

LUJZA A LOTKA TRUDE DOSTANE FACKU (T₃)

S11
T3
D10
L1 P3



V pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)

Úloha 1: Aké typické veci potrebujete na letnú dovolenku?

Aké veci by ste si určite vzali so sebou do letného tábora? Prečo?

V tejto hre Dobble sme zozbierali niektoré táborové predmety a samozrejme aj ďalšie predmety a osoby z knihy. Zahrajte si Dobble, spoznajte túto skvelú hru.

Staršie deti si môžu navrhnúť vlastnú hru a na internete si pozrieť matematiku hry Dobble. Všetky riešenia sú správne!



Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Učíme sa hrať Dobble
- Vytvorenie vlastnej hry Dobble
- Tvorba a zbieranie kresieb
- Vytvorenie počítačových grafík

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch nápadov.

Rozvinuté oblasti:

V pozornosti:

- Jemná motorika
- Kreativita
- Rozvoj slovnej zásoby

Okrem toho:

- Pozornosť
- Predmetová koncentrácia - matematika
- Rozvoj talentu

Riadenie výsledkov:

Uložte hotovú hru do počítača. Môžete ju dať ostatným skupinám ako úlohu alebo ju ukázať ako príklad.

Úloha 2: Jingle - skladanie hudby

Pán Ludwig Pálffy, otec dvojčiat, je hudobný skladateľ a dirigent.

Žiaci sa stanú skladateľmi a vytvoria malú hudobnú skladbu, jingle. Žiaci si vyberú nejaký výrobok alebo si vymyslia vlastný.

Potom zozbierajú charakteristiky výrobku a pomocou nich napíšu vhodný slogan. Mal by byť originálny a ľahko zapamätateľný.

Žiaci na slogan vytvoria rýmovačku. Vymyslia vhodný rytmus a nakoniec melódiu pre svoj slogan.

Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Tvorba reklamných sloganov
- Rýmovanie
- Skladba hudby

Rozvinuté oblasti:

Zameranie na:

- Rozvoj jazyka
- Rozvoj slovnej zásoby
- Sluchové vnímanie

Okrem toho:

- Skupinová práca
- Predmetové zameranie - materinský jazyk, hudba
- Rozvoj talentu

Riadenie výsledkov:

Žiaci predvedú vlastnú pieseň pre triedu, prípadne s doprovodom hudobného nástroja. Vytvorte zvukovú nahrávku a uložte ju do počítača.

Šikovní žiaci, ktorí vedú písať noty, môžu napísať melódiu notami.



HARIBO



LUJZA A LOTKA TRUDE DOSTANE FACKU (T3)

S11
T3
D10
L1 P4



V pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)

Úloha 3: pes z bavlny

Dvorný radca Strobl má psa Pepíka.

Žiaci si vyrobia vlastného psa z bavlnenej nite a ponožiek. Ako výplň použijú vatú, plastové granule alebo prírodné materiály.

Všetky riešenia sú správne!



Bazár nápadov- niekoľko nápadov:

- ručná práca s textilom a niťou

Podrobný a presný opis nájdete na listoch Nápadov!

Rozvinuté oblasti:

Zameranie na:

- Jemná motorika
- Kreativita
- Seriálne myslenie

Okrem toho:

- Pozornosť
- Predmetové zameranie - umenie, kreslenie

Riadenie výsledkov:

Zorganizujte výstavu psov! Fotografujte. Žiaci si môžu hotové práce vziať domov.

Úloha 4: Určite, kde presne žijete, pracujte s mapou

Žiaci sa naučia presne určiť, kde žijú (galaxia - slnečná sústava -> planéta -> kontinent -> štát -> ...) a vyrobia si z papierových pohárov skladaciu vežu. Návod na výrobu a šablóny nájdete v Bazáre nápadov.

Starší žiaci, ktorí už možno poznajú príbeh o Lujze a Lotke, môžu pracovať so slepou mapou. Na mape Európy môžu vyznačiť miesto, kde žijú, a mestá, ktoré sa v románe spomínajú.

Opis dedinky Seebühl pri Böhlskom jazere nás zavedie do rozkošnej dedinky obklopenej horami. Žiaci si preštudujú mapu Európy a diskutujú o tom, kde by sa toto fiktívne mesto mohlo nachádzať.



Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Tvorba skladacej hry na vežu
- Práca so slepou mapou
- Preštudovanie mapy Európy, diskusia o polohe jazera Böhls

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch nápadov.

Rozvinuté oblasti:

Zameranie na:

- Rozvoj jazyka
- Orientácia
- Pozornosť

Okrem toho:

- Skupinová práca
- Predmetové zameranie - zemepis
- Rozvoj talentu

Riadenie výsledkov:

Odfotťte hotovú hru. Poháre si môžu ponechať žiaci, ale môžete ich použiť aj pri hodinách s mladšími žiakmi.

Odfotťte žiakov pri spoločnej práci a naskenujte mapy, na ktorých pracovali.

LUJZA A LOTKA TRUDE DOSTANE FACKU (T3)

S11
T3
D10
L1 P5



V pozornosti:

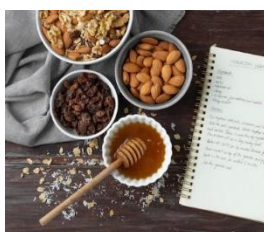
- Rozvoj kreativity (D10)

Úloha 5: Zostavte kuchársku knihu!

Lujza sa snaží hrať úlohu svojej sestry v Mníchove. To zahŕňa aj varenie mäsovej polievky, čo nie je také jednoduché.

Žiaci môžu zostaviť kuchársku knihu na základe svojich obľúbených receptov.

Všetky riešenia sú správne!



Recept:

Zloženie: ...

Trvanie: ...

Stupeň náročnosti: ...

Počet dávok: ...

Príprava:

Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Vytváranie jednotlivých stránok s receptmi
- Vyhľadávanie receptov a obrázkov na internete
- Zostavenie fotoknihy pomocou online programov

Podrobnosti a možnú kuchársku stránku nájdete na stránkach s Nápadmi!

Rozvinuté oblasti:

Zameranie na:

- Jemná motorika
- Kreativita
- Pozornosť

Okrem toho:

- Predmetové zameranie - informatika, domáce práce a varenie

Riadenie výsledkov:

Naskenujte stránky hotovej kuchárskej knihy alebo odfoťte zbierky receptov.

Úloha 6: Návrh jedálneho lístka

Žiaci môžu vytvoriť fiktívny jedálny lístok pre hotel Imperial.

Spoločne môžu študovať rakúske a viedenské špeciality, vyhľadávať na internete. U starších žiakov môžete názvy jedál prispôsobiť ich učivu materinského jazyka, napr. prídavné mená s dokonavými prídavnými menami: „vyprážané zemiakové lupienky“, „flambovaný banán“, „vyprážaný kozí syr“ atď.

Porovnávajú rakúske jedlá s typickými jedlami svojej rodnej krajiny.

- Aké sú podobnosti a rozdiely?
- Sú niektoré jedlá, ktoré sa v oboch krajinách pripravujú rovnakým spôsobom?
- Existujú vo vašej krajine jedlá, ktoré mohli mať pôvod v Rakúsku?



Bazár nápadov-niekoľko nápadov:

- Zostavenie jedálneho lístka
- Porovnanie jedál vašej krajiny s rakúskymi špecialitami

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch nápadov.

Rozvinuté oblasti:

Zameranie na:

- Rozvoj jazyka
- Tvorivosť
- Pozornosť

Okrem toho:

- Skupinová práca
- Predmetové zameranie - jazyk, informatika, domáce práce a varenie
- Rozvoj talentu

Riadenie výsledkov:

Odfoťte hotové jedálne lístky alebo uložte súbory do počítača.

LUJZA A LOTKA TRUDE DOSTANE FACKU (T3)

S11
T3
D10
L2 P3



V pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)

Cieľ hodiny:

- Porozumenie textu
- Riešenie problémov
- Rozhodovanie
- Organizovanie skupinovej práce

Podobnosť medzi oboma dievčatami je taký veľký, že vymyslia z toho malý vtip. Vlasy si česajú rovnako a obe sa na obed objavajú s prísnyimi Lotkinými vrkočmi. Majú veľký úspech, dokonca ani riaditeľka školy a riaditeľ ich nedokážu rozoznať. Nakoniec spolužiačka z Viedne, ktorá pozná Lujzu a jej prudkú povahu, potiahne „jednu z Lotiek“ za vlasy, na čo jej v reakcii dá facku, čím potvrdí Lujzinu totožnosť.

