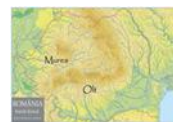


# MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T1)

**Zameranie na:**

- Rozvoj kreativity (D10)

S13  
T1  
D10  
L1 P1



## Úloha 1: Ako vyrobiť hrad z roliek od toaletného papiera?

Žiaci vyrobia hrad, ktorý bude súčasťou pozadia.

**Akékoľvek riešenie je prijateľné!**

Môžu sa použiť akékoľvek nástroje a materiály!

Môžete použiť riešenia z Bazáru nápadov, zoznamu materiálov, ale môžete si vybrať aj vlastné nápady alebo jednoducho nadviazať na kreatívne riešenia detí.



## Bazár nápadov – niekoľko dobrých nápadov:

- Postavenie okolia z recyklovaných materiálov
- Kreslenie
- Tvorivosť

**Podrobnejšie vysvetlenie rôznych riešení nájdete na stránke Nápady!!**

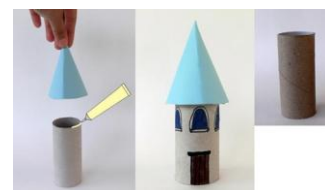
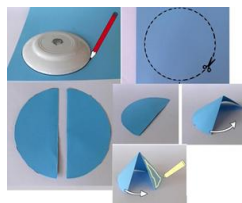
## Oblasti rozvoja :

**Zameranie na :**

- Schopnosti jemnej motoriky
- Tvorivosť
- Priestorová orientácia

**Ďalej:**

koncentrácia  
naladenie sa na tému/  
predmet  
Umenie



## Úloha 2: Ako vytvoriť zlatý hrad?

Žiaci pripravia hrad, ktorý bude súčasťou pozadia.

**Akékoľvek riešenie je prijateľné!** Možno použiť akékoľvek nástroje a materiály! Môžete použiť riešenia z Bazáru nápadov, zoznamu materiálov alebo si môžete vybrať vlastné nápady, prípadne sa jednoducho spoľahnúť na kreatívne riešenia detí.

## Bazár nápadov – niekoľko užitočných nápadov:

- Postavenie okolia z recyklovaných materiálov
- Kreslenie
- Tvorivosť

**Podrobnejšie vysvetlenie rôznych riešení nájdete na stránke Nápady!**

## Oblasti rozvoja:

**Zameranie na :**

- Schopnosti jemnej motoriky
- Priestorová orientácia
- Tvorivosť

**Ďalej :**

- Koncentrácia pozornosti
- Koncentrácia na tému/predmet– Umenie
- Rozvoj talentov

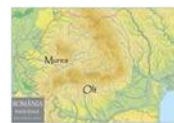


## Ako spravovať výstupné prvky :

Vytvorte videozáznamy hradov, ktoré vytvorili žiaci a ktoré sú súčasťou pozadia.

# MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T1)

S13  
 T1  
 D10  
 L1 P2



**Zameranie na:**

- Rozvoj kreativity (D10)

## Úloha 3: Ako vyzerajú postavy a scény v príbehu?

Žiaci vytvoria časti prostredia, hory, hrad. Tvoria tiež rastliny, zvieratá a postavy.

**Akékoľvek riešenie je prijateľné!**

Môžu sa použiť akékoľvek nástroje a materiály!

**Môžete použiť riešenia z Bazáru nápadov, zoznamu materiálov, ale môžete si vybrať aj vlastné nápady alebo jednoducho nadviazať na kreatívne riešenia detí.**



## Bazár nápadov – niekoľko užitočných nápadov :

- Stavba štruktúry z kociek ArTeC
- Použitie recyklovaných materiálov
- Kreslenie

**Podrobnejšie vysvetlenie rôznych riešení nájdete na stránke Nápady (I5).**

## Oblasti rozvoja :

**Zameranie na :**

- Priestorová orientácia
- Prezentačné schopnosti
- Tvorivosť
- Rozvoj talentov

**Ďalej :**

- Koncentrácia pozornosti,
- Prírodovedy, Umenie

## Ako spravovať výstupné prvky:

Pripravte záznam o postavách a o scéne.

## Úloha 4: Ako argumentovať v konflikte? Ako presvedčíme ľudí o svojich myšlienkach?

Hlavnú situáciu príbehu môžete využiť na diskusiu o riešení konfliktov a technikách argumentácie. Ako to urobiť, aký jazyk použiť, aby sme presvedčili ľudí v konfliktnej situácii? Zahranie situácie.

Môžete použiť karty Play it! z Bazáru nápadov.

## Bazár nápadov – niekoľko užitočných nápadov:

- Ukončíte vety o sestrách.
- Zahrajte si konfliktnú situáciu so svojim bratom alebo sestrou! Spoločne nájdite riešenie a argumentujte
- Predstavte si konflikt pred cestovaním. Čo môže byť príčinou a aké by bolo riešenie?
- Zahrajte si konflikt s obidvoma ukončeniami.

