

MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL MAJSTER EDER SA STRETNE S KAMATÁTMÍ (T2)

S20
T2
D11
L1 P4

V centre pozornosti:

- Jazykové vedomie (D11)



Úloha 1: Akú slovnú zásobu majú stolári?

Každá profesia má svoj vlastný slovník. V každodennom živote počujeme odborné termíny tak zriedkavo, že ich zvyčajne ani nepoznáme. Od odborníkov však často počujeme zvláštne alebo dokonca cudzo znejúce slová. Bola by škoda, keby sme na ne zabudli.

Dokážu deti uviesť príklady takýchto slov? Vedia napríklad, čo je vinkli? Alebo aký je rozdiel medzi zverákom a kliešťami? Zozbierajte spoločne slová, precvičte si ich pomocou kvízu, pripravte pre spolužiakov hru Kahoot! alebo si zahrajte domino.

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Zber odpadu
- Učenie sa nových pojmov
- Prepojenie slov a povolání
- Učenie slovíčok pomocou domina

Rozvinuté oblasti:

V centre pozornosti:

- Jazyk
- Pozor
- Pamäť
- Presnosť čítania

Rovnako ako:

- Stratégie učenia sa slovnej zásoby
- Predmetové zameranie: materinský jazyk, informatika
- Riadenie talentov



Riadenie výsledkov:

Vytvorené hry si odfoťte alebo uložte do počítača. Môžete ich dať ostatným skupinám ako úlohu alebo ich ukázať ako príklady.

Úloha 2: Stalo sa vám niečo neuveriteľné?

Deti rozprávajú o svojich vlastných zážitkoch, hrajú scénky alebo vymýšľajú neuveriteľné príbehy. V tomto prípade je na ostatných, aby im dohovorili a dokázali, že sa im to len snívalo.

Môžu využiť nápady z bazára nápadov alebo sa dokonca inšpirovať dobrodružstvami baróna Prášila.

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Podelte sa o vlastné skúsenosti
- Situačná hra
- Vymýšľanie neuveriteľných príbehov

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v hárkoch s nápadmi.

Rozvinuté oblasti:

V centre pozornosti:

- Jazyk, vyjadrovanie
- Kreativita

Tiež:

- Predmetové zameranie - materinský jazyk, informatika
- Kreativita
- Riadenie talentov

Riadenie výsledkov:

Natočte videá alebo fotografie, zapíšte si najlepšie príbehy.



MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL MAJSTER EDER SA STRETNE S KAMATÁTMÍ (T2)

S20
T2
D11
L1 P6

V centre pozornosti:

- Jazykové vedomie (D11)



Úloha 3: Vytvorte si vlastné remeselné odznaky!

Diskutujte s deťmi o tom, čo je to remeselnícky odznak / cechový odznak. Umožnite im porozprávať o vlastných skúsenostiach alebo o prieskume na internete. Aký druh vizuálnej reklamy sa v súčasnosti používa? Na aké zmysly pôsobí iná reklama? Aké symboly by sa dali použiť na znázornenie rôznych profesií?

Navrhajte s deťmi odznaky remesiel!

Nechajte detskú fantáziu pracovať na plné obrátky.

Všetky riešenia sú správne!

Možno použiť akékoľvek nástroje a materiály!

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Použité materiály: tmel, lepidlo, nožnice, farby, tmel, živica, polymérový tmel, ...

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na hárkoch s nápadmi!

Rozvinuté oblasti:

V centre pozornosti:

- Sériové
- Životné zručnosti
- Sociálne zručnosti (tímová práca)
- Kreativita

Tiež:

- Predmetové zameranie - kreslenie, technika, história
- Riadenie talentov



Úloha 4: Rýmy

Pumukli rád hovoril v rýmoch a tvoril básne, hoci koniec veršov niekedy trochu "pokulhával", pretože často menil slová kvôli rýmu.

Deti hľadajú rýmy buď voľne, alebo pomocou pracovných listov či kartičiek so slovami. Staršie deti môžu z vybraných dvojíc slov vytvoriť riekanky alebo dokonca básničky. Kto to zvládne najrýchlejšie? Kto dokáže napísať najdlhšiu básničku? Kto dokáže v básni použiť viac dvojíc z kartičky s úlohami?

Nechajte detskú fantáziu pracovať na plné obrátky.

Všetky riešenia sú správne!

Možno použiť akékoľvek nástroje a materiály!

Bazár nápadov - niekoľko nápadov:

- Pracovné listy
- Karty so slovami na vytlačenie

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na hárkoch s nápadmi!

Rozvinuté oblasti:

V centre pozornosti:

- Materinský jazyk
- Fonologické povedomie
- Kreativita

Tiež:

- Predmetové zameranie - materinský jazyk, dejepis
- Riadenie talentov



MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL MAJSTER EDER SA STRETNE S KAMATÁTMÍ (T2)

S20
T2
D11
L2 P3



V centre pozornosti:

- Jazykové vedomie (D11)

Cieľ hodiny:

- Čítanie s porozumením
- Riešenie problémov
- Rozhodovanie
- Organizovanie tímovej práce

Po nájdení Pumukliho, malého škriatka, sa majster Éder stretáva so svojimi priateľmi. Tí si hneď všimnú, že starý majster tesár je bez slova. Povie im, že u neho býva škriatok. Traja muži sú prekvapení, ale majstrovi Éderovi neveria. Snažia sa ho presvedčiť, že sa mu celý príbeh prisnil.