Vlastnosti postáv a ich interakcie

Postava	Vlastnosti	Interakcie
Lujza	Teraz má vrkoče ako Lotka, je impulzívna, bezohľadná, vtipná	Sedí, hovorí, žmurkne, dá facku
Trude	Najprv je bezradná potom prefíkaná	Potiahne vrkoč jednej Lotky
Steffi	Najviac je v pozadí	Máva rukami
pani Muthesius	Je elegantná, je vedomá svojej dôležitosti	Elegantne sa pohybuje

Používanie kariet postáv:

Každý žiak si vyplní svoju kartu postavy:

- napíše meno postavy
- 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!

 Volám sa: _____ Budujem: _____	Lujza, Lotka Trude, Steffi, Pani Muthesius
 Volám sa: _____ Môj robot bude ovládať: _____	Hovorí, sedí, ide, dvíha ruku, dá facku, žmurkne
 Volám sa: _____ Malo by to byť ešte: _____	Jedáleň stôlmi a stoličkami Deti, vychovávateľa
 Volám sa: _____ Premyslím: _____	Hlavné momenty deja Potrebné súbory Text rozdelený na časti Zoznam potrebných materiálov

Návrhy

- Diskutujte o tom, ako vyzerajú pohyby ľudí, urobte spoločne niekoľko pohybov nohou a rúk, deti majú pozorovať rôzne fázy pohybu.
- Rozprávajte sa s deťmi o reči tela a mimike. Napríklad: Ako žmurkáte? Ako vyzerá šibalský úsmev, ako sa usmievajú Lujza a Trude? Ako vyzeráme zúfalo, ako pani Muthesiusová? Ako vyzerajú gestá ľudí, ktorí chcú niečo povedať, ako Steffi?

Aký duševný stav prezrádzajú tieto gestá?

Precvičujte mimiku a gestikuláciu pred zrkadlom.

- Na základe doteraz spoznaných vlastností Luise a Lotte vymyslíte iné spôsoby, ako by Trude mohla zistiť, ktoré dievča je Luise!

Navrhované pomôcky:

- kocky ArTeC (min. zo 112-dielnej sady)
- Šablóna priebehu
- ceruzky, perá

LUJZA A LOTKA TRUDE DOSTANE FACKU (T3)

S11
T3
D10
L3-4
P4



Navrhované nástroje:

Súčasť ArTeC (aspoň 112-dielna súprava) a ArTeC Robotics Kit (1 doska Studuino, 3 servomotory, 2 tlakové senzory, 1 infračervený fotorefektor, 3 LED diódy)
 Myšlienková mapa, tabuľka alebo príbeh
 Prázdne karty s úlohami postáv a robotov
 Kancelárske potreby

Návrhy

- Premýšľajte o gestách, ktoré ľudia používajú, keď sú plachí, vtipkujú, sú neistí atď.
- Zozbierajte možnosti, ako znázorniť žmurkanie pomocou robotov
- Zozbierajte možnosti, ako vyriešiť zdvíhanie rúk
- Zozbierajte možnosti, ako znázorniť ťahanie za vlasy pomocou robotov

V pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)

Cieľ hodiny:

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

Vyplnenie úlohových kariet robota

- Na základe mapy aktérov, vývojového aspektu a úrovne programovania vyberte činnosť robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa.
- V prípade potreby môžete doplniť ďalšie karty robotov (napr. na objasnenie alebo diferenciáciu).
- Navrhnete robota s niekoľkými rôznymi spôsobmi konštrukcie/programovania!
- Vyplňte karty robota v cieľovom jazyku.
- Nie je potrebné vyplniť všetky stĺpce tabuľky, iba tie, ktoré sa týkajú konkrétneho fungovania robota.
- Na základe každého riadku tabuľky použite gramaticky správne vety na opis činnosti robota v cieľovom jazyku.

