

DOBRDROUŽSTVÁ DONA QUIJOTA ZAMILUJE SA DO DULCINEA (T2)

**S6
T2
D2
L1 P3**

V centre pozornosti:

•Grafomotorika (D2)



Úloha1: Ako vyzerajú postavy a scény?

Študenti vytvárajú krajinné prvky

Všetky riešenia sú dobré!

Je možné použiť akýkoľvek nástroj a materiál!
 Môžete použiť zoznam nápadov a materiálov.
 z Bazáru nápadov, použite vlastné nápady resp
 len nechajte deti vyriešiť problém a
 ich kreativita.



Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Budovanie prostredia z blokov ArTeC
- Prostredie
- Kreslenie
- Tvorba

**Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v
hárkoch nápadov! (I1, I4)**

Oblasti rozvoja:

V zameraní:

- Jemná motorika
- Priestorová orientácia
- Kreativita

Okrem toho:

- Koncentrácia
- pozornosti
- Predmetové
sústredenie – Prírodné
vedy
- Rozvoj talentu

Úloha2: Ako cestovali Quijote a Sancho? Ako ďaleko sa dostali a aké dopravné prostriedky použili?

Žiaci vytvoria plán cesty a postavia koňa a somára.

Všetky riešenia sú dobré!

Je možné použiť akýkoľvek nástroj a materiál!
 Môžete použiť nápady a zoznam materiálov Bazáru
 nápadov, vlastné nápady alebo jednoducho nechať
 deti, aby vyriešili úlohu svojou kreativitou.

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Stavanie zvieratiek z blokov ArTeC
- Naprogramujte zvieratá, aby sa pohybovali a
nosili ľudí, premýšľajte, ako umiestniť postavičky
na zvieratá, aby mohli cestovať.
- Tvorba počítačovej grafiky a animácií
- Kreslenie

**Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v
hárkoch nápadov! (I1, I2, I3)**

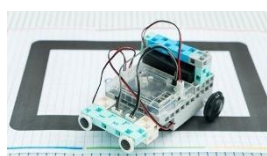
Oblasti rozvoja:

V zameraní:

- Sociálne kompetencie
- Grafomotorika
- Kreativita

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmetová
koncentrácia –
Občianstvo
- Rozvoj talentu



Ako spracovať výstup:

Predmety ukladajte do skrinky, aby ste ich ochránili pred pádom. Pripojte štítok s názvom skupiny!

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA ZAMILUJE SA DO DULCINEA (T2)

**S6
T2
D2
L1 P4**

V centre pozornosti:
 •Grafomotorika (D2)



Úloha3: Prečo sa ľudia smejú Donovi Quijotovi?

Študenti diskutujú o dôvodoch správania Dona Quijota a reakcii spoločnosti naň.

Všetky riešenia sú dobré!

Môžete použiť Act it out z Idea Bazaar! karty.



Ako spracovať výstup:

Natočte video záznam zdramatizovanej situácie!

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Vymyslite a zdramatizujte situáciu, kedy sa váš priateľ správa zvlášťne a ako by ste zareagovali vy.
- Predstavte si, ako by reagovali ostatní a čo by ste urobili, aby ste pomohli svojmu priateľovi.

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch nápadov!

Vystrihnite situačné karty! (I5)

Vyberte zameranie, s ktorým sa budú deti zaoberať! Dajte im kartu správnej pozície!

V prípade potreby im pomôžte vytvoriť situáciu!

Oblasti rozvoja:

V zameraní:

- Sociálne kompetencie
- Kritické myslenie
- Sociálne zručnosti
- Občianske vedomosti
- Porozumenie

Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Životné zručnosti
- Rozvoj talentu

Úloha4: Napíšte list Dona Quxote Dulcinee!

Nechajte deti predstaviť si, čo mohol Don Quijote napísať Dulcinei, ako by napísal, ako by list adresoval!

Všetky riešenia sú dobré!

Dá sa použiť

Môžete využiť nápady a zoznam materiálov Bazár nápadov, môžete použiť vlastné nápady, alebo môžete nechať deti, aby problém vyriešili svojou kreativitou.



Ako spracovať výstup:

Vytvorte knihu z písmen! Nalepte štítk s názvom skupiny!

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Napíšte list
- Vytvorte starodávny papier.
- Vytvorte
- Urobte pečať
- Zistite, ako poslať a doručiť list.
- použitie materiálov uvedených I7

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch nápadov! (I8)

Oblasti rozvoja :

V zameraní:

- Životné zručnosti
- Sociálne zručnosti
- Kreativita
- Dobré motorové zručnosti

Okrem toho:

- Priestorová orientácia
- Koncentrácia pozornosti
- Rozvoj talentu
- Predmetová koncentrácia - kresba , história, jazyk

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA ZAMILUJE SA DO DULCINEA (T2)

**S6
T2
D2
L2 P3**



V centre pozornosti:

- Grafomotorika (D2)

Ciele lekcie:

- Porozumenie
- riešenie problémov
- Rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

Don Quijote sa zoznámí s Cardeniom, smutným, drsným rytierom, ktorý narieka, že jeho pravá láska, Lucinda, sa vydala za niekoho iného: dona Fernanda. Cardenio, šialený žiaľom, behá bez košeľe po kopcoch Sierra Morena. Quijote napodobňuje Cardenia a túži po svojej milovanej žene Dulcinea del Toboso. Quijote posielá Sancha s listom, aby ho vzal do Dulcinea.

