

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SA VRÁTI DOMOV (T3)

S5
T4
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:

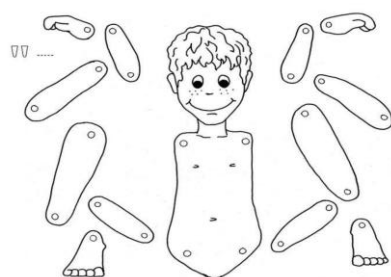
- Koncentrácia pozornosti
- Koncentrácia na predmety - prírodné vedy
- Rozvoj talentov

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 nespádli. Pripevnite k nim názov skupiny!

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SA VRÁTI DOMOV (T3)

S5
T4
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. Zdrmatizujú 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!
- Zdrmatizuj 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.

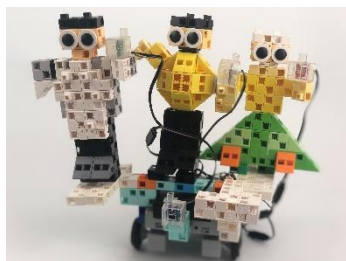


Spravovanie výstupu:

Vytvorte video/audio nahrávku zdramatizovanej situácie!

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SA VRÁTI DOMOV (T3)

S5
T4
D2
L2 P3



V pozornosti:

- Grafomotorika (D2)

Cieľ hodiny:

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

Nakoniec prichádza Giovanni, poskakuje na jednej nohe, nemá uši ani ruky, ale je veselý ako vždy, veselý ako vrabec. Matka potrasie hlavou, položí jeho časti tela späť a dá mu pusu. „Chýba ti niečo, mamička? Bol som dobrý, mamička?“ „Áno, Giovanni, bol si veľmi dobrý.“

Postava	Vlastnosti	Vzťah medzi nimi
Giovannino	Chodí, klope, interaguje	Hovoria
Matka	Chodí, klope, interaguje	

Používanie karty s hereckými úlohami:

Každý žiak si vyplní svoju vlastnú kartu s hereckými úlohami: napíše meno postavy jej vlastnosti, pohyby, reakcie atď. pozbiera 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!**

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

Giovannino
Matka

Prechádza sa
Hovorí

Dom
Ulica
Návštevníci

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

 Volám sa: _____
 Budujem: _____

 Volám sa: _____
 Môj robot bude ovládať: _____

 Volám sa: _____
 Malo by to byť ešte: _____

 Volám sa: _____
 Premyslím: _____

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SA VRÁTI DOMOV (T3)

S5
T4
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 diferenciaciu).

Návrhy

Prechádzka

- Diskutujte o tom, ako sa vytvárajú pohyby.
- Urobte niekoľko pohybov spoločne, aby deti mohli vnímať fázy vlastného pohybu.
- Ukážte deťom pohyblivé anatomické 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:

Výber potrebných častí: Použite tlačidlo "Výber" na doske Studuino, aby ste mohli vybrať potrebné časti. Môžete vybrať: Zvolte "Výber" na doske Studuino, aby ste mohli vybrať potrebné časti. Pomocou mapy na doske v Technickom kútiku.

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo použijem?	Čo robím?	Čo?	Čo potrebujem?	Čo je môj plán?	Alty: Kto?

Takto bude fungovať robot: *Odpovede v každom vetšom políčku hore vyberte: tabuľka?*

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 fotoreflekory (7)
 - testovanie IR fotoreflekora (7.a)
 - Vnímanie prekážok (7.b)
- Použitie premenných (11.a)
- Počítanie (11.c)

Návštevníci prichádzajú k matke, ktorí symbolicky prinášajú domov časti chlapca, a potom sa aj chlapec vracia domov šťastný. Scénka sa dá zahrať bábkami.

PROG1

Odvzdanie sa uskutoční pomocou LED diód ovládaných tlačidlom. Aj chlapec sa vracia domov.

PROG2

IR fotoreflekory riadia zapínanie a vypínanie LED diód na oboch robotoch. Postavi jeden po druhom odovzdávajú matke časti tela, ktoré priniesli.

PROG3

Matka spočíta prichádzajúcich hostí a podľa LED diód si od návštevníkov vezme toľko vecí, koľko návštevníkov prišlo.