**Podrobnosti nájdete na kartách s nápadmi!**

## Oblasti rozvoja

**Zameranie na :**

- sociálnu kompetenciu
- kritické myslenie
- občianske znalosti
- porozumenie textu

**Ďalej :**

- koncentrovanie pozornosti
- schopnosti životosprávy
- rozvoj talentov

**RIDEX**  
Rozvojové Inštitúcie Detí a Žien  
 Development of Children and Young Women

**Maruša a Olt**

S13  
 T1-3  
 L1

6. Niekoľko nápadov – Ako sa správať v rôznych situáciách.

Dokončíte vety:

Na svojom bratovi/sestre sa mi páči, že...  
 Na svojom bratovi/sestre sa mi nepáči, že...

Zahrajte!

Bratia v príbehu sa stále hádali.  
 Boli ste už aj vy v podobnej situácii?  
 Čo bolo príčinou konfliktu a ako ste ho vyriešili?  
 Vymyslite si scénku a zahrajte ju so svojim kamarátom!

Zahrajte!

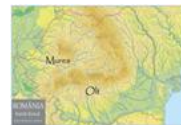
V príbehu sa bratia nevedeli dohodnúť čo sa týka cesty.  
 Čo mohlo byť dôvodom?  
 Myslite si, že by sa mohli dohodnúť? Ako? Ak nie, prečo nie?  
 Zistite a zahrajte konflikt s oboma riešeniami.

## Ako spravovať výstupné prvky:

Pripravte videozáznam o dramatizácii!

# MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T1)

S13  
T1  
D10  
L2 P3



## Zameranie na:

- Rozvoj kreativity (D10)

## Úlohy lekcie :

- porozumenie textu
- rokovacie argumenty
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

**Zhrnutie:** Víla Tarcau žila v zlatom zámku na vrchole hory. Mala dve dcéry: Marušu a Oltu. Tarcau mala dva dôvody na svoj smútok. Po prvé, bola smutná, pretože jej dcéry sa medzi sebou stále hádali. Po druhé preto, že keď boli dcéry malé, ich otca kráľ vyhnal z kráľovstva, pretože sa proti nemu raz vzbúril. Odvtedy žil na pobreží Čierneho mora a túžil po svojej rodine.

## Najdôležitejšie vlastnosti postáv a vzťahy medzi postavami

| postavy | Charakteris-<br>tika   | Vzťah medzi nimi                                                  |
|---------|------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Tarcau  | ide,<br>pohybuje<br>sa | Prechádza sa pred<br>zlatým palácom,<br>rozpráva sa s<br>dcérkami |
| Maruša  | Ide,<br>pohybuje<br>sa | sesterská hádka                                                   |
| Olt     | Ide,<br>pohybuje<br>sa | Sesterská hádka                                                   |

## Použitie pracovnej karty postavy:

Každý žiak si vyplní svoju pracovnú kartu svojej postavy:

- napíše meno postavy
- napíše jej vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- zapíše environmentálne prvky a ďalšie príslušenstvá, ktoré sa má postaviť
- premýšľa o fázach, nástrojoch a materiáloch konštrukcie robota

**Študenti môžu v prípade potreby použiť viac ako jednu kartu!**

## Návrhy Témy na diskusiu :

- Prečo smútila Tarcau ?
- Prečo sa sestry pohádali?

Deti majú zahrať dialóg a premýšľať o možných dôvodoch.

## Občianska náuka, spoločenské vedy:

- Diskutujte o scénach, postavách, interakciách počas dialógu (kto sú postavy, aké je prostredie, kto hovorí, ako sa hádajú atď.)
- Zozbierajte informácie o geografii riek.

## Navrhované materiály

- Prvky ArTeC (sada aspoň 112 prvkov)
- Karty Play!
- ceruzka, papier, kartón, lepidlo

tarcau  
Maruša  
Olt  
Otec  
Zlatý palác

má sa prechádzať  
má sedieť  
má vládť veci

krajina na mape  
Brehy, stromy, palác

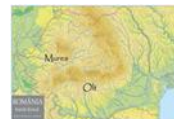
Najdôležitejšie momenty príbehu

Rozdeľte úryvok na  
menšie časti  
Priprav zoznam o  
potrebných veciach  
potrebné mediálne  
priechy

|                                                                                     |                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
|  | Volám sa: _____ |
| Budujem: _____                                                                      |                 |
|  | Volám sa: _____ |
| Môj robot bude ovládať: _____                                                       |                 |
|  | Volám sa: _____ |
| Malo by to byť ešte: _____                                                          |                 |
|  | Volám sa: _____ |
| Premyslím: _____                                                                    |                 |

# MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T1)

S13  
T1  
D10  
L3-4  
P4



## Navrhované materiály

- Prvky ArTeC (minimálne 112 kusová súprava) a robotická súprava ArTeC (1 alebo 2 základné dosky Studuino, 2 jednosmerné motory, 2 kolesá, 2 servomotory, 2 dotykové senzory, 2 infračervené reflektory, 1 bzučiak, 3 LED diódy)
- Myšlienková mapa alebo návrh tabuľky, aktivita
- Karty na hranie rolí a karty na hranie robotov, šablóna karty
- Ceruzka

## Možnosti

- Zozbierajte informácie o krajine oboch riek (maľby, fotografie)
- Zbierajte informácie o oblečení víl a kráľov

Víla Tarcau  
pohybuje sa  
zapne svoju čarovnú palicu  
Maruša /Olt  
pohybuje sa  
pohybuje rukami  
má LED-diódy

## Zameranie na:

- Rozvoj kreativity (D10)

## Účel lekcie:

- schopnosti jemnej motoriky
- riešenie problémov,
- rozhodovanie
- vyjadrenie pohybu
- schopnosti životného štýlu

## 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 diferenciaciu).
- 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.

