

BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA LENIVÉHO DIEVČAŤA (T3)

S14
T3
D10
L1 P3-6

V centre pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)



Úloha 1, 2: Ako vyzerá prostredie/miesto?

Žiaci vytvoria obrázok krajiny alebo rodinného života.

Akékoľvek riešenie je prijateľné!

Možno 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:

- Vytvorenie stránky z prvkov ArTeC
- Budovanie stránky z recyklovaných materiálov
- Kreslenie
- Používanie počítačovej grafiky

Podrobnejšie vysvetlenie rôznych riešení nájdete na stránke s nápadmi (I1, I2).

Oblasti na zlepšenie:

V centre pozornosti:

- Jemné motorické zručnosti
- Priestorová orientácia
- Kreativita

Tiež:

- Zameranie pozornosti
- Zameranie na tému/predmet - Prírodné vedy
- Rozvoj talentov

Úloha 3, 4: Ako vyzerajú postavy?

Žiaci vytvárajú postavy pomocou rôznych nástrojov a techník.

Akékoľvek riešenie je prijateľné!

Možno 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:

- Vytvorenie aktérov z prvkov ArTeC
- Výroba hercov z recyklovaných materiálov
- Používanie počítačovej grafiky, animácií
- Kreslenie

Podrobnejšie vysvetlenie rôznych riešení nájdete na stránke Nápady (I3, I4).

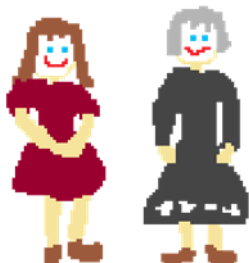
Oblasti na zlepšenie:

V centre pozornosti:

- Sociálne kompetencie
- Grafomotorické zručnosti
- Kreativita

Tiež:

- Životné zručnosti
- Zameranie na tému/predmet - Občianstvo
- Rozvoj talentov



Ako spracovať výstupné prvky:

Výtvary skladujte v skrinke, aby nespadli. Označte ich názvami skupín.

BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA LENIVÉHO DIEVČAŤA (T3)

S14
T3
D10
L1 P7,8

V centre pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)



Úloha 5: Spoznajte životný štýl minulých období

Žiaci absolvujú virtuálnu prehliadku etnografických múzeí a dozvedia sa o starých studniach a peciach. Môžu ich nakresliť alebo postaviť ako menšie modely, prípadne uvažovať o väčšej štruktúre. Čo je dôležité: povzbudzujte ich, aby boli kreatívne a používali čo najviac rôznych materiálov!

Akékoľvek riešenie je prijateľné!

Možno 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:

- Vytvorenie štruktúry z prvkov ArTeC
- Používanie recyklovaných materiálov
- Kreslenie

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

Oblasti na zlepšenie:

V centre pozornosti:

- Jemná motorika zručnosti
- Kreativita
- Priestorová orientácia

Tiež:

- Zameranie pozornosti
- Zameranie na tému/predmet - kreslenie, IT, história
- Rozvoj talentov



Ako spracovať výstupné prvky:

Výtvary skladujte v skrinke, aby nespádli. Označte ich názvami skupín.

Úloha 6: Správanie v rôznych situáciách

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

Akékoľvek riešenie je prijateľné!

Môžete použiť karty Play! z Bazáru nápadov

Bazár nápadov - niekoľko užitočných nápadov:

- Vymyslite a zahrajte situáciu, v ktorej dvaja veľmi odlišní súrodenci žiadajú o pomoc.

Podrobnejší opis rôznych riešení nájdete na stránkach s nápadmi!

Vystrihnite si situačné karty! (I6)

Vyberte, na čo by sa mali deti zamerať! Dajte im kartičku so situáciou, ktorá je k tomu najbližšie! V prípade potreby im pomôžte vytvoriť situáciu!

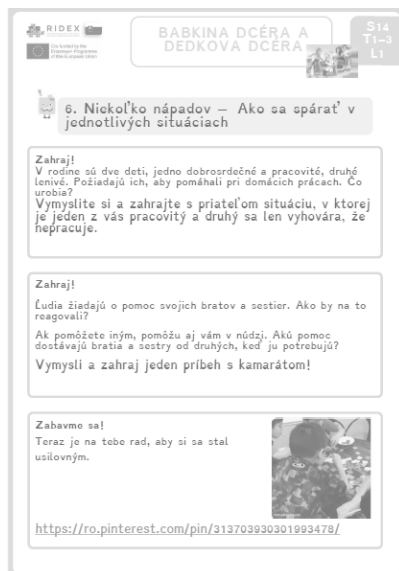
Oblasti na zlepšenie :

Zamerajte sa na :

- Sociálne kompetencie
- Kritické myslenie
- Sociálne zručnosti
- Občianske znalosti
- Čítanie s porozumením

Tiež :

- Zameranie pozornosti
- Rozvoj talentov



Ako spracovať výstupné prvky:

Natočte video z divadelnej hry!

BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA LENIVÉHO DIEVČAĽA (T3)

S14
T3
D10
L2 P1-5



V centre pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)

Ciele lekcie:

- Čítanie s porozumením
- riešenie problémov
- Rozhodovanie
- organizovanie skupinovej práce

Otcova dcéra, ktorú macocha poslala preč z domu, priniesla domov veľa pokladov, pretože bola užitočná a pracovitá. Keď to matka videla, poslala svoju dcéru do sveta, aby našla poklady ako otcova dcéra.

Cestou, rovnako ako jeho nevlastný brat, narazil na hrušku, studňu, pec a šteniatko, ale pretože bol zlý, žiadnemu z nich nepomohol. Prišiel aj do Matkinho lesa, kde si nevšimol dom a jeho divé zvieratá, ale na druhý deň si vybral najkrajšiu truhlicu na pôde starej ženy.

Cestou späť stretol hrušku, studňu, pec a šteniatko, ale nikto z nich mu nedal darček. Keď prišiel domov a otvoril škatuľu s mamou, vyšlo z nej veľa drakov, ktorí ich oboch zjedli. Otec s dcérou žili šťastne až do smrti v mieri a bohatstve.

Kľúčové charakteristiky aktérov a vzťahov medzi nimi

Obsadenie	Funkcie	Vzťah medzi nimi
Mama a otec	chôdza, rozprávanie	Pred jej odchodom domov sa spolu rozprávajú.
Otcova dcéra	chôdza, rozprávanie	
Herci, ktorí požiadajú dievča o pomoc	chôdza, rozprávanie	On požiada o pomoc, ona pomôže.

Ako používať kartu úloh herca:

Každý žiak si vyplní svoju vlastnú kartu s úlohami:

napište meno herca

- ich vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- zhromažďovať prvky stránky, iné príslušenstvo, veci na stavbu
- premýšľať o fázach, nástrojoch a materiáloch na stavbu robota.

V prípade potreby môžu študenti použiť niekoľko prvkov mapy úloh aktéra.

Otec, matka
Otcova dcéra
Ostatní herci

Prechádzka okolo
Zastavte sa
Porozprávajte sa s
Zdvihnite ruku
Vyjadrite svoj názor
Klášť otázky

Dom
pes
Hruška
Kemence
Dobre

Kľúčové momenty
príbehu
Rozdeľte text na
menšie jednotky
Vytvorte si zoznam
toho, čo potrebujete
Požadované
mediálne súbory

Návrhy:

- Hovorte o ľudských pohyboch
- Urobme spolu niekoľko pohybov; deti musia vnímať fázy vlastného pohybu.
- Zozbierajte informácie o živote na rumunskom vidieku pred 100-150 rokmi.
- Zostavte jednoduché postavičky s pohyblivými nohami, rukami alebo ústami pomocou prvkov ArTeC.

Navrhované materiály

- Batérie ArTeC (minimálna sada 112)
- Šablóna histórie
- Ceruza


 Volám sa: _____
 Budujem: _____


 Volám sa: _____
 Môj robot bude ovládať: _____


 Volám sa: _____
 Malo by to byť ešte: _____


 Volám sa: _____
 Premyslím: _____

BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA LENIVÉHO DIEVČAŤA (T3)

S14
T3
D10
L3-4
P4



Navrhované materiály

- (1 alebo 2 základné dosky Studuino, 4 motory DC, 3 infračervené reflektory, 6 dotykových senzorov, 1 zvonček)
- Návrh myšlienkového mapy alebo tabuľky, pozemok
- Karty na hranie rolí a karty na hranie robotov, šablóna karty
- ceruzka

V centre pozornosti:

- Rozvoj kreativity (D10)

Ciele lekcie:

- Jemná motorika,
- riešenie problémov,
- Rozhodovanie
- životné zručnosti

Návrhy

- Zozbierajte nápady, ako by sa mali postavy pohybovať.
- Zozbierajte nápady, ako prezentovať pomoc.
- Zostavte jednoduché figúrky z prvkov ArTeC.

Fakulta (svokor)
Chvost (pes)
Vetvy (hruška)
Dvere (pec)



Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Robotická doska	Senzory	DC motor	Infračervený senzor	Light sensor
Arduinova doska	Dotykové senzory	Elektronický zvonček	IR senzor	Ultrazvukový senzor

Výber potrebných častí: Daj číslo, ktoré budeš potrebovať. Môžeš vybrať viacero. Pomocou tabuľky môžeš zistiť, či sú potrebné všetky časti.

