

ALICE V KRAJINE ZÁZRAKOV

BLÁZNIVÝ ČAJOVÝ VEČIEROK (T4)

S9
T4
D5
L1 P3

Vo fókuse:

- Sociálna kompetencia (D5)



5. úloha: Ako sa správať v krajine zázrakov?

Žiaci sa majú rozprávať o paródii, vylúčení, obviňovaní a žalobách.

Zdramatizujte a zahrajte situáciu.

Vo fókuse

- Kritické myslenie
- Sociálne kompetencie
- Občianske zručnosti

Môžete použiť karty Zahrajte si! z Bazáru nápadov.

Bazár nápadov – niekoľko nápadov:

- Prediskutujte situáciu na karte Zahrajte si!
- Vymyslite a zdramatizujte situáciu uvedenú v cvičení!

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi.

Vystrihnite si situačné karty!

Vyberte si zameranie, ktorým sa majú deti zaoberať! Dajte im príslušnú situačnú kartu!

V prípade potreby im pomôžte situáciu vytvoriť!

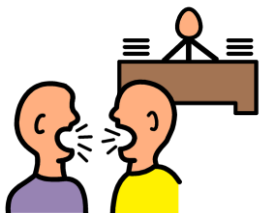
Rozvíjacie oblasti:

Vo fókuse:

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

Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Kompetencie života
- Riadenie talentu





**ALICE V KRAJINE
ZÁZRAKOV**


S9
T2,4,6
L1


Niekoľko nápadov – Motivácia na rôzne správanie

Zahrajte si!

Prečo bola myš nahnevaná na Alicu a prečo sa zľakla, keď ona spomínala svoju mačku Dinu?

Ostatné zvieratá mali radi Alicinu mačku? Prečo?

Zvieratá mali radi Alicinho psa?

Predstav si a zahrajte si jednu situáciu s kamarátmi!

Zahrajte si!

Na Bláznivom olovrante Aprílový zajac a Klobučník naznačia Alici, že nie je už miesto pri stole, hoci ešte bolo. Prečo to jej povedali?

Prečo povedal Klobučník Alici, aby odpovedala na jednu hádanku, keď ani on, ani Aprílový zajac nevedeli na to odpovedať?

Prečo je vždy čajový čas, a prečo musia vždy piť čaj?

Predstav si a zahrajte si jednu situáciu s kamarátmi!

Zahrajte si!

Prečo kričí vždy Kráľovná nasledujúcu vetu: "Zotnite jej hlavu!"

Ako zahráni ľudí Alice od zotenia hláv?

Prečo sa stále zjaví a zmizne Plameniák?

Predstav si a zahrajte si jednu situáciu s kamarátmi!

Správa výstupu outputu:

Natočte video, na ktorom deti predvádzajú danú situáciu!

ALICE V KRAJINE ZÁZRAKOV

BLÁZNIVÝ ČAJOVÝ VEČIEROK (T4)

S9
T4
D5
L2 P3



Vo fókuse:

- Sociálna kompetencia (D5)

Cieľ hodiny:

- porozumenie textu
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizovanie skupinovej práce

Pred chatou, pod stromom, bol prestretý stôl. Tu sedeli Apríl a Klobučník a pili čaj.

Alica si sadla vedľa nich, ale Klobučník jej povedal, že má rozstrapatené vlasy. Potom jej položil hádanku: „Čím sa podobá havran a stôl?“. Klobučník sa ho spýtal, aký je deň. Jeho hodinky neukazovali hodiny a minúty, ale deň.

Klobučník sa ho spýtal, či uhádol odpoveď na hádanku, ale neuhádol a Klobučník s Aprílovým bláznom povedali, že tiež nevedia odpoveď. Alica potom povedala, že by nemali strácať čas s hádankami, ktoré nemajú odpoveď. Klobučník jej potom povedal, že sa minulý rok v marci na koncerte Srdcovej kráľovnej rozišiel s Časom a odvtedy je už večne šesť hodín.