## Súvisiace témy v Technickom kútiku

- Programovanie jednosmerného motora
- Navíjanie motora, kým senzor nezaznamená zmenu (4.b, 4.c)
- Programovanie servomotora
- Pohyb rúčky nahor a nadol (3.b)(3.b)
- Testovanie a programovanie dotykového senzora (4.a, 4.b, 4.c)
- Používanie LED diódy
- Rozsvietenie a blikanie LED (5.a, 5.b)
- Používanie zvukového signálu (6.a, 6.b)
- Testovanie a programovanie IR reflektorov (7.a, 7.c, 7.e)
- Používanie IR reflektora na zistenie objektu(7.d, 7.e)
- Používanie zvukového senzora
- Testovanie zvukového senzora a aktivácia robota tlesknutím 9.a, 9.b)
- Náhodné čísla(10.a)

**Karta úloh pre robota**

Meno môjho robota: \_\_\_\_\_

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

Takto pokladám a naprogramujem svojho robota:

| Do evidencie | Do úlohy | Čas | Číslo úlohy | Popis úlohy | Algoritmus |
|--------------|----------|-----|-------------|-------------|------------|
|              |          |     |             |             |            |
|              |          |     |             |             |            |
|              |          |     |             |             |            |
|              |          |     |             |             |            |
|              |          |     |             |             |            |

Takto bude fungovať robot: *Dispozícia v celom seriálu podľa hore uvedenej tabuľky!*

Aktéri sú osovo  
konštruované  
postavy

PROG1

Rameno víly je  
poháňané  
jednosmerným  
motorom, svetlí.  
Pán temnoty 4 robot  
s tlačidlom

PROG2

Víla sa zastaví pri  
krikoch a plače. Pán  
rozumu je stopovací  
robot

PROG3

Postavíme mu  
hlavu, z očí mu  
budú padať slzy

PROG4

# MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T1)

S13  
T1  
D10  
L3-4  
P5

Nápady pre roboty na rôznych úrovniach programovania

Aktéri sú osovo  
konštruované postavy

PROG1

Rameno víly je  
poháňané  
jednosmerným  
motorom, svieti. Pán  
temnoty 4 robot s  
tlačidlom

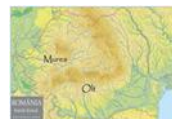
PROG2

Víla sa zastaví pri  
kríkoch a plače. Pán  
rozumu je stopovací  
robot

PROG3

Postavíme mu hlavu,  
z očí mu budú padať  
slzy

PROG4



## Víla Tarcau

### P1 Postavte vílu Tarcau a ostatné postavy

- Pomocou figúrok na osiach vytvorte scénu
- Postavte vílu a jej dve dcéry a kráľa a otca víly. Prostredie: hory, more, palác

### P2 Postavme si vílu Tarcau a pána Tarcau

- Tarcau je statický robot s 2 LED diódami v očiach a jednosmerným motorom v ramene.
- Keď je robot zapnutý, automaticky sa 5-krát pohne hore a dole a jeho oči blikajú.
- Postavte ostatné postavičky rovnakým spôsobom ako v P1

b) Pán Mudrcov 4 tlačidlový robot Vedený 4 tlačidlovým diaľkovým ovládačom ide k moru.

- Postavte ostatné postavičky rovnakým spôsobom ako v P1.

### P3 Tarcau a jeho pán pohyblivý robot

a) Tarko, robot víla na vozíku

- 1 servomotor v ramene, LED diódy v očiach, 1 infračervený senzor na prednej strane robota
- Po zapnutí sa pohybuje dopredu, kým infračervený senzor nezaznamená kríky a nezastaví sa, potom natiahne obe ruky a začne plakať.

b) Tarko, robot pán stopár.

- Pripojíme k nemu hlasový senzor, takže sa spustí na zvuk 1 infra senzor, sleduje k moru, zastaví sa, otočí sa späť, 2 servomotory, roztiahne ruky a vzdychá pomocou bzučiaka

- Kráľ je stále len bábka, ako v P1

### P4 Hrobka Tarcau

- Stavba plačúcej víly Tarcau
- Stavba hlavy Tarkó a ozubenej konštrukcie podľa predlohy, pričom slzy „vytláča“ cez oči matky zariadenie s jednosmerným motorom.
- Mechanizmus sa spustí, keď sa pred matkou objavia dve dievčatká (figúrky P1). To sa zaznamená pomocou infračerveného snímača