Ramená a oči
Ide, pochoduje
Facku dá, ťahá za vlasy

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časť a senzory, ktoré budem potrebovať:

IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor
IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor
IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor
IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor	IR fotorefektor

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Na zadanie	Na oči	Na	Na	Na	Na

Takto bude fungovať robot: *Odpovede v každom riadku označte hore (všetky riadky)*

Súvisiace témy v kútiku Technika (Používajte v cieľovom jazyku!)

- Programovanie servomotorov (3.a, 3.b)
- Testovanie a programovanie tlakových senzorov (4.a, 4.b, 4.c)
- Používanie LED diód (5.a)
 - Blikanie (5.b)
- Testovanie a programovanie IR fotorefektora (7.a, 7.c, 7.e)
 - Používanie IR fotorefektora na detekciu objektov (7.d, 7.e)
- Použitie náhodného čísla (10.a)
- Používanie premenných (11.a)
 - Podmienené vetvenie (11.b)
 - Počítanie (11.c)



Statická postava:
Lujza, Steffi alebo
Trude s pohyblivými
rukami

PROG1

Trude sa otočí k Lujze
servomotorom a
Lujza zasiahne.

PROG2

Trude náhodne
uhádne Luisa. Ak trafí,
Lujza bude odpaľovať

PROG3

Reflexná hra s náhodne
blikajúcimi LED diódami

PROG4

LUJZA A LOTKA TRUDE DOSTANE FACKU (T3)

S11
T3
D10
L3-4
P5

Nápady na roboty pre rôzne úrovne programovania

Statická postava:
Lujza, Steffi alebo
Trude s pohyblivými
rukami

PROG1

Trude sa otočí k Lujza
servomotorom a Lujza
zasiahne.

PROG2

Trude náhodne
uhádne Luisa. Ak
trafí, Lujza bude
odpaľovať.

PROG3

Reflexná hra s
náhodne blikajúcimi
LED diódami

PROG4



Ktorá z nich je Lujza?

P1 Lujza bije

- Deti sú statické postavy. Jedno z dievčat má otočný pás.
- Na základe fotografií zostrojíme Lujza, ktorej hlavu možno zatlačiť nadol, čím sa natiahne a "udrie".

P2 Lujza zasahuje

- Lujza, Lotka a Trude sú postavené. Lujza a Trude sú namontované na spoločnom mozgu.
- V Lujzainom ramene je namontovaný servomotor a v Trudeinom páse 1 tlačidlo, ktoré je pripojené k mozgu.
- Po stlačení tlačidla sa Trude otočí smerom k Lujza, Lujza zdvihne ruku.

P3 Trude odpovie

- Zostrojíte SteffiTieto 3 dievčatá zostrojíme rovnakým spôsobom ako P2, ale do Lotkanho ramena umiestnime aj servomotor. Trude má na ruke 1 IR fotoreflektr, jej oči sú LED diódy.
- Všetky 3 dievčatá sú namontované na 1 spoločnom mozgu, ku ktorému je pripojené 1 tlačidlo.
- Stlačením tlačidla sa Trude náhodne otočí pred Lotka alebo Lujza.
- Ak sa otočí smerom k Lotka, ruka postavičky sa pohne dozadu. Ak je otočená smerom k Lujza, jej ruka sa pohne dopredu.
- Ruku Lujza rozpozná infračervený fotoreflektr a v tom momente sa rozsvietia LED diódy.

P4 Vyberte si namiesto nej Trude!

- Zostavíme reflexnú hru s použitím dvoch figúrok dievčat.
- Lujza a Lotka sú statické figúrky, namontované na spoločnom mozgu.
- Obe dievčatá majú na hlave 1-1 LED diódu (Lujza červenú, Lotka modrú) a pred sebou uprostred 1 zelenú LED diódu. 1-1 tlačidlo je namontované pred oboma dievčatami.
- Po spustení programu LED diódy blikajú, potom sa náhodne rozsvieti modrá alebo červená LED dióda. Úlohou je stlačiť tlačidlo pred príslušným dievčaťom.
- Ak je odpoveď správna, rozsvieti sa zelená LED, ak je odpoveď nesprávna, rozsvieti sa správna LED.
- Po 5 kolách zelená LED blikne toľkokrát, koľkokrát je počet správnych odpovedí.

