

MYŠ Z KOMIKSU VŠETKY TÉMY

S10
T1-3
D1-9
L3-4 P1

Účel lekcie :

- Samoregulované učenie
- Riešenie problémov
- Tvorivosť
- Jemná motorika



1. Plán robotov			
Činnosť Po prvé: spoločné rozhodnutie o spôsobe zobrazenia výsledkov projektu, určenie poradia plnenia čiastkových úloh Rozhodnutie o výstavbe a rozdelení úloh v skupine Žiaci vyplnia karty úloh Robot. Naplánujú robota.	Metóda/Interakcia Pomôžte skupinám rozdeliť a koordinovať prácu (venovať osobitnú pozornosť rozvojovým cieľom) Individuálna a skupinová práca pod vedením učiteľa na dosiahnutie rozvojových cieľov	Výkon Úlohy v skupine – kto buduje ktorú časť scény Špecifický plán robota a prostredia pre každú scénu	Potrebný čas: 20 minút
			Požiadavky na materiál/vybavenie: • text • Skupinový pracovný list • Karta postavy, dej • Karta úlohy robota • Šablóna dizajnu robota • Papier, písacie potreby na zapisovanie poznámok a kreslenie

2. Stavba a programovanie robotov			
Činnosť Stavba a programovanie postáv (animované postavy: komiksová myš Vattelapesca, myši, námorníčka myš, mačka atď.) zobrazovanie akcií a interakcií podľa textu Stavba prostredia (statické objekty): mlyn, vrecia atď.	Metóda/Interakcia Skupinová práca pomocou textov, kariet postáv, kariet robotov a technického kútika V prípade potreby ukážte vzorové roboty z knižnice nápadov (cieľom NIE JE skopírovať vzorky!)  Pomôžte pri riešení problémov a samoregulovanom učení! Komunikácia medzi skupinami	Výkon Postavené, naprogramované roboty Fotografie a videá z výroby	Potrebný čas: 55 minút
			Požiadavka na materiál/vybavenie • Skupinový pracovný list • Karta postavy, dej • Karta úlohy robota • Šablóna dizajnu robota • Technický kútik • Papiernictvo • V prípade potreby knižnica nápadov • roboty ArTeC • ArteC Stavebnica blokov • Počítač 

3 . Hodnotenie			
Činnosť Prezentácia	Metóda/Interakcia Každá skupina predstavuje svojho robota a vytvorené prostredie	Hodnotenie Hodnotenie procesu (postup práce, samostatnosť, spolupráca medzi členmi skupiny), originalita (rôznosť nápadov), začlenenie	Potrebný čas: 15 minút
			Výkon Nápady na záverečnú prezentáciu projektu

MYŠ Z KOMIKSU VŠETKY TÉMY

S10
T1-3
D1-9
L3-4 P2



Účel lekcie :

- Samoregulované učenie
- Riešenie problémov
- Tvorivosť
- Jemná motorika



Flexibilné používanie učebných materiálov

Učiteľ môže prispôbiť proces učenia a rozvoj kombináciou variácií v oblastiach rozvoja s úrovňami programovania podľa znalosti a schopnosti programovania.

Riešenie problémov, sebaregulované učenie

Najdôležitejšou úlohou učiteľa je pomáhať pri riešení problémov a samoregulácii učenia sa. Jeho úloha je viac mentorská ako manažment a inštruktáž. Rozvoj vyššie uvedených zručností je nevyhnutný pre úspešné učenie sa.

Ako môžete pomôcť svojim študentom pri samoregulovanom učení?

- Nedávajte im konkrétne pokyny týkajúce sa štruktúry a programu robota.
- Naučte ich techniku zostavovania programu krok za krokom . Najprv naprogramujte podúlohu a na ďalšiu úlohu prejdite až vtedy, keď táto časť programu už funguje perfektne.
- Otestujte svojho robota po každom kroku programovania!
- Ak je v programe chyba, nehovorte ani neukazujte konkrétnu chybu v programe, ale pomôžte svojim študentom identifikovať logický problém. Prvým krokom je sformulovanie rozdielu medzi plánovanou a realizovanou prevádzkou robota.
- Nechajte deti nájsť chybu v programe – pomôžte im otázkami, nie pokynmi!
- Nehovorte im, či bola oprava vhodná, ale povzbudzte ich, aby si robota vyskúšali!
- Ubezpečte ich, že chyba v konštrukcii robota alebo v logike programu nie je zlyhanie, ale prirodzená súčasť procesu učenia sa!

