

# BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA PRACOVITEHO DIEVČAĽA (T1)

S14  
T1  
D5  
L1  
P3-P6

**Zamerajte sa na:**

- Sociálna kompetencia (D5)



## Úloha 1, 2: Ako vyzerá prostredie?

Žiaci vytvárajú prvky vidieckej krajiny alebo scény z rodinného života

### Každé riešenie je dobré!

Možno použiť akýkoľvek nástroj a materiál!  
 Nápady a zoznam materiálov môžete použiť z Bazáru nápadov, použiť vlastné nápady alebo nechajte deti vyriešiť problém pomocou ich tvorivosti.



## Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Budovanie prostredia z blokov ArTeC
- Stavebné prostredie z recyklovaných materiálov
- Kreslenie
- Vytváranie počítačovej grafiky

**Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi! (I1, I2)**

## Vývojové oblasti:

### V centre pozornosti:

- Jemné motorické zručnosti
- Priestorová orientácia
- Kreativita

### Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Predmetové zameranie - prírodné vedy
- Rozvoj talentov

## Úloha 3, 4: Ako vyzerajú postavy?

Žiaci vytvárajú postavy pomocou rôznych prostriedkov alebo techník.

### Každé riešenie je dobré!

Možno použiť akýkoľvek nástroj a materiál!  
 Môžete použiť nápady a zoznam materiálov z Bazáru nápadov, použiť vlastné nápady alebo nechať deti, aby problém vyriešili pomocou svojej kreativity.



## Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Budovanie ľudí z blokov ArTeC
- Budovanie ľudí z recyklovaných materiálov
- Tvorba počítačovej grafiky, animácií
- Kreslenie

**Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi! (I3, I4)**

## Vývojové oblasti:

### V centre pozornosti:

- Sociálne kompetencie
- Grafomotorické zručnosti
- Kreativita

### Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmetové zameranie - občianstvo
- Rozvoj talentov



## Ako riadiť výstup:

Predmety uložte do skrine, aby boli chránené pred pádom. Pripevnite štítok s názvom skupiny!

# BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA PRACOVITEHO DIEVČAĽA (T1)

S14  
T1  
D5  
L1  
P7,P8

**Zamerajte sa na:**

- Sociálna kompetencia (D5)



## Úloha 5: Spoznajte život v starých časoch

Žiaci virtuálne navštívia ľudové múzeá, aby sa dozvedeli o starých studniach a peciach.

Môžu ich nakresliť alebo postaviť v malých modeloch alebo veľkých štruktúrach. Buďte kreatívni, používajte veľké množstvo rôznych materiálov.

**Každé riešenie je dobré!**

Možno použiť akýkoľvek nástroj a materiál!

Môžete použiť nápady a zoznam materiálov z Bazáru nápadov, použiť vlastné nápady alebo nechať deti, aby problém vyriešili pomocou svojej kreativity.



## Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Stavba štruktúry z blokov ArTeC
- Používanie recyklovaných materiálov
- Kreslenie

**Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi! (I5)**

## Vývojové oblasti:

### V centre pozornosti:

- Jemné motorické zručnosti
- Kreativita
- Priestorová orientácia

### Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Predmetové zameranie - kreslenie, IT, história
- Rozvoj talentov

## Ako riadiť výstup:

Predmety uložte do skrine, aby boli chránené pred pádom. Pripevnite štítok s názvom skupiny!

## Úloha 6: Správanie v rôznych situáciách

Žiaci diskutujú o situáciách, v ktorých si ľudia navzájom pomáhajú.

**Každé riešenie je dobré!**

Môžete použiť karty Act it out! z Bazáru nápadov



**BABKINA DCERA A DEDKOVA DCERA**

S14  
T1-3  
L1

6. Niekoľko nápadov – Ako sa spárat' v jednotlivých situáciách

**Zahraj!**  
V rodine sú dve deti, jedno dobrostredné a pracovité, druhé lenivé. Požadujú ich, aby pomáhali pri domácich prácach. Čo urobíš?  
Vymysli si a zahraj s priateľom situáciu, v ktorej je jeden z vás pracovitý a druhý sa len vyhovára, že nepracuje.