Alica, Aprílová hluša a Klobučník zobudili Svišť a a požiadali ho, aby im porozprával nejaký príbeh. Alica stále prerušovala rozprávku, a tak jej ostatní hrubo vynadali. Nakoniec sa tak urazila, že od nich odišla.

Cestou si Alica všimla strom, na ktorom boli dvere. Keď cez ne vstúpila, ocitla sa v miestnosti s mnohými dverami. Zobrala zo stola zlatý kľúč a otvorila dvere, zjedla huby, aby sa zmenšila, a napokon vstúpila do krásnej záhrady.

Vlastnosti a interakcie postáv

Postava	Vlastnosť	Interakcie
Klobučník	Čas na čaj, čas na rozhovor, čas na vyučovanie	Prechádza sa, posúva stôl, rozpráva
Alica	Prechádza sa	Prechádza sa, pohybuje
Aprílový blázon, Svišť	Pijú čaj, rozprávajú sa	Prechádza sa, pohybuje

Používanie kariet účastníka:

Každý žiak si vyplní svoju kartu účastníka:

- napíše meno účastníka
- napíše vlastnosti, pohyby, reakcia atď.
- spíše súčiastky a ďalšie doplnky
- premyslí si postupy stavania robota, predmety a súčiastky

Keď treba žiaci môžu viac kariet použiť!

Klobučník, stôl, Alica

Kolíše sa
Udáva tón
Pohybuje stolom

Čaj
Zákusky
Aprílový žartík
Svišť
Les

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

Pracovné karty pre 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: _____



ALICE V KRAJINE ZÁZRAKOV

BLÁZNIVÝ ČAJOVÝ VEČIEROK (T4)

S9
T4
D5
L3-L4
P4

Navrhované predmety

- ArTeC kocky (aspoň sada 112) a ArTeC robotická sada (1 Studuino dosky, 2 DC-motory, 2 IR fotoreflektr, 2 tlačidlo, 1 Buzzer, 2 prevodovka, regály)
- Prázdna myšlienková mapa, tabuľka alebo postup deja
- Prázdne karty s úlohami postáv a robotov
- Ceruzka

Vo fókuse:

- Sociálna kompetencia (D5)

Cieľ hodiny:

- jemná motorika,
- riešenie problémov,
- rozhodovanie
- životné zručnosti



Robotické úlohové karty vyplniť

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

Návrhy

- Diskutujte o tom či pri tom ako rozdeľujeme stravu.
 - Porozprávajte o tom ako sa dajú veci do rovnováhy-
 - Postavte z kociek ArTeC jednoduché postavy.

Alica
Klobučník
Stôl

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

--	--	--	--	--

Všetchní roboti mají své úkoly, které musí splnit. Může to být: "Přeskočit", "Přeskočit", "Přeskočit", "Přeskočit", "Přeskočit". Pomocí svých karet a karet s technickými kódy.

Takto poskládám a naprogramuji svého robota:

Co použijem?	Co robí?	Co?	Co dělá?	Co dělá?	Co dělá?

Takto bude fungovat robot: Odpovězte v každé větě podle své úrovně znalostí.

Súvisiace témy v kútiku Technológie

- Programovanie jednosmerného motora
 - Nastavenie sily a smeru (2.a, 2.b)
 - Náhodný pohyb (2.f)
- Programovanie servomotora (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Tlačidlá, tlačidlá, akcelerometer (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- IR fotoreflektr
 - Testovanie IR fotoreflektr (7.a)
 - Detekcia prekážok (7.b)
- Použitie náhodných čísel (10.a)
- Použitie premenných (11.a, 11.b)

Stôl sa dá nakloniť okolo svojej osi. Aktéri sa môžu posúvať v správnom smere na ozubených koľajniciach.

PROG1

Stôl sa dá nakláňať pomocou páky a hriadeľa. Figúrky čajového večierka sa pohybujú pomocou jednosmerného motora.

PROG2

Stôl sa náhodne nakláňa. Ktorýmkoľvek smerom sa stôl nakloní, figúrky sa súčasne posunú na obe strany.

PROG3

Dve riešenia pre jednu tému. S akcelerometrom a tlačidlom ovládanými hosťami, stôl.