Hlavné charakteristiky a interakcie

Charakter	Charakteristika	Interakcie
Don Quijote	Chodí, hýbe sa škvarom, rozpráva	Píše list a pýta sa na
Sancho Panza	Chodí, jazdí na somárovi, rozpráva sa	Otázky správania
Dulcinea	Chodíte, rozprávajte sa	Prijme a prečíta list
Cardenio	Chodíte, rozprávajte sa	Rozpráva milostné príbehy

karty postavy:

Každý študent vyplní svoju vlastnú kartu postavy:

- napíšete meno postavy
- ich vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- zbiera prvky prostredia, ostatné doplnky, veci na stavbu
- zvážte fázy, nástroje a materiály na stavbu robota

Študenti môžu použiť viacero kusov v prípade potreby kartu z niektorých častí postavy!

**Sancho Panza
Don Quijote
Dulcinea
Cardenio**

**Prechádzka
Jazdiť na koni
Jazda na somárovi
Na písanie listov
Rozprávať príbehy
Pýtať sa otázok**

**List
Kôň
somár**

**Hlavné zápletky príbehu
Rozdelenie textu na časti
Urobte si zoznam vecí, ktoré potrebujete
Požadované mediálne súbory**

Odporúčania

- Rozprávanie o sociálnom správaní, hranie rolí, ak vám to vyhovuje.
- Hovorme o úlohe priateľov pri riešení problémov.
- Zamyslime sa nad tým, ako by sme mali reagovať, ak nerozumieme niečiemu správaniu: je v poriadku posmievať sa?
- Hovorme o predstavách, snoch, ilúziách.
- Hľadaj životy a hodnoty rytierov v knihách alebo na internete.
- Hľadajte v knihách alebo na internete o láske v dobe médií.
- Postavte si jednoduché figúrky s pohyblivými nohami, rukami alebo ústami z kociek ArTeC

Odporúčané materiály

- ArTeC bloky (aspoň v sade 112 kusov)
- Mapa Španielska
- Šablóna príbehu
- ceruzka

 **Meno postavy:** _____
 Ja postavím toto: _____

 **Meno postavy:** _____
 Môj robot bude vedieť: _____

 **Meno postavy:** _____
 Bolo by dobré, keby môj robot vedel ešte: _____

 **Meno postavy:** _____
 Musím si to dobre premyslieť: _____

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA ZAMILUJE SA DO DULCINEA (T2)

S6
T2
D2
L3-4
P4



Odporúčané materiály

- Bloky ArTeC (aspoň sada 112 ks) a sada robotiky ArTeC (1 alebo 2 základné dosky Studuino, 4 jednosmerné motory, 3 IR reflektory, 6 dotykových senzoro , 1 bzučiak)
- Návrh myšlienkového mapy alebo grafu, dej
- Karty postáv a šablóna kariet úloh robota
- Ceruzka

V centre pozornosti:

- Grafomotorika (D2)

Ciele lekcie:

- jemné motorické zručnosti,
- riešenie problémov,
- Rozhodovanie
- životné zručnosti

Ako vyplniť kartu robota?

- Vyberte si „aktivitu“ a zložitosť programovania robota podľa karty úloh postavy , cieľa vývoja a úrovne programovania primeranej schopnostiam dieťaťa.
- V prípade potreby (pre objasnenie alebo odlišenie) je možné vyplniť ďalšie karty robotov.

Návrh k

- Zbierajte nápady , ktoré budú reprezentovať písmeno.
- Zbierajte nápady, ako napodobniť lásku Dona Quijota.
- Postavte si jednoduché figúrky z kociek ArTeC.

Poškodenie
Noha
List

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Robot	DC motor	IR reflektor	Dotykový senzor	Bzučiak
ArTeC	ArTeC	ArTeC	ArTeC	ArTeC

Výber potrebných častí: Dotykový senzor, DC motor, IR reflektor, Bzučiak, ArTeC.