**Zahraj!**  
Ľudia žiadajú o pomoc svojich bratov a sestier. Ako by na to reagovali?  
Ak pomôžete iným, pomôžu aj vám v núdzi. Akú pomoc dostávajú bratia a sestry od druhých, keď ju potrebujú?  
Vymysli a zahraj jeden príbeh z kamarátom!

**Zabavme sa!**  
Teraz je na tebe rad, aby si sa stal usilovným.



<https://ro.pinterest.com/pin/313703930301993478/>

## Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Zistite a zdramatizujte situáciu, v ktorej sú dvaja veľmi odlišní súrodenci požiadaní o pomoc

**Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi!**

**Vystrihnite si situačné karty! (I6)**

**Vyberte si zameranie, ktorému sa majú deti venovať! Dajte im príslušnú situačnú kartu!**

**V prípade potreby im pomôžte vytvoriť situáciu!**

## Vývojové oblasti:

### V centre pozornosti:

- Sociálne kompetencie
- Kritické myslenie
- Sociálne zručnosti
- Občianska náuka
- Porozumenie textu

### Okrem toho:

- Koncentrácia pozornosti
- Rozvoj talentov

## Ako riadiť výstup:

Urobte si videozáznam zdramatizovanej situácie!



# BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA PRACOVITEHO DIEVČAŤA (T1)

S14  
T1  
D5  
L2  
P1-P5



## Zamerajte sa na:

- Sociálna kompetencia (D5)

## Ciele lekcie:

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

Starý muž mal krásnu, pracovitú a počúvajúcu dcéru. Jeho žena, stará žena, mala tiež dcéru, ktorá bola škaredá, lenivá a neposlušná. Keďže to bola jej dcéra, stará žena ju nedala do žiadnej práce, zatiaľ čo starcova dcéra robila všetku prácu v domácnosti. Keď prišiel starý muž, stará žena mu hovorila, že jeho dcéra je lenivá a neposlušná, a starý muž jej veril. Jedného dňa, keď mal starček plné zuby reči starej ženy, zavolať si dcéru a povedať jej, aby radšej odišla z domu, aby už v dome neboli žiadne problémy. Dievča videlo, že nemá na výber, pobožkalo otcovi ruku a odišlo do sveta.

Cestou stretla choré a slabé šteniatko, ktoré ju požiadalo, aby ho ošetrila, a ona, usilovná a milosrdná ako ona, ho ošetrovala, kým sa neuzdravilo. Pokračovala ďalej a stretla hrušku plnú húseníc, opustenú studňu a pec, ktorá sa chystala spadnúť, a dievča sa postaralo aj o ne.

## Hlavné črty a interakcie postáv

| Znak                                    | Funkcie               | Interakcie                                              |
|-----------------------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------|
| Starý muž a stará žena                  | Prechádzky, rozhovory | Predtým, ako dievča odíde domov, sa spolu porozprávajú. |
| Dcéra starého muža                      | Prechádzky, rozhovory |                                                         |
| Postavy, ktoré požiadali dievča o pomoc | chodiť, hovoriť       | Požiadajte o pomoc, dievča pomôže.                      |

## Ako používať kartu postavy:

Každý žiak si vyplní svoju vlastnú kartu postavy:

- napíše meno postavy
- ich vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- zhromažďuje prvky životného prostredia, ďalšie príslušenstvo, veci na zabudovanie
- premýšľa nad fázami, nástrojmi a materiálmi na stavbu robota

**Študenti môžu použiť viac kusov z každej časti postavy v prípade potreby!**

Starý muž, stará žena  
Dcéra starého muža  
Ostatné postavy

Prechádzka  
zastaviť  
hovoriť  
Zdvihnite ruku  
Vyjadriť názory  
Klášť otázky

Dom  
pes  
Hruška  
Dobré  
Pec

Hlavné akcie príbehu  
Rozdelte textový  
segment na časti  
Vytvorte si zoznam  
potrebných vecí  
Potrebné mediálne  
súbory

## Návrhy:

- Diskutujte o tom, ako vznikajú ľudské pohyby
- Vykonajte spoločne niekoľko pohybov; deti by mali vnímať fázy vlastných pohybov.
- Zozbierajte informácie o živote na vidieku v Rumunsku pred 100-150 rokmi.
- Zostavte si jednoduché postavičky s pohyblivými nohami, rukami alebo ústami z kociek ArTeC

