

MYŠ Z KOMIKSU VATTELAPESCA, HLUPÁK DEDINY (T₂)

S10
T₂
D1
L1 P3

Vo fókuse:

- Porozumenie textu (D1)



1. Úloha : Ako vyzerá krajina?

Žiaci utvoria prírodné javy krajiny. Majú diskutovať o rozdieloch medzi skutočnou a nakreslenou krajinou.

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:

- Budovanie prostredia s kockami ArTeC
- Budovanie prostredia z recyklovaných materiálov
- Kreslenie
- Vytváranie počítačovej grafiky

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch nápadov.

Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Jemná motorika
- Priestorová orientácia
- Kreativita

Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Predmetová koncentrácia – Prírodná veda
- Rozvoj talentov

2. úloha - Ako vyzerá myš?

Žiaci vytvoria myš s pohyblivými ústami a končatinami.

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:

- Zostavenie myšky z kociek ArTeC
- Vystrihnutie a zlepenie myšky z kartónu
- Séria kresieb
- Režirovanie animácií

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi.

Rozvinuté oblasti:

V pozornosti:

- Jemná motorika
- Priestorová orientácia
- Kreativita

Okrem toho:

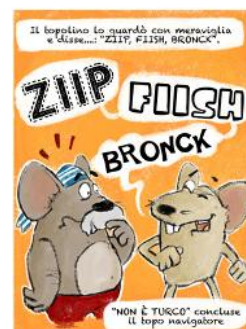
- Koncentrácia pozornosti
- Predmetová koncentrácia - kreslenie, informatika
- Rozvoj talentu

Spravovanie výstupu:

Obrázky umiestnite na nástenku a požiadajte deti, aby ich usporiadali podľa nejakého pravidla.

Predmety, ktoré postavili, uložte do uzamykateľnej skrinky, aby nespadli.

Pripevnite k nim názov skupiny!



MYŠ Z KOMIKSU VATTELAPESCA, HLUPÁK DEDINY (T₂)

S10
T₂
D1
L2 P5



Vo fókuse:

- Porozumenie textu (D1)

Cieľ hodiny:

- Porozumenie textu
- Riešenie problémov
- Rozhodovanie
- Organizovanie skupinovej práce

Raz sa vybrali na zbierku do mlyna plného vriec bielej a žltej múky. Myši zahryzli do tejto manny a s chuťou žuli a hovorili crik, crik, crik, crik, ako to robia všetky myši, keď žujú. Ale komiksová myš povedala to: "crek, screk, schererek"... „Aspoň sa, prosím ťa, nauč jeť ako dobre vychovaný človek,“ zamrmlala námornícka myš. „Keby sme boli na lodi, už dávno by nás zhodili z paluby. Pochopila si alebo nie, že vydávaš odporný zvuk:“ „Crengh,“ povedala kreslená myš a vrátila sa k zahrabávaniu sa do vreca s kukuricou. Námornícka myš potom dala znamenie ostatným a tí sa rýchlo rozbehli preč, nechajúc cudzinca, ktorý si bol istý, že už nikdy nenájde cestu domov, napospas osudu.

Hlavné vlastnosti a interakcie postáv

Postava	Vlastnosti	Interakcie
Myš	Je, žuje, vstúpi do interakcie	Rozprávajú sa
Námorník myšiak	Je, žuje, vstúpi do interakcie	
Ostatné myši	Vstúpia do interakcie, rozbehnú	Rozprávajú sa s Vattelapescom

Používanie kariet postáv:

Každý žiak si vyplní svoju kartu postavy:

- napíše meno postavy
- napíše vlastnosti, pohyby, reakcia atď.
- spíše súčiastky a ďalšie doplnky
- premyslí si postupy stavania robota, predmety a súčiastky

Keď treba žiaci môžu viac kariet použiť!



Volám sa: _____
 Budujem: _____



Volám sa: _____
 Môj robot bude ovládať: _____



Volám sa: _____
 Malo by to byť ešte: _____



Volám sa: _____
 Premyslím: _____

Myš
Námorník myšiak
Myši

Je
Vstúpi do
interakcie

Mlyn
Vreca na múku
Vonku v prírode

Hlavné časti deja
Potrebné súbory
Dej rozdeľ na
časti
Urob zoznam z
potrebných
súčiastok, atď.

Návrhy

- Diskutujte so žiakmi o tom, čo jedia myši
- Diskutujte so žiakmi o tom, prečo sú myši škodcami.
- Nechajte žiakov zozbierať príklady správania pri stole z rôznych kultúr.
- Nechajte žiakov zozbierať informácie o pokusoch s myším správaním (napr. bludiská).

MYŠ Z KOMIKSU VATTELAPESCA, HLUPÁK DEDINY (T₂)

S10
T2
D1
L3-4
P7

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Komiksová myš a námorná myš sú postavy na osi. Malé myši sú priamo riadené zariadenia, nie sú naprogramované.

PROG1

Postavy namontované v bábkovom divadle sa môžu pohybovať pomocou tlačidiel po jednom.

PROG2

Postavy sa pohybujú súčasne, ale v opačných smeroch. Blikajúca LED dióda je namontovaná na syr.

PROG3

Žuvanie je reprezentované horizontálne sa pohybujúcou čeľusťou. Komická myš sa pohybuje pomocou servomotora

PROG4



Bábkové divadlo

P1 Myši v sklade

- Postavy namontované na osi na zahranie scény.
- Malé myši sa môžu pohybovať priamo riadeným 1 jednosmerným motorom.

P2 Bábkové divadlo

- Stavba bábkového divadla. Na obrazovke sú namontované 2 jednosmerné motory, jeden horizontálne a jeden vertikálne.
- Komická myška a námornícka myška sú namontované na 2 jednosmerných motoroch a môžu sa dať do pohybu nezávisle od seba stlačením tlačidla 1-1.
- Centrálna umiestnená biela LED dióda namontovaná na syre sa rozsvieti po stlačení ktoréhokoľvek tlačidla.
- Figúrky sa pohybujú a LED dióda svieti, kým je stlačené tlačidlo.

P3 Bábkové divadlo so vzrušujúcou mechanikou

- Komická myš a námornícka myš sú postavené na kĺbovom mechanizme.
- Mechanizmus je riadený 1 jednosmerným motorom, takže sa pohybujú súčasne, ale v opačných smeroch.
- Biela LED dióda namontovaná na syre bliká.
- Scéna sa spustí po stlačení tlačidla a pohybuje sa, kým je tlačidlo stlačené.

P4 Bábkové divadlo s jednosmerným a servomotorom

- Stavba bábkového divadla. 1 jednosmerný a 1 servomotor, 1 infračervený fotorefktor namontovaný na obrazovke
- Komická myš sa hýbe pomocou servomotora.
- Čeľusť námorníckej myši sa pohybuje horizontálne pomocou jednosmerného motora a ozubeného kolesa.
- Scéna sa dáva do pohybu pomocou objektu umiestneného pred infračerveným snímačom. LED dióda začne blikáť súčasne s komiksovou myšou a počas pohybu servomotora bliká biela LED dióda.