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Číslo postavy	Číslo úlohy	Číslo	Číslo úlohy	Číslo postavy	Číslo úlohy
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10

Takto bude fungovať robot: _____

Súvisiace témy v Technickom kútiku

- Programovanie jednosmerného motora
 - Nastavenie výkonu, smer (2.a, 2.b)
 - Náhodné pohyby (2.f)
- Použitie dotykových senzorov (4.a, 4.b)
 - Diaľkové ovládanie pozostávajúce zo 4 dotykových senzorov (4.d)
- Bzučanie (6.a , 6.b)
- 7. IR reflektor
 - 7.a) Vyšetrenie IR fotoreflektora
 - 7.b) Detekcia prekážok
- Použitie náhodných čísel (10.a)

Prevodový systém A prekrývajúci sa hercov otočte ho do držiaka batérie priamo pripojený DC motora.

PROG1

Rad ozubených kolies smer otáčania a dá sa nastaviť aj rýchlosť naprogramovať. The interakcie LED a Bzučiak sa vracia.

PROG2

s LED a bzučiacom cítil diania. Sancho Mobilný robot Panza a List dona Quijota vezme to do Dulcinea.

PROG3

Vzájomné vnímanie a zapínacie roboty koordinovaný pohyb. LED predstavuje písmeno prevod.

PROG4

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA ZAMILUJE SA DO DULCINEA (T2)

S6
T2
D2
L3-4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Prevodový systém A prekrývajúcich sa hercov otočte ho do držiaka batérie
Priamo pripojený DC motora.

PROG1

Rad ozubených kolies smer otáčania a dá sa nastaviť aj rýchlosť naprogramovať. The interakcie LED a Bzučiak sa vracia.

PROG2

s LED a bzučiacom cítil diania. Sancho Mobilný robot Panza a List dona Quijota vezme to do Dulcinea.

PROG3

Vzájomné vnímanie a zapínacie roboty koordinovaný pohyb. LED predstavuje písmeno prevod.

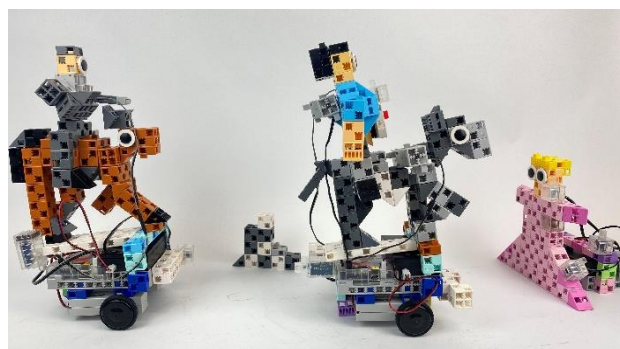
PROG4



1- Dulcinea

P1 poháňaný priamo z držiaka batérie

- Don Quijote, Sancho Panza, Dulcinea a vojvoda sú všetci postavení na ozubených kolesách.
- Prevodovka je poháňaná jednosmerným motorom priamo z držiaka batérie.
- **P2 Gear programovanie**
- Konštrukcia robota ako v P1. Zvukový senzor, LED a bzučiak pripojili sme to.
- Program začne tliekať pomocou zvukového senzora.
- Smer a rýchlosť ozubených kolies, ktoré pohybujú postavičkami, možno tiež ľubovoľne meniť.
- Bzučiak a LED ukazujú akciu.
- **P3 koordinované roboty**
- Sancho Panza je robot namontovaný na malom vozíku. Pripojíme k nemu zvukový senzor a 1 bielu LED , rameno je servo
- namontujte ho pomocou motora.
- Spustí sa potlesk, prejde dopredu, rozsvieti sa LED a medzitým servo namontované v ramene zdvihne rameno držiace písmeno
- hore dole. Po zastavení LED zhasne.
- statický robot Dulcinea, IR fotorefektor a bzučiac a namiesto jeho srdca svieti červená LED.
- reflektora, ktorý je na ňom namontovaný , potom v jej srdci zabliká červená LED a
- pri rozhovore s bzučiacom.



P4 Roboty, ktoré sa navzájom cítia

- Don Quijote je robot namontovaný v aute vybavený zvukovým senzorom a IR fotorefektorom.
- Sancho Panza P3, inštalujeme tlačidlo a IR fotorefektor.
- Don Quijote začne tliekať a kráča vpred, kým nezacíti Sancha Panzu a nepotlačí Sancha dole.
- Tlačidlo namontované na pancieri.
- Stlačením tlačidla Sancho Panza naštartuje a kráča vpred, až kým nepostrehne Dulcineu. Namontované v jeho ruke
- servomotor sa pohybuje hore a dole a v jeho ramene sa rozsvieti biela LED dióda
- Keď detekuje Dulcinea, zastaví sa a biela LED zhasne.
- Budovu Dulcinea, ako v P3, nainštalujeme bielu LED do ruky, pripojíme 1 IR fotorefektor
- k tomu.
- Fotorefektor namontovaný na Dulcinea deteguje Sancho Panzu, čo spustí jeho program. Keď Sancho Panza
- jeho biela LED zhasne Biela LED dióda Dulcinea sa rozsvieti, ako keby dostala list. Červená LED bliká a
- Ozve sa na ňom aj bzučiak.