PROG4

PRECHÁDZKA ZMÄTENÉHO CHLAPCA GIOVANNINO SA VRÁTI DOMOV (T3)

S5
T4
D2
L3-L4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Návštevníci prichádzajú k matke, ktorí symbolicky prinášajú domov časti chlapca, a potom sa aj chlapec vracia domov šťastný. Scénka sa dá zahrať bábkami.

PROG1

Odovzdanie sa uskutoční pomocou LED diód ovládaných tlačidlom. Aj chlapec sa vracia domov.

PROG2

IR fotoreflekory riadia zapínanie a vypínanie LED diód na oboch robotoch. Postavi jeden po druhom odovzdávajú matke časti tela, ktoré priniesli.

PROG3

Matka spočíta prichádzajúcich hostí a podľa LED diód si od návštevníkov vezme toľko vecí, koľko návštevníkov prišlo.

PROG4



Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

P1 Bábkarstvo

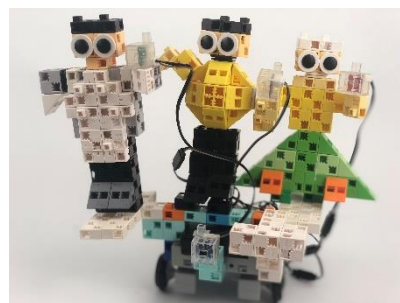
- Pekár, taxikár a žena prídu k matke a odovzdávajú jej symbolicky nájdené časti malého chlapca.
- Nakoniec aj chlapec príde domov.

P2 Roboty fungujúce tlačidlami

- Na prichádzajúcich návštevníkov je zabudovaný 1 - 1 LED a 1 - 1 tlačidlo. Po stlačení tlačidla na postave zhasne dovtedy nepretržite svietiaci LED diód.
- Na matku sú namontované 3 LED diódy a 3 tlačidlá.
- Keď LED dióda na hercovi zhasne, stlačením tlačidla na matke sa rozsvieti LED dióda.
- LED diódy rovnakej farby fungujú jednotne.
- Ak sa stlačí tlačidlo štart chlapčeka, 3 sekundy ide dopredu a zastaví sa.

P3 Prenos riadený IR fotoreflektorom

- Návštevníci sa pohybujú na spoločne namontovanom robote.
- Ich program sa spúšťa tlačidlom a predmontovaný IR fotoreflektror zastaví robota, ak zistí matku.
- Po krátkom čakaní zhasnú postupne 3 LED diódy 3 postáv.
- Na matke je tiež 1 infračervený senzor, 1 servomotor v krku a 3 LED diódy.
- Keď IR fotoreflektror zaznamená návštevníkov, hlava sa nesúhlasne pohne doľava a doprava.
- Potom postupne zhasnú LED diódy na návštevníkoch a postupne sa zapnú LED diódy na matke, pričom sa dodrží poradie farieb. To symbolizuje odovzdanie.
- Stlačením tlačidla chlapec ide dopredu k matke a zastaví sa.



P4 Variabilným prenosom riadené odovzdanie

- Do robota zostaveného podľa P3 sú pridané 2 tlačidlá a 1 IR fotoreflektror.
- Robot sa po stlačení rôznych tlačidiel pohybuje po inej dráhe.
- Po stlačení jedného tlačidla raz, druhého dvakrát a tretieho trikrát robot postúpi k matke a potom sa vráti do východiskovej polohy.
- Toľko LED diód sa rozsvieti po stlačení tlačidiel, koľkokrát sa hýbe robot dozadu a dopredu.
- IR fotoreflektror robota zistí, kedy dosiahne k matke.
- Urobí jednu, dve alebo tri cesty tam a späť v závisle od toho, ktoré tlačidlo je stlačené.
- LED diódy potom zhasnú.
- V porovnaní s P3 je štruktúra matky rozšírená o 1 tlačidlo.
- IR fotoreflektror počíta počet príchodov návštevníkov (t. j. počet prichádzajúcich návštevníkov).
- Dlhé stlačenie tlačidla spôsobí, že robot vráti hodnotu uloženú v premennej, takže servomotor matky pohybuje hlavou robota doľava a doprava a LED dióda na matke sa rozsvieti.
- Chlapec stlačením tlačidla spustí program a pohybuje sa dopredu k matke a zastaví sa.