

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SI STRATÍ RUKY A RAMENÁ (T₂)

S5
T2
D2
L1 P3

V pozornosti:

- Grafomotorika (D2)



Úloha 1: Ako vyzerá prostredie?

Žiaci vytvoria prvky prostredia. 1.

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 ich kreativity.

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

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

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránke Nápady.



Oblasti rozvoja:

V centre pozornosti:

- Priestorová orientácia
- Jemná motorika
- Kreativita

Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Koncentrácia na predmety - prírodné vedy
- Rozvoj talentov

Úloha 2: Ako vyzerá postava s pohyblivými/chýbajúcimi končatinami?

Žiaci vytvoria ľudskú postavu s pohyblivými/chýbajúcimi končatinami.

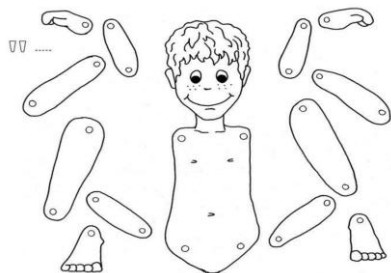
Žiadne nesprávne riešenie!

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

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Zostavenie postavy z kociek ArTeC
- Vystrihnutie a zlepenie postavy z kartónu
- Sériá kresieb
- Režírovanie animácií

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi.



Oblasti rozvoja:

V pozornosti:

- Jemné motorické zručnosti
- Priestorová orientácia
- Kreativita

Okrem toho:

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

Spravovanie výstupných prvkov:

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!

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SI STRATÍ RUKY A RAMENÁ (T2)

S5
T2
D2
L1 P3

V pozornosti:
• Grafomotorika (D2)



Úloha 3: Ako často strácate pozornosť?

Žiaci hovoria o pozornosti a pamäti a snažia sa zamyslieť nad touto kognitívnou funkciou. Situáciu zdramatizujú a zahrajú.

Úloha 4: Aká je tvoja pamäť?

Žiaci hovoria o pamäti a pokúšajú sa zamyslieť nad touto kognitívnou funkciou. Zdramatizujú a zahrajú situáciu.

Neexistuje nesprávne riešenie!

Možno použiť akýkoľvek prostriedok alebo materiál! Môžete použiť nápady a materiály navrhnuté v Bazári nápadov, použiť vlastné nápady alebo nechať deti nájsť riešenie pomocou ich kreativity.

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Vymysli a zahraj situáciu, v ktorej si niečo stratil!
- Zdramatizuj situáciu, v ktorej musíš problém vyriešiť sám/ v ktorej ti niekto pomôže!

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdeš na kartách s nápadmi!

Vystrihnite si kartičky so situáciami!

Vyberte si zameranie, ktoré budú deti riešiť! Dajte im príslušnú situačnú kartu! V prípade potreby im pomôžte situáciu pripraviť!

Oblasti rozvoja

V pozornosti:

- Sociálne kompetencie
- Stratégie zamerania
- Pozornosť a koncentrácia

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Čítanie s porozumením
- Rozvíjanie talentu


**PRECHÁDZKA
ZMÄTENÉHO CHLAPCA**

S5
T1-4
L1


Niekoľko nápadov - pocit zmätenosti - stratégie koncentrácie

Zahrajte si ho!
 Ste zvyčajne rozptýlení?
 Co ste urobili naposledy, keď ste nedávali pozor?
 Ako ste si to všimli?
 Ako ste sa vtedy cítili?
 Predstavte si a zdramatizujte situáciu, keď ste boli nepozorní v škole alebo počas voľného času!

Zahrajte si ho!
 Ako je na tom vaša pamäť? Pamätáte si zvyčajne telefónne čísla, mená a detaily?
 Keď prvýkrát počujete nejaký príbeh alebo vtip, dokážete ho zopakovať svojim spolužiakom?
 Predstavte si a zdramatizujte príbeh, v ktorom režisér zabudne na dôležité detaily (vytvorí absurdné situácie).

Zahrajte si ho!
 Žijete v meste alebo na dedine?
 Poznáte ľudí vo svojom okolí?
 Požiadali ste o pomoc susedov alebo ľudí, ktorí žijú vedľa vás?
 Predstavte si a zdramatizujte, ako sa žiada o pomoc v zlej situácii.



