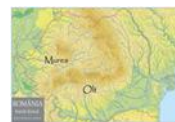


MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T₁)

Zameranie na:

- Porozumenie textu (D1)

**S13
T1
D1
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!!

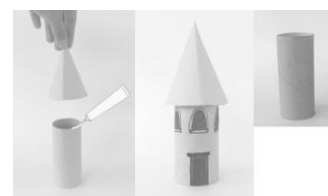
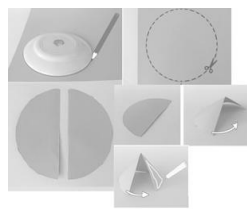
Oblasti rozvoja :

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!

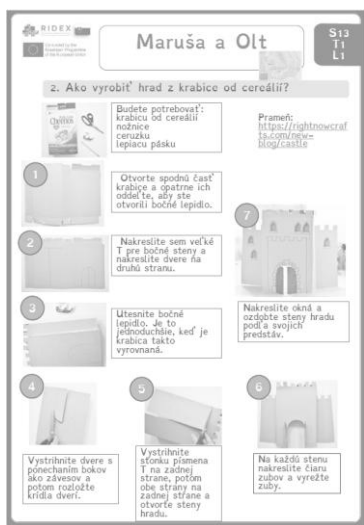
Oblasti rozvoja:

Zameranie na :

- Schopnosti jemnej motoriky
- Priestorová orientácia
- Tvorivosť

Ďalej :

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

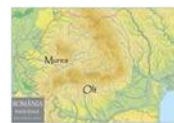


Ako spravovať výstupné prvky :

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

MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T1)

S13
T1
D1
L1 P2



Zameranie na:

- Porozumenie textu (D1)

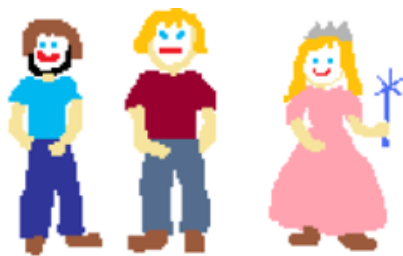
Úloha 3: Ako vyzerajú postavy a scény v príbehu?

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 Citizens

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!

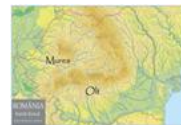
V príbehu sa bratia nevedeli dohodnúť čo sa týka cesty.
Čo mohlo byť dôvodom?
Myslíte si, že by sa mohli dohodnúť? Ako? Ak nie, prečo nie?
Zistite a zahrajte konflikt s oboma riešeniami.

Ako spravovať výstupné prvky:

Pripravte videozáznam o dramatizácii!

MARUŠA A OLT SMÚTOK ROZPRÁVKOVEJ ŽENY (T1)

S13
T1
D1
L2 P3



Zameranie na:

- Porozumenie textu (D1)

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- tika	Vzťah medzi nimi
Tarcau	ide, pohybuje sa	Prechádza sa pred zlatým palácom, rozpráva sa s dcérkami
Maruša	Ide, pohybuje sa	sesterská hádka
Olt	Ide, pohybuje 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

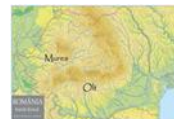
Najdôležitejšie momenty príbehu

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
D1
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:

- Porozumenie textu (D1)

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).
- Navrhnite 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 príručke robota podľa jeho osobitnej 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
kríkoch 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
D1
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

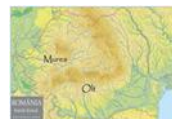
PROG2

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

