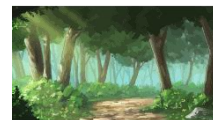


KNIHA DŽUNGLE MAUGLÍ SA LÚČI (T4)

S4
T4
D5
L1 P3

V zameraní:

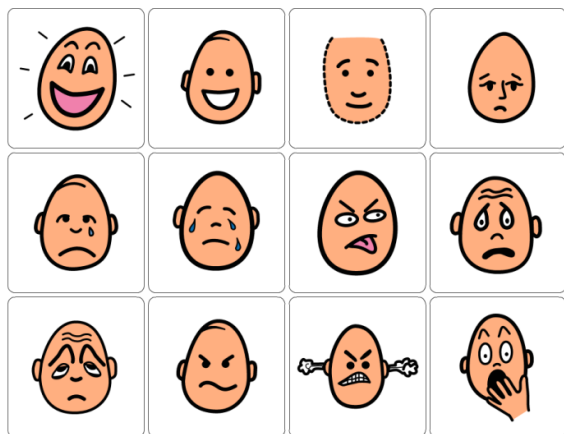
• Sociálna kompetencia (D5)



1. úloha: Diskutujte o význame spolupatričnosti ku komunite, fenoméne ostrakizácie a s tým spojených emóciách!!

Neexistuje žiadne nesprávne riešenie!

Je možné použiť akýkoľvek nástroj alebo materiál!
Môžete použiť vlastné nápady alebo nechať deti nájsť riešenie pomocou svojich kreatív.



2. úloha: Diskutujte o tom, aké emócie poznáme, ako sa dajú čítať neverbálne. Rozpoznajte emócie zobrazené na obrázkoch nižšie. Pokúste sa ukázať emócie (kresba, rytina atď.).)

Všetky riešenia sú dobré!

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 :

- kresba
- hlina
- dreva



<https://www.mackojatek.hu/fa-jatek-fej-tender-leaf-tl8607/>

3. úloha: Hovorte o pocitoch.

Aký je pocit šťastia, smútku, strachu. Vytvorte scény, v ktorých sa tieto emócie objavujú.

Zdramatizujte a zahrajte danú situáciu.

Všetky riešenia sú dobré!

Bazár nápadov – niekoľko nápadov :

- Podrobnosti o rôznych situáciách nájdete v hárku nápadov. (17)
- Vystrihnite situačné karty.
- Vyberte zameranie, na ktorom chcete, aby deti pracovali! Dajte im zodpovedajúcu kartu situácie.
- Ak je to potrebné, pomôžte im situáciu vybudovať!

Rozvinuté oblasti :

V zameraní:

- Sociálne schopnosti
- Kreativita

Okrem toho:

- Talentový manažment

Čo robiť s výstupom:

Usporiadajte hotové skladby buď online alebo vytlačené na nástenke. Priložte poznámky a ďalšie nápady.

KNIHA DŽUNGLE

Pár nápadov – Hovorte o pocitoch!

Zahrajte sa!
V akých situáciách sa zvyšujú čísla šťastný/smutný?
Ako sa cítiš, keď si šťastný/smutný? Aký je rozdiel medzi týmito dvoma emóciami?
Predstavte si a zahrajte jednu situáciu, keď ste boli šťastní a jednu, keď ste boli smutní!

Zahrajte sa!
Čo robíš, keď si smutný? S kým sa o ňom môžeš porozprávať?
Ako ti v takejto situácii môže pomôcť tvoj priateľ?
Čo robíš, keď je tvoj priateľ smutný? Snažíš sa mu pomôcť? Ak áno, ako?
Predstavte si a zahrajte situáciu, keď je váš priateľ smutný a vy sa mu snažíte pomôcť!

Zahrajte sa!
Čo si myslíš, prečo plakal Mauglí? Čo si myslíš, ako sa cítil Mauglí, keď vylúňal výkov?
Predstavte si túto situáciu a zahrajte ju!