Spravovanie výstupu:

Vytvorte video/audio nahrávku zdramatizovanej situácie!

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SI STRATÍ RUKY A RAMENÁ (T2)

S5
T2
D2
L2 P3



V pozornosti:

- Grafomotorika (D2)

Cieľ hodiny:

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

Istý pán mu veľmi láskavo
vynadá:
„Aký si ty zmätený. Vidíš, už si
prišiel o ruku.“
„Ehm, to je pravda. Aké
neopatrné odo mňa.“
Hľadá svoju ruku, ale namiesto
nej nájde prázdnu fľašu. Bude
naozaj prázdna? Pozrime sa na
to. A čo v nej bolo predtým, než
bola prázdna? Nemohla byť
prázdna od prvého dňa...
Giovannino zabudne hľadať svoju
ruku a potom zabudne hľadať aj
nádobu, pretože uvidí krivajúceho
psa. Aby sa dostal ku
krivajúcejmu psovi skôr, ako
zabočí za roh, príde o celú ruku.
On si to však nevšimne a beží
ďalej.
Dobrá žena mu povie:
„Giovannino, Giovannino, tvoja
ruka!“
Nemá šancu, nepočuje.
„Kľud,“ hovorí. „Odnesiem ho k
jeho matke.“

Hlavné charakteristiky a interakcie postáv

Postavy	Charakteristika	Vzťah medzi nimi
Giovannino	Prechádza sa, zbadá fľašu, psa, startí ruku a rameno	Pohybujú sa spolu, rozprávajú sa
Pán	Prechádza sa, hovorí	
Žena	Hovorí, nesie rameno matke	

Používanie karty s hereckými úlohami:

Každý žiak si vyplní svoju vlastnú kartu s hereckými úlohami:
napíše meno postavy
jej vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
pozbera prvky scény, ďalšie doplnky na vytvorenie scény
premýšľa o fázach, pomôckach a materiáloch na stavbu robota
V prípade potreby môžu žiaci použiť
ďalšie prvky karty s hereckými úlohami
**Žiaci môžu použiť viac
častí mapy úloh, ak je to potrebné!**

Giovannino
Pán
Žena

Návrhy

- Diskutujte so žiakmi o tom, ako často zabúdajú učivo alebo strácajú veci.
- Diskutujte so žiakmi o tom, ako zvyčajne dávajú na hodinách pozor, ako sa vyhnúť roztržitosti
- Diskutujte so žiakmi o tom, ako funguje ich pamäť a aké stratégie môžu použiť na jej zlepšenie.

Odporúčané materiály

- Robot ArTeC a kocky (aspoň 112 kusová súprava)
- Anatomické modely alebo obrázky úst, rúk a nôh
- biely papier, ceruzka, obal


 Volám sa: _____
 Budujem: _____


 Volám sa: _____
 Môj robot bude ovládať: _____


 Volám sa: _____
 Malo by to byť ešte: _____


 Volám sa: _____
 Premyslím: _____

Prechádza sa
Hovorí
Stratenie
ruky/ramena

Dom
Dedina
Ulica
Obchody
fľaša

Hlavné momenty
deja
Potrebné súbory
Rozdeliť text na
časti

Zoznam potrebných
materiálov atď.

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SI STRATÍ RUKY A RAMENÁ (T2)

S5
T2
D2
L3-L4
P4

Navrhované materiály

- Kocky ArTeC (aspoň 112 kusová súprava) a súprava ArTeC rorbot (1 doska Studuino, 2 jednosmerné motory, kolesá, 2 IR fotoreflekory, 2 tlačidlá, 2 LED diódy, 1 servomotor, základná doska).
- Prázdna myšlienková mapa, tabuľka alebo príbeh
- Prázdne karty s úlohami postáv a robotov
- Ceruzka

V pozornosti:

- Grafomotorika (D2)

Cieľ hodiny:

- Jemná motorika
- Riešenie problémov
- Rozhodovanie
- Organizovanie skupinovej práce



Vyplňte kartu úloh robota

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

Návrhy

Prechádzka

- Diskutujte o tom, ako sa vytvárajú pohyby.
- Urobte niekoľko pohybov spoločne, aby deti mohli vnímať fázy vlastného pohybu.
- Ukážte deťom pohyblivé anatomicke modely
- Zostavte jednoduchú postavu s pohyblivými nohami, rukami alebo ústami pomocou kociek ArTeC.

