

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA

HOLIČ SANCHO A KŇAZ ODVEDÚ UIJOTA DOMOV. (T3)

**S6
T3
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:

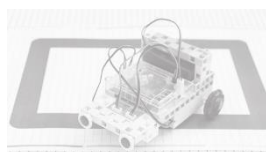
- Koncentrácia pozornosti
- Predmetové sústreďenie –
- Prírodné vedy
- Rozvoj talentu

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 štítko s názvom skupiny!

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA

HOLIČ SANCHO A KŇAZ ODVEDÚ UIJOTA DOMOV. (T3)

S6
T3
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 zvláštne 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: Postav veterný mlyn alebo obry!

Študenti vyrábajú veterné mlyny alebo obry. Môžu stavať malé modely alebo veľké stavby. Buďte kreatívni, používajte rôzne materiály.

Všetky riešenia sú dobré!

Dá sa použiť akýkoľvek nástroj a materiál!

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



Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Stavba konštrukcie z blokov ArTeC
- Použitie
- Výroba kostýmov
- Kreslenie
- Tvorba počítačovej grafiky
- Vytváranie

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch nápadov! (I6)

Oblasti rozvoja:

V zameraní:

- Dobré motorové zručnosti
- Kreativita
- Priestorová orientácia

Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Predmetová koncentrácia - Kreslenie, IT, Inžinierstvo dôvod
- Rozvoj talentu

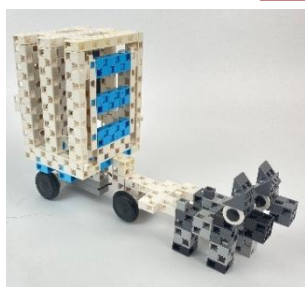
Ako spracovať výstup:

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

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA

HOLIČ SANCHO A KŇAZ ODVEDÚ UIJOTA DOMOV. (T3)

**S6
T3
D2
L2 P3**



V centre pozornosti:

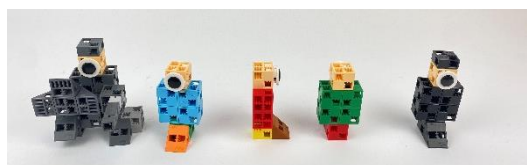
- Grafomotorika (D2)

Ciele lekcie:

- Porozumenie
- riešenie problémov
- Rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce



Popri tom hrá jednoduchý Sancho rovného muža Dona Quijota, ktorý robí všetko pre to, aby napravil podivné fantázie svojho pána. Keď Quijote pošle Sancha, aby vzal jeho list do Dulcinea, stretne dvoch priateľov dona Quijota, kňaza a holiča, a všetci ho prídu odniesť domov. Je zamknutý v kletke a proti svojej vôli prevezený do svojej dediny.



Odporúčania

- Diskutujte o dôvodoch správania Dona Quijota a reakcii spoločnosti naň.
- Porozprávajte sa o úlohe priateľov, keď čelia problémom, a o tom, čo by ste urobili, aby ste pomohli svojmu priateľovi.
- Objavte uzamykacie mechanizmy kliebok
- Postav jednoduché figúrky zvierat na prenášanie ľudí z blokov ArTeC

Odporúčané materiály

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

Hlavné charakteristiky a interakcie

Charakter	Charakteristika	Interakcie
Don Quijote	Chodí, hýbe sa škvárom, rozpráva	Posiela list, fantazíruje
Sancho Panza	Chodí, jazdí na somárovi, rozpráva sa	Spochybňuje jeho správanie, žiada o pomoc, odchádza doručiť list, klame Quijotovi.
Kňaz	Chodíte, rozprávajte sa	Prichádza na pomoc, privádza Quijota domov.
Holič	Chodíte, rozprávajte sa	Prichádza na pomoc a privádza Quijota domov.

karty postavy:

Každý študent vyplní svoju vlastnú kartu postavy:

- napíšte 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!

 **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: _____

**Sancho Panza
Don Quijote
Holič
Kňaz**

**Prechádzka
Jazda na koni
Jazda na somárovi
Otváranie a
zatváranie**

**Klietka
Kôň
somár**

**Hlavné zápletky
príbehu
Rozdelenie textu na
časti**

**Urobte si zoznam
vecí, ktoré
potrebujete
Požadované
mediálne súbory**



- Bloky ArTeC (aspoň sada 112 ks) a sada robotiky ArTeC (1 základná doska Studuino, 2 jednosmerné motory, 2 IR reflektory, 2 dotykové senzory).
- Návrh myšlienkovvej mapy alebo grafu, dej
- Karty postáv a šablóna kariet úloh robota
- Ceruzka

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

- Diskutujte o tom, ako dochádza k pohybu ľudí a zvierat
- Zistite, ako postaviť klietku z prvkov ArTeC
- Postav si jednoduchú figúrku s pohyblivými nohami, rukami alebo ústami z ArTeC kociek

[illegible]

- Programovanie jednosmerného motora
 - Nastavenie výkonu, smer (2.a, 2.b)
 - Náhodné pohyby (2.f)
- Použitie servomotorov (3.a, 3.b)
- 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 fotoreflekтора
 - 7.b) Detekcia prekážok

PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA

HOLIČ SANCHO A KŇAZ ODVEDÚ UIJOTA DOMOV. (T3)

S6
T3
D2
L3-4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Všetci herci
vybavené nápravami,
scéna môže byť
bábková.

PROG1

Dvere kletky
otvára sa stlačením
tlačidla a
zatvára späť. košík aj
tlačidlom
štartuje a zastavuje.

PROG2

Klietka, ktorá sa
otvára a zatvára na IR
fotorefektore a vozík,
ktorý sa spúšťa a
zastavuje rovnakým
spôsobom.

PROG3

3 IR fotorefektory
pomocou kletky
dvere a voz
po spustení
aj zastávka pre voz
na snímač.

PROG4



1- Klietka a auto

P1 Bábkarstvo

- Vozík ťahaný dvoma oslíkmi je poháňaný 1 jednosmerným motorom.
- Pohybuje sa dopredu, kým sa nevypne držiak batérie.
- Klietka je na vozíku, ktorého dvierka sa dajú otvárať osami.
- Priatelia, kňaz, holič, Don Quijote sú malé postavy v tejto scéne.

P2 Otvárateľná klietka pre servomotor

- Vozík a klietku postavíme rovnako ako P1, pripojíme k nemu 2 gombíky.
- Dvere kletky je možné otvoriť pomocou 1 servomotora.
- Auto sa pohybuje pomocou 2 jednosmerných motorov.
- Začína sa jedným stlačením tlačidla a pohybuje sa tak dlho, ako ho držíte stlačené. Ak uvoľníme tlačidlo, potom vozík sa zastaví.
- Po stlačení druhého tlačidla sa dvierka kletky otvoria na 2 sekundy a potom sa zatvoria.

P3 Robot, ktorý reaguje na svoje prostredie

- Auto má klietku ako v P2.
- Klietka je vybavená 2 IR fotorefektormi.
- Jeden snímač je mimo kletky. Ak zistí Dona Quijota, dvierka kletky sa otvoria a po 2 sekundách zatvára.
- IR fotorefektor masiek je v kletke. Keď Don Quijote príde pred neho, po 2 sekundách sa koč rozbehne dopredu na 3 sekundy, potom sa zastaví.

P4 vybavený viacerými senzormi

- Robot v P3 je doplnený o IR fotorefektor, ktorý je predinštalovaný.
- Robot tak sleduje objekty pred sebou. To umožňuje vozíku zastaviť pred priateľmi, keď rozpozná postavy.