KNIHA DŽUNGLE MAUGLÍ SA LÚČI (T4)

**S4
 T4
 D5
 L2 P3**

Maugli sa vzpriamal, držiak v rukách nádobu s ohňom. Potom vystrel ramená a zívól zhromaždeným do tváre, hoci mu srdce div nepuklo od zlosti a zármutku, pretože vlci, mu nikdy nepovedali, ako veľmi ho nenávidia.

„Čušte!“ skríkol. „Ten psí brechot je celkom zbytočný. Tol'ko ráz ste mi povedali tejto noci, že som človek, hoci by som veru vďačne zostal vlkom s vami až do konca života, že cítim pravdivosť vašich slov. A tak vás nebudem viacej nazývať svojimi bratmi, ale psami, ako by vás nazýval človek. Čo urobíte a čo neurobíte, o tom vy nerozhodnete. To závisí od mňa, a aby sme všetko jasnejšie videli, doniesol som ja, človek, tu trochu toho červeného kvietka, ktorého sa vy, psi, tak bojíte.“

I hodil nádobu s ohňom na zem a niektoré žeravé uhlíky padli na chlpy suchého machu, ktorý hneď vzplanul a celé zhromaždenie od hrôzy cúvalo pred vzťahujúcimi sa plameňmi.

Maugli strčil prichystaný suchý konár do ohňa, kým sa halúzky praskajúc nerozžiarili, a zatočil ním nad hlavami učupených vlkov.

„Dobre!“ riekol Maugli, hľadiac smutne vókol seba. Vidím, že ste psi. Pôjdem od vás k svojmu rodu – ak je to totiž môj rod. Džungľa sa predo mnou zavrie a mne treba zabudnúť na vašu reč i na to, že som bol vo vašej družine, ale chcem byť milosrdnejší, ako ste vy. Keďže som bol okrem krvných zväzkov vašim bratom, sľubujem vám, že keď budem človekom medzi ľuďmi, nezradím vás tak, ako ste vy mňa zradili!“ I kopol nohou do ohňa, až iskry sršali.

Ani tu si nežiadam, aby ste tu ešte dlhšie sedeli, vyplazujú jazyky, ani čo by ste boli bohvie čo, a nie len psi, ktorých ja takto rozprášim. Berte sa! Oheň na konci konára sa silne rozhorel a Maugli švihol konárom na pravo, na ľavo, v celom kruhu, a vlci, zavýjajú, utekali divoko, lebo im iskry páľily kožu. Naostatok boli tam už len: Akela, Baghíra a asi desať vlkov, ktorí sa k Mauglimu vždy verne družili. Zrazu začalo Maugliho niečo v hrudi boľet, ako ho ešte nikdy nebolelo, dych mu pristavilo, i nariekal, až mu tvárou prúdom slzy stekaly.

„Co je to? Co mi je?“ pýtal sa. „Nechce sa mi opustiť džungľu, a neviem, čo mi je. Ci neumieram, Baghíra?“

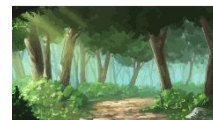
„Ale nie, bráček môj. To sú iba slzy, aké prelievajú ľudia. Teraz už viem, že si muž a že si vyrástol z detstva. Odteraz bude ti džungľa už naozaj zavretá. Nech len padajú, Maugli. Vedú to iba slzy.“

V zameraní:

- Sociálna kompetencia (D5)

Účel lekcie:

- porozumenie
- riešenie problémov
- rozhodnutie
- organizácia skupinovej práce



Postava	Vlasnosť	Aktivity
Maugli	Nahnevaný Smutný	Kričí, hrniec plný žeravého uhlíka tresne o zem, tlejúci konár máva nad hlavou, plače
Vlci		Sedia v kruhu a vyplazujú jazyk Cúvajú pred ohňom, kričia, utekajú