## Navrhované materiály

- Bloky ArTeC (aspoň ako sada 112 ks)
- Šablóna Storyline
- ceruzka


 Volám sa: \_\_\_\_\_  
 Budujem: \_\_\_\_\_


 Volám sa: \_\_\_\_\_  
 Môj robot bude ovládať: \_\_\_\_\_


 Volám sa: \_\_\_\_\_  
 Malo by to byť ešte: \_\_\_\_\_


 Volám sa: \_\_\_\_\_  
 Premyslím: \_\_\_\_\_



- jemné motorické zručnosti,
- riešenie problémov,
- rozhodovanie
- životné zručnosti

PROG4

# BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA PRACOVITEHO DIEVČAŤA (T1)

S14  
T1  
D5  
L3-4  
P5

## Nápady pre roboty na rôznych úrovniach programovania

Pes, hruška a studňa sú priamo poháňané jednosmerným motorom. Matka/otec a dievčatá sú statické postavy.

PROG1

Pes, hruška, fontána, pec stlačením tlačidla sa spustí keď.  
Dievča sa pohybuje na robotovi so 4 tlačidlami.

PROG2

Pes, hruška, studňa, pec začnú fungovať, keď dievča odhalia.  
Dievča je na stope.

PROG3

Pes, hruška, studňa, pec začnú fungovať, keď dievča odhalia.  
Počíta čierne čiary, aby sa rozhodla, ktorou cestou má ísť.

PROG4



## 1 - Cesta usilovného dievčaťa

### P1 Bábkové predstavenie

- Pes, hruška a fontána sú konštrukcie poháňané jednosmerným prúdom a napájané priamo z držiaka batérií.
- Dvierka rúry sa dajú otvárať osovo.
- Budova otca, matky a dvoch dcér - ich rukami sa dá pohybovať pomocou nápravy

### Stanice P2 na cestách

- Stavebné stanice pripojené k jednej základnej doske:
- psa, ktorého uši sa dajú pohybovať pomocou servomotoru,
- hruška a studňa sú skonštruované podobne ako v P1, ale motory sú pripojené k programovateľnej základnej doske, studňa je vybavená modrou LED diódou
- pec je vybavená servomotorom s otváracími dvierkami a červenou LED diódou.
- K základnej doske pripojíme 4 dotykové senzory. Pri prvom stlačení začne pes hýbať ušami, pri druhom stlačení sa začnú otáčať listy na hruške, pri treťom stlačení klesne studňa a potom sa zdvihne vedro a rozsvieti sa modrá LED dióda, pri štvrtom stlačení zhasne červená LED dióda v rúre a otvoria sa dvere.
- Usilovné dievča sa pohybuje od stanice k stanici ako robot so 4 tlačidlami.

### P3 Kooperatívne roboty

- Postavičky na staniach sú postavené podobným spôsobom ako v P2, ale každá postavička má 1 IR fotoreflektor, ktorý zistí, kedy sa k nej dievča dostalo, a potom sa spustí pohyb tejto postavičky (pes pohne ušami, listy na strome sa začnú otáčať, vedro v studni sa spustí a zdvihne a rozsvieti sa modrá LED dióda, červená LED dióda v rúre zhasne a otvoria sa dvere).
- Starostlivá dievčina je vybavená 2 infračervenými senzormi a dotykovým senzorom
- Jeden infračervený fotoreflektor sa používa na sledovanie a druhý na detekciu figúr na rôznych staniach. Keď detekuje postavy, zastaví sa a po stlačení dotykového snímača sa opäť spustí a pokračuje v sledovaní čiar.

### P4 Robot na počítanie liniek

- Čísla na staniach sú zostavené ako v P3
- Dráha dievčaťa je vyznačená čiernymi čiarami nalepenými na stole: robot počíta (pomocou infračerveného fotoreflektora) počet čiar, ktoré prejde, a podľa toho sa pohybuje smerom k ďalšej čiare.
- (tieto smery určujú deti)
- Stanice sú detekované IR fotoreflektormi rovnakým spôsobom ako v P3 a pohybujú sa ďalej stlačením dotykového senzora
- Po druhom stlačení tlačidla sa počítanie riadkov začne znova od začiatku

