

BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA LENIVÉHO DIEVČAŤA (T3)

S14
T3
D9
L1 P3-6

V centre pozornosti:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)



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
D9
L1 P7,8

V centre pozornosti:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)



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 nespadli. 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!

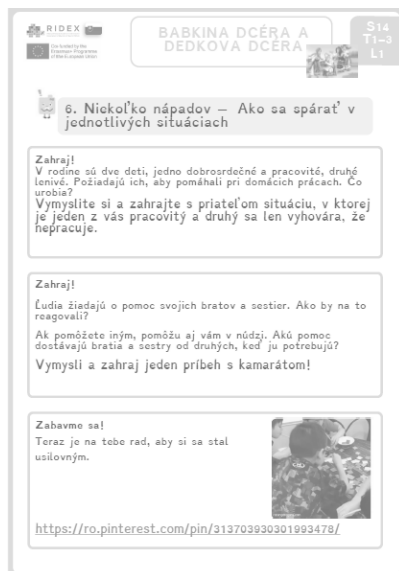
Oblasti na zlepšenie :

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 DIEVČAŤA (T3)

S14
T3
D9
L2 P1-5



V centre pozornosti:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)

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: _____



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

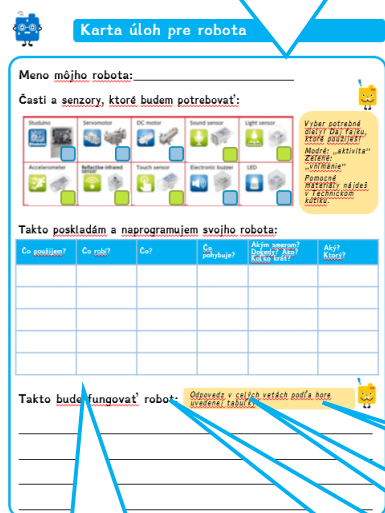
- Zozbierajte nápady, ako by sa mali postavy pohybovať.
- Zozbierajte nápady, ako prezentovať pomoc.
- Zostavte jednoduché figúrky z prvkov ArTeC.

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

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

- 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.
- Navrhните 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 opíšte činnosť robota v cieľovom jazyku pomocou gramaticky správnych viet.

- 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)



PROG1

PROG2

PROG3

PROG4

BABKINA DCERA, DEDKOVA DCERA CESTA LENIVÉHO DIEVČAŤA (T3)

S14
T3
D9
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 dverka.

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.

