

ALICE V KRAJINE ZÁZRAKOV ALICE SVEDČÍ (T₆)

S₉
T₆
D₁₁
L₁ P₃

Vo fókuse:

- Jazykové vedomie (D₁₁)



1. úloha: Ako vyzerajú osoby a kulisy deja?

Žiaci vytvárajú postavy príbehu alebo prvky krajiny.

Neexistuje 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:

- Z ArTeC kociek postaviť prírodu
- Z recyklovaných predmetov postaviť prírodu
- Kreslenie
- Vytvorenie počítačovej grafiky

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch s nápadmi.

Rozvíjacie oblasti:

Vo fókuse:

- Orientácia v priestore
- Motorika
- Kreativita

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmetová koncentrácia – kreslenie, informatika
- Riadenie talentov

Úloha 2: Ako sa máme správať v krajine zázrakov?

Žiaci diskutujú o paródii, vylúčení, obviňovaní a žalobách.

Zdramatizujte a zahrajte situáciu.

Zamerajte sa na

- kritické myslenie
- sociálne kompetencie
- občianske zručnosti

Môžete použiť karty Play it! z Bazáru nápadov.

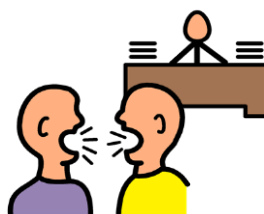
Rozvíjacie oblasti:

Vo fókuse:

- Kritické rozmyšľanie
- Sociálne kompetencie
- Občianska náuka
- Porozumenie textu

Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Životné kompetencie
- Rozvíjanie talentu



Správa výstupu :

Nahrajte na video ako deti zahrajú situáciu!

Bazár nápadov – niekoľko nápadov:

- Porozprávajte sa o situácii, ktorá je na "Zahrajte si!" karte!
- Vymyslite a dramatizujte jednu z úloh danú situáciu!

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi.

Vystrihnite karty situácie!

Vyberte si fókus, ktorý chcete, aby žiaci s nimi zaoberali! Dajte im potrebné karty situácie!

Keď je to potrebné pomôžte im pozostaviť situáciu!


ALICE V KRAJINE ZÁZRAKOV


 Co-funded by the
 Erasmus+ Programme
 of the European Union



S₉
T_{2,4,5}
L₁


Niekoľko nápadov – Motivácia na rôzne správanie

Zahrajte si!

Prečo bola nýs nahnevaná na Alicu a prečo sa zľakla, keď ona spomenula svoje mačku Dmí?

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 Aprilový zajac a Klobučník naznačila Alici, že nie je už mesto pri stole, hoci ešte bolo. Prečo to jej povedali?

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

Prečo je vždy časový 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 Alicu od zotenia hláv?

Prečo sa stále zjaví a zmizne Plameník?

Predstav si a zahrajte si jednu situáciu s kamarátmi!

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

ALICE V KRAJINĚ ZÁZRAKOV ALICE SVEDČÍ (T₆)

S₉
T₆
D₁₁
L_{3-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:

- Jazykové vedomie (D11)

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 diferenciaciu).

Alica
Kráľovná
Karty

Karta robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

--	--	--	--	--	--	--	--

Všimnite si, že každý robot má svoju vlastnú "Mozgovú aktivitu". Táto aktivita je určená na riešenie úloh a je dôležitou súčasťou programu.

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Číslo zadania	Číslo robotu	Číslo úlohy	Číslo programu	Číslo karty

Takto bude fungovať robot: _____

Odpovede v celých vetách podľa hore uvedených údajov:

Návrhy

Diskutujte o pojednávaní, súdnych veciach, ako treba niekoho predvolať na súd.

- Rozprávajte sa o dôkazoch.
- Prečú sú potrební svedkovia?
- Postavte jednoduché formy z ArTeC blokov.

Súvisiace témy v kútiku Technológie

- Programovanie jednosmerného motora
 - Nastavenie sily a smeru (2.a, 2.b)
- Programovanie servomotora (3.a, 3.b, 3.c, 3.d)
- Tlačidlá, tlačidlá, akcelerometer (4.a, 4.b, 4.c, 4.e, 4.f)
- Používanie buzzera (6.a,b)
- Používanie zvuku
 - Testovanie zvuku (9.a, 9.b)
- Použitie náhodných čísel (10.a)

Svedkovia sú predvedení pred Srdcového kráľa a kráľovnú na kruhovom kruhu okolo otočného bodu. Kruhový oblúk sa môže otáčať pomocou jednosmerného motora.

PROG1

Rýchlosť kolotoča môžete meniť stlačením 3 tlačidiel. Srdcová kráľovná stlačí každé tlačidlo.

PROG2

Srdcová kráľovná privoláva svedkov kladivom a Srdcový kráľ svojím hlasom zastaví rotáciu a vezme svedkov na svoju obranu.

PROG3

Srdcová kráľovná ovláda rýchlosť kolotoča pomocou svojho kladiva. A Srdcový kráľ svojím hlasom zastavuje obžalobu a LED dióda symbolizuje, že chráni svedkov.