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo	Číslo

Takto bude fungovať robot: _____

Odpovede v celých vetách podľa hore uvedenej tabuľky.

Ako vyplniť robotickú kartu?

- Vyberte činnosť robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa, na základe karty postavy, vývojového aspektu a úrovne programovania.
- V prípade potreby (napr. na objasnenie alebo rozlíšenie) je možné vyplniť ďalšie karty robotov.
- Navrhnete robota s niekoľkými spôsobmi konštrukcie/programovania!
- Vyplňte karty robotov v cieľovom jazyku!
- Nie je potrebné vyplniť všetky stĺpce tabuľky, ale len tie, ktoré sa týkajú konkrétnej operácie robota.
- Na základe každého riadku tabuľky opíšete činnosť robota v cieľovom jazyku pomocou gramaticky správnych viet.

Súvisiace témy v technickom kútiku

- Programovanie jednosmerného motora (DC motor)
 - Nastavenie výkonu, smer (2.a, 2.b)
 - Náhodné pohyby (2.f)
 - Používanie dotykových senzorov (4.a, 4.b)
 - Diaľkové ovládanie so 4 dotykovými senzormi (4.d)
- Zvon (6.a, 6.b)
- 7 IR reflektorov
 - 7.a) Testovanie IR reflektora
 - 7.b) Detekcia prekážok
- Použitie náhodne vygenerovaných čísel (10.a)

Dievča a pes sú priamo poháňané jednosmerným motorom. Matka/otec, hruška, studňa a pec sú statické postavy.

PROG1

Dievča a pes sa pohybujú, kým sú na nich stlačené tlačidlá. Otcova ruka sa pohybuje hore a dole pomocou servomotora. Ostatné sú nehybné.

PROG2

Pohybovať a zastavovať sa môžete podržaním tlačidla na dievčati. Otcova ruka sa pohybuje hore a dole. Ostatné postavy majú tiež pohyblivé časti.

PROG3

Každý robot je vybavený čoraz väčším počtom senzorov. Roboty sú čoraz zložitejšie.

PROG4

BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA LENIVÉHO DIEVČAŤA (T3)

S14
T3
D10
L3-4
P5

Nápady pre roboty na rôznych úrovniach programovania



Dievča a pes sú priamo poháňané jednosmerným motorom. Matka/otec, hruška, studňa a pec sú statické postavy.

PROG1

Dievča a pes sa pohybujú, kým sú na nich stlačené tlačidlá. Otcova ruka sa pohybuje hore a dole pomocou servomotora. Ostatné sú nehybné.

PROG2

Pohybovať a zastavovať sa môžete podržaním tlačidla na dievčati. Otcova ruka sa pohybuje hore a dole. Ostatné postavy majú tiež pohyblivé časti.

PROG3

Každý robot je vybavený čoraz väčším počtom senzorov. Roboty sú čoraz zložitejšie.

PROG4

1 - Cesta pracovitého dievčaťa

P1 Bábkové predstavenie

Dievča je priamo poháňané DC / DC motorom. Program sa spustí automaticky po zapnutí robota. Dievča sa 3 sekundy pohybuje dopredu a potom sa zastaví.

Otec, matka, pes, hruška, studňa a pec sú statické/pohyblivé postavy.

P2 Scéna ovládaná stlačením a podržaním dotykového snímača

- Dievča začne stlačením dotykového snímača a pokračuje, kým je dotkový snímač podržaný.
- Pes bude chodiť, kým budete držať dotkový senzor na psovi stlačený.
- Abo je statický robot s 1 servomotorom, 1 zvončekom a 1 dotkovým senzorom.
- Váš program sa začína stlačením tlačidla, zdvihnutím ruky na 1 sekundu, jej spustením a zazvonením.

P3 Pohyby servomotora

- Dcéra, otec, ako v P2.
- Ostatné roboty majú pohyblivé časti: pes pohybuje chvostom, húsenice na hruške sa otáčajú na kolieskach, studňa pohybuje "vodou", rúra môže otvárať svoje dvierka.

P4 Hlavný hrdina riadený konzolou

- Dievčatko sa ovláda diaľkovým ovládačom so 4 dotkovými senzormi, ktoré ju posúvajú doľava-dopredu a zastavujú.
- Keď dievča príde pred ďalšieho robota, zastaví sa a zazvoní zvonček.
- Pes sa na 3 sekundy pohne dopredu, potom začne pohybovať chvostom, zašteká (zvonček), hruška sa začne otáčať rôznymi rýchlosťami, studňa a pec sa začnú pohybovať, oheň v peci je zapnutý (červená LED dióda).
- Apo funguje rovnako ako v P3.

