

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA GUVERNÉR SANCHE PANZA (T4)

**S6
T4
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:

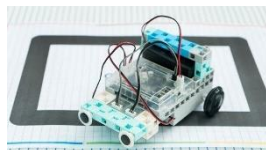
- Koncentrácia pozornosti
- Predmetové sústreďenie –
- Prírodné vedy
- Rozvoj talentu

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

Žiaci vytvoria plán cesty a postaví 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

GUVERNÉR SANCHE PANZA (T4)

**S6
T4
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.

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Vymyslite a zdramatizujte situáciu, kedy sa váš priateľ správa zvlášť 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



**DOBRODRUŽSTVÁ
DONA QUIJOTA**


**S6
T1-4
L1**

Niektoré nápady – motivácia pre rôzne správanie

Hrajte!

Prečo ľudia neverili Donovi Quijotovi?
 Prečo bojoval s veternými mlynmi?
 Ocitli ste sa niekedy v situácii ,keď vaši priatelia neverili vášmu príbehu?

Vymyslite a zahrajte si takúto situáciu so svojím priateľom!

Hrajte!

Prečo sa priatelia dona Quijota znepokojovali? Mali Sancho Panza, kňaz a holič prinútiť Dona Quijota ísť domov proti jeho vôli?

Ocitli ste sa niekedy v situácii ,keď niekto chcel proti vašej vôli urobiť niečo, čo bolo vo vašom najlepšom záujme?

Vymyslite a zahrajte si takúto situáciu so svojím priateľom!

Hrajte!

a princezná vysmievali Donovi Quijotovi?
 Ako si z neho robili srandu?

Vymyslite a zahrajte si situáciu, v ktorej budete hrať triky so svojím priateľom! Aká by bola ich reakcia?

Ako spracovať výstup:

Natočte video záznam zdramatizovanej situácie!

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA

GUVERNÉR SANCHE PANZA (T4)

**S6
T4
D2
L2 P3**



V centre pozornosti:

- Grafomotorika (D2)

Ciele lekcie:

- Porozumenie
- riešenie problémov
- Rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

Don Quijote sa zoznámí s princom a princeznou, ktorí sa sprisahajú, aby si z neho vyžartovali. Počas pobytu s princom sa Sancho stane guvernérom fiktívneho ostrova. Vládne desať dní, kým ho nezrania. Princ a princezná považujú svoje trápenie za zábavné. Sancho tvrdí, že je lepšie byť šťastným pracovníkom ako nešťastným guvernérom. Napokon sa Don Quijote opäť vydáva na cestu, no čoskoro nastane jeho pád. Krátko po príchode do Barcelony ho pokorí rytier bieleho mesiaca – v skutočnosti starý priateľ v prestrojení.

Návrh k

- Čo si myslíš o princovi a princeznej? Prečo takto zaobchádzajú s Quijotom? Poznáte ľudí v reálnom živote, ktorí sa takto správajú? Ako to vnímajú ostatní?
- Porozprávajte sa o súdnych procesoch, právnych postupoch a o tom, ako priviesť niekoho na súd.
- Iniciuje diskusiu o dôkazoch.
- Prečo sú potrební svedkovia?
- Toto je posledné dobrodružstvo, vnímate Quijota ako tragickú alebo vtipnú postavu? prečo?

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 škvarom, rozpráva	Píše list a pýta sa na
Sancho Panza	Chodí, jazdí na somárovi, rozpráva sa	Otázky správania
Princ a princezná	Hovoriť	Prijmite a čítajte
Biely rytier	Chôdza hovor boj jazda na koni	Rozpráva milostné príbehy

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
- zväžte 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
Princ a princezná
biely rytier**

**Prechádzka
Jazda na koni
Jazda na somárovi
Boj
Pýtanie sa otázok**

**Meč, štít
Kôň
somár**

**Hlavné zápletky
príbehu
Rozdelenie textu na
časti**

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

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA GUVERNÉR SANCHO PANZA (T₄)

S₆
T₄
D₂
L₃₋₄
P₄



Odporúčané materiály

- ArTeC bloky (aspoň 112 ks set) a ArTeC robotický set (2 základné dosky Studuino, 2 servomotory, 2 dotykové senzory, 1 zvonček).
- Návrh myšlienkového 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

- Diskutujte o dynamike diskusií zaznamenaných a odohraných v predchádzajúcej lekcii.
- Diskutujte o tom, aké držanie tela naznačuje hádku.