PROG4

ALICE V KRAJINE ZÁZRAKOV ALICE SVEDČÍ (T₆)

S₉
T₆
D₁₁
L_{3-L4}
P₅

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Svedkovia sú predvedení pred Srdcového kráľa a kráľovnú na kruhovom kruhu okolo otočného bodu. Kruhový oblúk sa môže otáčať pomocou jednosmerného motora.

PROG1

Rýchlosť kolotoča môžete meniť stlačením 3 tlačidiel. Srdcová kráľovná stlačí každé tlačidlo.

PROG2

Srdcová kráľovná privoláva svedkov kladivom a Srdcový kráľ svojím hlasom zastaví rotáciu a vezme svedkov na svoju obranu.

PROG3

Srdcová kráľovná ovláda rýchlosť kolotoča pomocou svojho kladiva. A Srdcový kráľ svojím hlasom zastavuje obžalobu a LED dióda symbolizuje, že chráni svedkov.

PROG4



V pojednávacej miestnosti

P1 Bábkovanie s postavami

- Stavanie postáv scény
- a.) Svedkovia sú zoradení jeden za druhým na ručne otáčanom kruhovom stole, ktorý sa otáča na čape.
- V súdnej sieni je kráľovský pár, Jack v reťaziach, ostatné časti balíčka, Alica a Biely králik.
- b.) Krúžková hra je poháňaná 1 jednosmerným motorom a spúšťa sa automaticky. Je vybavená aj pohyblivými časťami s osami pre niektoré postavy.

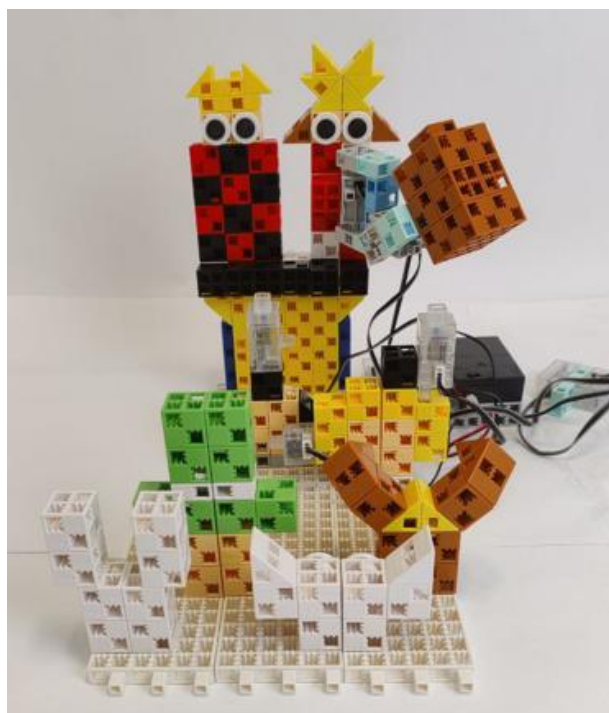
P2 Chaos v pojednávacej miestnosti

- Srdcová kráľovná a Srdcový kráľ vypočúvajú účastníkov procesu, pričom sedia na tróne.
- Svedkovia sa zoradia na kolotoči ako v P1 b). Na kolotoči sú pripevnené 3 tlačidlá.
- 3 tlačidlá na kolotoči spustia kolotoč na 3 rôzne rýchlosti, čím sa svedkovia zoradia pred kráľovský pár.
- Smer Srdcovej kráľovnej sa dá nastaviť hriadeľom nad príslušným tlačidlom.
- Pomocou svojej ruky a servomotora na pohyb udrie na vybrané tlačidlo a spustí kolotoč zvolenou rýchlosťou.

Program Srdcová kráľovná sa spúšťa na tlačidle.

P3 Kráľ vstúpi do toho

- Srdcový kráľ a kráľovná sú na tróne.
- Svedkovia sa zoradia na kolotoči ako v P1 b). Ku kolotoču je pripojený 1 dotykový senzor.
- Konštrukcia kráľovnej je podobná ako v P2, pričom je pripojený 1 bzučiak. Kráľ je pripojený k 1 zvukovému snímaču a 1 LED dióde.
- Spustená 1 dotykovým snímačom kráľovná udrie kladivom namontovaným na ramene, ktoré sa pohybuje pomocou servomotora, a uvedie kolotoč do pohybu so svedkami.
- Kolotoč sa točí náhodný čas, potom sa zastaví a kráľovná vydá zvuk bzučiaci a obviní.
- Pri tomto zvuku zvukový snímač namontovaný na kráľovi aktivuje svoj program a rozblika LED diódu, ktorá signalizuje, že kráľ zastavuje obvinenie a berie svedkov na svoju obranu.



P4 Kráľ a Kráľovná pred súdom

- Srdcový kráľovský pár je na tróne, rovnako ako v P3.
- Štruktúra kolotoča, ako v P2.,
- Rameno kráľovnej je spojené servomotorom, rovnako ako v P2. Kráľovná môže zapnúť ďalší servomotor, aby sa jej kladivo presunulo nad vybrané tlačidlo. Kráľovnú možno ovládať krokom.
- Pred ňou sa na kolotoči nachádzajú 3 dotykové snímače, ktoré otáčajú rotátorom rôznou rýchlosťou a „navádzajú“ svedkov na trón.
- Po zapnutí kolotoča robot funguje rovnakým spôsobom ako P3.