PROG4

ALICE V KRAJINE ZÁZRAKOV

BLÁZNIVÝ ČAJOVÝ VEČIEROK (T4)

S9
T4
D5
L3-L4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania



Stôl sa dá nakloniť okolo svojej osi. Aktéri sa môžu posúvať v správnom smere na ozubených kofajniciach.

PROG1

Stôl sa dá nakláňať pomocou páky a hriadeľa. Figúrky čajového večierka sa pohybujú pomocou jednosmerného motora.

PROG2

Stôl sa náhodne nakláňa. Ktorýmkoľvek smerom sa stôl nakloní, figúrky sa súčasne posunú na obe strany.

PROG3

Dve riešenia pre jednu tému. S akcelerometrom a tlačidlom ovládanými hosťami, stôl.

PROG4

Bláznivý čajový večierok

P1 Kývajúci sa mechanický stôl

- Pripravte stôl na čajový večierok a hostí.
- Stôl sa nakláňa okolo osi jedným alebo druhým smerom.
- Figúrky sedia na oboch stranách stola, na tlačnom „vozíku“, kolesá vozíka sú ozubené, dráha je z ozubeného kolesa.
- Figúrky sa môžu posúvať na oboch stranách podľa smeru pohybu stola.

P2 Dva typy bábkového divadla

- Zostavte tabuľku a obrázky ako v P1.
 - Tabuľku možno nakloniť pomocou osovej konštrukcie.
 - Figúrky sú namontované na jednosmernom motore 1-1 a môžu sa pohybovať pomocou 2 dotykových snímačov.
 - Dotykové snímače ovládajú figúrky na oboch stranách súčasne. Keď je stôl naklonený, stlačením príslušného dotykového snímača sa ovládajú figúrky v tomto smere.
- Za obrazovkou skonštruovaného bábkového divadla sú figúrky namontované na 2 horizontálne namontovaných jednosmerných motoroch a v strede scény sa nakláňa stolová doska namontovaná na osi.
 - Figúrkami možno pohybovať pomocou dotykového snímača 1-1, ktorý zároveň spôsobuje kývanie stola. Ďalší dvaja hostia čajového večierka sú rozmiestnení na obrazovke.

P3 Automatický naklápací stôl

- Konštrukcia stola a hostia ako v P2. Pripojenie 2 IR fotoreflektorov.
- V doske stola je namontovaný 1 servomotor, ktorý náhodne nakláňa stôl jedným alebo druhým smerom.
- Nohy stola sú monitorované 1-1 IR fotoreflektorom. Daný IR snímač, podľa toho, ako sa stôl nakláňa, aktivuje figúrky na oboch stranách a posunie ich v smere náklonu a potom všetky prvky robota nastaví do stredu, do predvolenej polohy.



P4 Dve vzrušujúce riešenia pre kolísanie stola

- Konštrukcia tabuľky a hostí ako v P2. Pripojenie 2 IR fotoreflektora a akcelerometra.
 - Akcelerometer kontroluje postavičky na čajovom stolíku v dvoch možných smeroch a 2 IR fotoreflekory monitorujú postavičky z oboch smerov. V ktoromkoľvek smere snímača sa figúrky pohybujú, stolík sa nakláňa v tomto smere a sleduje pohyb figúrok.
 - Po každom pohybe sa všetky postavy v scéne vrátia do stredu.
- Zostavenie obrázkov ako v P2. 4 Pripojte dotykový senzor.
 - Konštrukcia stolíka je odlišná od predchádzajúcej, je pozdĺžne rozrezaná „na dve časti“, čo umožňuje naklonenie stolíka v rôznych smeroch. Každá z týchto dvoch polovic stola sa pohybuje pomocou servomotora.
 - Uhol sklonu dlaždíc stola nadobúda vždy inú hodnotu pomocou generátora náhodných čísel.
 - Dieliky sa dajú viesť do strán pomocou 2 až 2 dotykových snímačov v smere naklápania a stôl sa vráti do pôvodnej polohy.