Verdikt

- Uvedte charakteristiky (oblečenie, vybavenie, správanie, funkcie) a prostredie zasadacej miestnosti guvernéra.
- Využite to, čo ste sa naučili v
- o interakciách počas súdneho konania (kto môže hovoriť, ako argumentovať atď.).
- Postavte si jednoduché figúrky s pohyblivými nohami a rukami a prostrediami z ArTeC Blocks.

Sancho Panza
Debatéri

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Motor	Servomotor	DC motor	Light sensor
Touch sensor	Force sensor	Proximity sensor	Ultrasonic sensor
Angle sensor	Temperature sensor	Humidity sensor	Gas sensor

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo

Takto bude fungovať robot: _____

Odpovede v tejto sekcii podľa hore uvedenej šablóny.

Súvisiace témy v Technickom kútiku

- 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)
- Použitie premenných (11.a, 11.b)
 - Výpočet (11.c)

Sancho Panza Guvernér vo svojom kresle sedenie vypočuj si to pred ním príslušnosť dva diskutér. Pre s osami vybavené všetky herec.

PROG1

Guvernér je Sancho Brnenie a dvaja argumentatívny Oddelene pohyblivý 1-1 tlačidlo s pomocou.

PROG2

Sancho Panza jeden tlačidlo s pomocou počúva preč diskutérov.

PROG3

Sancho Panza tlačidlo zastaví to tí dvaja argumentačné a všetky štrajk po s jedným pribúdajú nešťastia číslo.

PROG4

DOBRODRUŽSTVÁ DONA QUIJOTA GUVERNÉR SANCHO PANZA (T4)

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

S6
T4
D2
L3-4
P5



Sancho Panza guvernérov vo svojom kresle sedenie vypočuj si to pred ním príslušnosť dva diskutér. Pre s osami vybavené všetky herec.

PROG1

Guvernérom je Sancho Brnenie a dvaja argumentatívny oddelene pohyblivý 1-1 tlačidlo s pomocou.

PROG2

Sancho Panza jeden tlačidlo s pomocou počúva preč diskutérov.

PROG3

Sancho Panza tlačidlo zastaví to tí dvaja argumentačné a všetky štrajk po s jedným pribúdajú nešťastia číslo.

PROG4

4- Guvernér Sancho Panza

P1 Automaticky prevádzka

- Sancho Panza, roľník a krajčír aj so sekerami pohyblivý s rukami, hlavou sú postavený . Kompletne scéna dá sa manipulovať.

P2 Bábkarstvo tlačidlo s robotmi

- Každá postava je vybavená 1 tlačidlom a 1 servomotorom je nainštalovaný v jednom ramene každého robota.
- Sancho Panza a dvaja dišputanti môžu byť uvedení do pohybu oddelene a môžu fungovať nezávisle.
- Scéna môže byť týmto spôsobom bábková

P3 Koordinovaná prevádzka robotov

- Sancho Panza a dvaja argumentačný 2 samostatne do roboty sú pripojený.
- Tí dvaja argumentatívny program automaticky pri zapnutí začína.
- Obaja obrázok jeho rameno zabudovaný poháňaný servomotorom.
- Bzučiak je iný v hlase hovorí krajčír a roľník v prípade.
- Sancho Panza podľa depresívny tlačidlo ich program sa zastaví .
- Sancho Panza program 1 ks zvukový senzor s pomocou, na potlesk začína.
- Potom servo s motorom riadený s jeho rukou štrajkujú diskutéri do tvojej roboty pripojený tlačidlo.
- Potom diskutéri ich ruky sa zastavia sťahovanie a ich

P4 Koordinovaná prevádzka robotov

- Roboty podľa P3 podme to postaviť.
- Sancho Panza program tlačidlo začína.
- Jeden ďalší stlačte servo s motorom pohyblivý s jeho rukou udrie dole a toto zastaví tých dvoch argumentatívny robot, potom jeden malý čas po ich hádka začína znova.
- Opäť stlačil Sancho Panza tlačidlo všetky krát s jedným niekoľko krát udrieť kladivom a tak veľa krát diskusia sa zastaví.
- Dovtedy scéna pokračuje, kým nie je vonku zapnite roboty.
- Diskutéri _ program automaticky začína el, ako v P3.
- Vždy roboty sa zastavia tak často ako Sancho Panza udiera svojím kladivom.