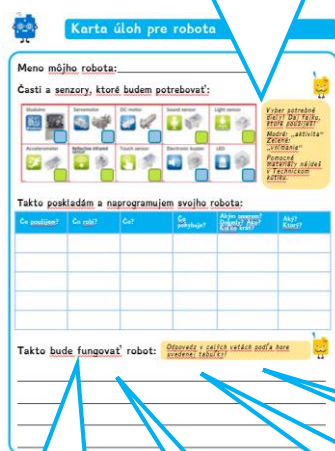
Skok

- Rôzne spôsoby skákania (skok na jednej nohe atď.)

Rameno

Ruka

Výber jednej fľaše



Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo použijem?	Čo robím?	Čo?	Čo sa deje?	Čo sa deje?	Čo sa deje?

Takto bude fungovať robot: *Odpoveď v každom riadku podľa toho, čo robí robot.*

Súvisiace témy v Technickom kútiku

- Programovanie DC motora (2.a, 2.b)
 - Nastavenie sily, smeru (2.a, 2.b)
 - Náhodné pohyby (2.f)
- Používanie LED (5.a, 5.b)
- Používanie tlačidla (4.a, 4.b)
 - Diaľkový ovládač so 4 tlačidlami (4.d)
- IR fotoreflektror (7)
 - testovanie IR fotoreflektrora (7.a)
 - Vnímanie prekážok (7.b)

Chlapec počas prechádzky stretáva ľudí a všima si predmety.

PROG1

Chlapca pomocou 4 tlačidiel možno naviesť k predmetom, ktoré ho počas prechádzky odpútajú pozornosť.

PROG2

Hlavný hrdina sedí na robote, ktorý je riadený 2 infračervenými senzormi a používa ich na pohyb k objektom.

PROG3

Robot s tromi infračervenými senzormi monitoruje prostredie a sleduje cestu malého chlapca.

PROG4

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SI STRATÍ RUKY A RAMENÁ (T2)

S5
 T2
 D2
 L3-L4
 P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Chlapec počas prechádzky stretáva ľudí a všima si predmety.

PROG1

Chlapca pomocou 4 tlačidiel možno naviesť k predmetom, ktoré ho počas prechádzky odpútajú pozornosť.

PROG2

Hlavný hrdina sedí na robote, ktorý je riadený 2 infračervenými senzormi a používa ich na pohyb k objektom.

PROG3

Robot s tromi infračervenými senzormi monitoruje prostredie a sleduje cestu malého chlapca.

PROG4



Strata častí tela

P1 Postavy pohybujúce sa na osi

- Tety, pán a krívajúci pes, ako aj malý chlapec, majú na osi namontované končatiny, ktoré sa pohybujú.
- Súčasťou scény je aj fľaša.

P2 Robot so štyrmi tlačidlami

- Chlapec sa môže riadiť so štyrmi tlačidlami dopredu-dozadu- doprava-doleva.
- Robot pomocou konzola sa môže nasmerovať k fľaši a ku krívajúcemu psovi.
- Na fľaši a na krívajúcom psovi je 1 – 1 LED a 1 – 1 tlačidlo.
- Keď sa chlapec dostane k jednému z nich, po stlačení príslušného tlačidla začne blikať LED dióda.

P3 Robot na snímanie vzdialenosti

- Chlapec má v prednej časti zabudované 2 IR fotoreflekory na oboch stranách robota.
- Ak sa fľaša alebo krívajúci pes umiestni pred jeden zo snímačov, robot sa pohne dopredu a otočí sa týmto smerom.

P4 Samostatne ovládané roboty riadené IR fotoreflektormi

- Chlapec je postavený ako v P3.
- Krívajúci pes a fľaša sú pripojené k robotovi, umiestnime na ne 1-1 IR fotoreflektor a 1-1 LED diódu.
- IR fotoreflektor pripevníme aj vpredu a v strede.
- Robot sa bude automaticky vyhýbať objektom pred ním, fľašou a krívajúcim psom.
- Ak senzor v strede niečo zaznamená, robot sa zastaví.
- Keď je chlapec v blízkosti krívajúceho psa alebo fľaši, LED diódy blikajú.