Návrhy

- Identifikujte postavy textu s osobitným dôrazom na hlavné momenty deja, na vlastnosti postáv, na emócie, postoje a mimiku.
- Diskutujte spolu
 - o vlastnostiach a o emóciách
 - čo zažil Mauglí, prečo bol prekvapený, čo sa mu stalo (plač)
 - aký je vzťah majú ľudia a zvieratá k ohňu
 - ako vyzerá oheň, ako založiť oheň
 - kedy je oheň nepriateľom, kedy je priateľom, ako môžeme chrániť seba aj životné prostredie (požiarne pravidlá)

Používanie karty pre postavy:

Každý študent vyplní svoju vlastnú kartu:

- zapíše si meno postavy
- zapisuje jej vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- premysli si etapy, nástroje, materiály konštrukcie robotov

Študenti môžu v prípade potreby

použiť viac ako jednu kartu!

Meno postavy: _____ Ja postavím toto: _____	Maugli vlci Bagira ohnivá pochodeň džungľa Hlavné momenty deja Požadované súbory Rozdelenie textu na časti Uved'te materiály, ktoré potrebujete, atď.
Meno postavy: _____ Mój robot bude vedieť: _____	
Meno postavy: _____ Bolo by dobré, keby mój robot vedel ešte: _____	
Meno postavy: _____ Musím si to dobre premyslieť: _____	

KNIHA DŽUNGLE MAUGLÍ SA LÚČI (T4)

S4
T4
D5
L3-4
P4



Potrebné materiály

- ArTeC kocky (aspoň 112 kusová sada) a ArTeC robotická sada (2 Studuino základné tehly, 2 szervomotory, 3 LED, 1 Buzzer, 1 IR fotoreflektor, 3 tlačidlo)
- Prázdne pracovné karty pre postáv a robotov
- Ceruzka

Vyplnenie pracovnej karty pre robota

- Na základe pracovnej karty pre postavy, vývojového aspektu a úrovne programovania vyberte aktivitu robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa.
- V prípade potreby (napr. na objasnenie) je možné vyplniť ďalšie pracovné karty.

Mauglí,
pochodeň, vlci
Bagira, džungľa

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Motor	Senzor	LED	Buzzer	IR fotoreflektor	IR fotorecektor	ArTeC kocky
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Číslo úlohy	Čo robí?	Čo?	Čo?	Čo?	Čo?	Čo?

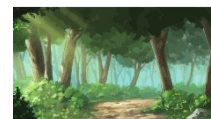
Takto bude fungovať robot: *Odpovede v políčkach vedľa podľa hore, dole, vpravo, vľavo.*

V zameraní:

- Sociálna kompetencia (D5)

Účel lekcie:

- riešenie problémov
- rozhodovanie
- plánovanie



Odporúčania

Emócie, rozlúčka

- Diskutujte s deťmi o emóciách spojených s rozlúčkou, prečo bol Mauglí nútený urobiť to, čo urobil
- Zbierajte nápady, ako znázorniť boj, rozlúčku a plač s časťami robota
- Postavte figúrky s pohyblivými časťami tela z blokov ArteC

Súvisiace témy v technologickom kútiku

- Použitie jednosmerného motora (2.a, 2.b)
- Programovanie servomotorov (3.a, 3.b)
- Programovanie tlačidla (4.a, 4.b)
- Použitie LED (5.a)
 - Blikajúca fakľa (5.b)
 - Zapálenie pochodne (5.c)
- Používanie bzučiaka (6.a)
- IR fotoreflektor használata (7.a, 7.b)
- Náhodne blikajúce žeravé uhlíky (10)

Vlk je robot, Mauglí a ostatné postavy sú axiálne konštruované a scéna môže byť bábková.

PROG1

Mauglí straší Vlka, ktorý sa pohybuje tam a späť na stojane. LED v Maugliho ruke predstavuje oheň.