Podpora kreativity

- Podporujte jedinečné kreatívne prístupy, ale uistite sa, že sú v rovnováhe s didaktickými cieľmi.
- Deti majú prístup ku všetkým užitočným informáciám, zdrojom, textom a pracovným listom!
- Vyplňte ďalšiu kartu postavy a kartu úlohy robota v súvislosti s vašimi novými alebo dodatočnými nápadmi!
- Modely robotov sa používajú iba vtedy, ak deti nemajú absolútne žiadne vlastné nápady alebo ak si vývojový cieľ vyžaduje konkrétnu implementáciu!

Model samoregulovaného učenia a jeho aplikácia vo výučbe robotiky



MYŠ Z KOMIKSU VŠETKY TÉMY

S10
T1-3
D1-9
L3-4 P3



Účel lekcie :

- Samoregulované učenie
- Riešenie problémov
- Tvorivosť
- Jemná motorika

Úroveň programovania

Tieto úrovne v jednej scéne, jednej skupinemožno kombinovať.

Úrovne programovania pomáhajú rozlišovať a vytvárať individuálne vzdelávacie cesty. Správne zvolená úroveň programovania uľahčuje a posilňuje realizáciu rozvojového cieľa.

Akakoľvek úroveň programovania môže byť kombinovaná s akýmkoľvek rozvojovým cieľom podľa schopnosti študentov.

Nie je cieľom, aby všetci písali programy rovnakej zložitosti. Netreba ani to, aby sa v scéne objavovali roboty rovnakej programovacej úrovne.

Ak úlohu dokončia príliš rýchlo, dajte im novú kartu úlohy na zlepšenie robota! Ak sa úloha ukáže príliš ťažká, povzbudzujte ich, aby pomohli svojim spolužiakom alebo im ukážte viac zdrojov.

Úroveň 1 (**P ROG 1**): konštrukcia, predovšetkým manuálna, mechanické riešenia, jednoduché motorizované konštrukcie, základné automatické algoritmy.

Úroveň 2 (**P ROG 2**): programovanie, jednoduché roboty, niekoľkoriadkové programy.

Úroveň 3 (**P ROG 3**): komplexné riešenie problémov, využitie interaktívnych algoritmov, senzorov.

Úroveň 4 (**P ROG 4**): talent manažment, komplexné roboty, štruktúrované programovanie, optimalizácia programovania, optimalizácia

Rozvoj podľa potrieb študentov

Úlohy 8 rozvojových oblastí je možné integrovať do akejkoľvek programovacej úrovne podľa cieľa rozvoja.

Zároveň sú prostriedkom na dosiahnutie diferenciácie a individuálneho zaobchádzania.

Učiteľ môže podporovať rozvoj výberom vhodných úloh, podporných materiálov, príkladov a otázok

Odporúčaný pracovný postup pre skupín

nápady :

Najprv si urobte plán, čo robiť a kto je zodpovedný za jednotlivé úlohy! Začnite stavať s telom robota a kockou Studuino a potom postavte zvyšné časti! Interakcie medzi postavami je možné zlepšiť zobrazením ďalších vlastností (napr. pocit).

K jednej Studuino tehličke je možné pripojiť viac robotov. Najprv si pripravte svoje programy samostatne a ak všetko funguje bezchybne, tak ich skopírujte do spoločného programu.

Študenti by sa mali spolupracovať s ostatnými skupinami a zosúladiť aj veľkosť robotov. Ak sa študenti obávajú, že nebudú mať dostatok času na dokončenie práce, ubezpečte ich, že na túto prácu majú 2 hodiny.

Pripomeňte študentom, aby nezabudli urobiť fotografie a videá pracovného procesu pre dokumentáciu.

Odporúčaný výstup:

Roboty

- Skonstruované postavy (pohybujúce sa postavy), ktoré vizualizujú text
- Vybudované prostredie (statické objekty) podľa textu
- Uvedením každej scény v poradí získajú úplný príbeh

Fotografie, videá, karty postáv a robotov môže dokumentovať proces tvorby.