pomocou bzučika.
- Po náhodnom počte pohybov ramenami svätý Jakub ustúpi, kráľ Herodes zastaví všetku činnosť.
- Tieto fázy sa opakujú, kým sa robot nevypne