PROG2

Mauglí s IR fotoreflektorom cíti vlka. Vlk sa dá ovládať tlačidlom.

PROG3

Obaja herci majú IR fotoreflektory, takže na seba reagujú.

PROG4

KNIHA DŽUNGLE MAUGLÍ SA LÚČI (T4)

S4
T4
D5
L3-4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Vlk je robot, Mauglí a ostatné postavy sú axiálne konštruované a scéna môže byť bábková.

PROG1

Mauglí straší Vlka, ktorý sa pohybuje tam a späť na stojane. LED v Mauglího ruke predstavuje oheň.

PROG2

Mauglí s IR fotoreflektorom cíti vlka. Vlk sa dá ovládať tlačidlom.

PROG3

Obaja herci majú IR fotoreflektry, takže na seba reagujú.

PROG4



Vydedenec, lúčiaci sa Mauglí, útočiacy vlci

P1 Mauglí sa lúči s vlkami

- Figúrka vlka je postavená na robotovi a po zapnutí sa automaticky pohne dopredu, trochu počká a potom sa pohne dozadu.
- Mauglí a ostatní (vlci, Bagira, Akela, Balu) sú postavené postavy v tejto scéne.

P2 Mauglí s ohnivou palicou

- a.) Vlk sa môže pohybovať na stojane poháňanom 1 jednosmerným motorom.
- Dá sa ovládať pomocou 2 tlačidiel umiestnených na zadnej strane. Na jednom dotykovom senzore prejde dopredu k Mauglímu (na základe nameraného času), pri útoku vydá zvuk bzučiacom a po stlačení druhého dotykového senzora ustúpi.
 - Mauglí je statický robot, 1 servomotor zabudovaný v jednom ramene pohybuje jeho ruku a 1 červen LED je zabudovaný v každej ruke.
 - Keď stlačíte prvý dotykový senzor, zdvihne ruku, keď stlačíte druhý dotykový senzor, spustí ruku, rozsvietia sa LED diódy, program sa spustí automaticky.
- b.) Štruktúra, činnosť a program vlka sú totožné s a.)
- Mauglí je namontovaný na robotickej základni vybavenej 2 jednosmernými motormi, jeho ramená sa pohybujú, a každé jeho oko je LED (LED-y majú rôzne farby). Program sa spustí, keď stlačíte dotykový senzor. Jeden LED sa okamžite rozsvieti, robot sa pohne dopredu a rozsvieti sa aj druhý LED.
 - Po chvíli sa robot zastaví a zhasnú aj LED diódy.
 - Keď sa robot pohybuje, blikajúce LED diódy predstavujú Mauglího plač.

P3 Vlci zaútočia na Mauglího

- Štruktúra vlka je rovnaká ako v P2
- Kým je tlačidlo stlačené, robot sa pohybuje dopredu alebo dozadu
- Tiež signalizuje Bzučiacom, keď dosiahne Mauglího.
- Jedno z Mauglího ramien sa dá pohybovať pomocou servomotora, v rukách má zabudovanú 1 LED diódu a je na nej aj infračervený senzor.
- Infračervený senzor namontovaný na Mauglího, keď sa k nemu vlk priblíži, zapne servomotor a zdvihne ruku, LED diódy začnú blikáť.
- Ak sa vlk od neho vzdiali, spustí ruku.

P4 Boj s vlkami

- Mauglího štruktúra je identická so štruktúrou P3.
- Rameno servomotora sa pohybuje nahor a nadol náhodne niekoľkokrát.
- Vlk je konštrukčne podobný P3, ale nemá tlačidlo.
- Po zapnutí čaká náhodne dlhý čas, kým sa posunie vpred.
- V dôsledku nainštalovaného infračerveného reflektora, ak sa dostane dostatočne blízko k Mauglímu, vlk sa zastaví, signalizuje bzučiacom a potom od Mauglího ustúpi.