Hlavné charakteristiky a interakcie aktérov

Obsadenie	Vlastníctvo	Interakcie
Majster Éder	starší, žije sám, veľmi presný, zmätený	Rozpráva sa s priateľmi, objedná si pivo, zaplatí...
Bernbacher	zámočník, najlepší priateľ, sa snaží dokázať, že Éder sníval	Potľapká Édera po pleci a udrie päťou do stola.
Schmitt	Majster drotár, zabúda	Hovorí
Bierlein	Automechanik, benevolentný, unáhlený v úsudku	Myslí si, že Éder je blázon, keď hovorí o svojom sne

Používanie karty herca:

Každý študent si vyplní svoju vlastnú kartu herca:

- napíšte meno herca
- zapíšte si svoje vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- opísať environmentálne prvky a ďalšie doplnky, ktoré sa majú vybudovať
- premýšľajte o fázach, nástrojoch a materiáloch použitých na stavbu robota.

Žiaci môžu použiť viac ako jednu hraciu kartu časti karty, ak je to potrebné!

Návrhy

- Diskutujte s deťmi o tom, ako vzniká ľudský pohyb, a spoločne by mali urobiť niekoľko pohybov rukami a nohami, aby si uvedomili rôzne fázy pohybu.
- Zostavte jednoduché figúrky s pohyblivými rukami a nohami
- Diskutujte o gestách smutného a zmäteného človeka.
- Ktoré gesto vyjadruje súcit a podporu?
- Ako možno tieto štyri postavy rozlíšiť, aby boli rozpoznateľné? Aké znaky, odznaky, nástroje atď. by mali nosiť na oblečení, aby ich bolo možné rozpoznať podľa ich profesie?

Navrhované nástroje

- kocky ArTeC (min. súbor 112)
- Šablóna komína
- Kancelárske potreby

Majster Eder
Bernbacher, Schmitt,
Bierlein

pohybuje sa, rozpráva,
dvíha a spúšťa ruky,
objednáva si pivo,
platí...

Krčma, vybavenie, bar,
pivné sudy

Hlavné momenty deja
Požadované súbory
Rozdeľte text na časti
Uvedte zoznam
potrebných
materiálov atď...

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

MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL

MAJSTER EDER SA STRETNE S KAMATÁTMÍ (T2)

S20
T2
D11
L3-4
P4



Potrebné diely:

- Kocky ArTeC (min. 112-dielna sada) a robotická súprava ArTeC (4 dosky Studuino, 2 jednosmerné motory, kolesá, 5 servomotorov, 4 tlakové senzory, 1 IR fotoreflektr, 4 bzučiaky, 1 LED)
- Myšlienková mapa alebo diagram, akčný plán
- Karta úloh herca alebo robota
- Kancelárske potreby

V centre pozornosti:

- Jazykové vedomie (D11)

Cieľ hodiny:

- Jemná motorika,
- Riešenie problémov,
- Rozhodovanie,
- Životné poradenstvo

Návrhy

- Zamyslite sa nad tým, čo môže vyjadriť gesto potľapkania po pleci.
- Zozbierajte všetky možné spôsoby, ktorými sa dá najlepšie znázorniť potľapkanie po pleci alebo päť na stôl.
- Zhromažďujte možné spôsoby reprezentácie objednávok a platieb.
- Čo by sa stalo v krčme, keby bol Pumukli (neviditeľne) prítomný?

Zdvíhanie a spúšťanie ramien
Preprava plechoviek piva
Platba

Vyplňte kartu úloh robota

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



Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

--	--	--	--	--	--

Výber potrebných častí a senzorov podľa potreby. Zvoľte si, ktoré z nich budete potrebovať. Pomocou myšlienkového mapy alebo diagramu naprogramujte svojho robota.

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo poskladám?	Čo robím?	Čo?	Čo používam?	Čo robím?	Čo robím?

Takto bude fungovať robot: *Odpovede v celých vetách podľa hore uvedených tabuliek!*

Súvisiace témy v technologickom kútiku

- Programovanie jednosmerného motora (2.a)
- Programovanie servomotora (3.a)
 - Kolísavý pohyb (3.b)
- Testovanie a programovanie snímačov tlaku (4.a, 4.b, 4.c)
- Programovanie LED (5.a)
- Testovanie a programovanie IR fotoreflektr (7.a, 7.c, 7.e)
 - schopnosť IR-fotoreflektr detekovať objekt (7.d, 7.e)
- Používanie bzučiaka (6.a, 6.b)
- Použitie náhodných čísel (10.a)

Postavy so sekerami,
krčmové
príslušenstvo,
majster Eder a jeho
priatelia

PROG1

Zvädzanie
konverzácie

PROG2

Myšlienky rečníkov sú
prezentované ako
bábkové divadlo

PROG3

Majster Éder a jeho
priatelia "hovoria
nezmysly"

PROG4

MAJSTER EDER A ŠKRIATOK PUMUCKL MAJSTER EDER SA STRETNE S KAMATÁTMÍ (T2)

S20
T2
D11
L3-4
P5

Myšlienky robotov na rôznych úrovniach programovania

Postavy so sekerami,
krčmové príslušenstvo,
majster Eder a jeho
priatelia

PROG1

Zvádzanie konverzácie

PROG2

Myšlienky rečníkov sú
prezentované ako
bábkové divadlo

PROG3

Majster Éder a jeho
priatelia "hovoria
nezmysly"

PROG4



Majster Éder a jeho priatelia

P1 Majster Éder a priatelia

- Scénu postavíme pomocou pohyblivých figúrok.
- Zostavte tabuľku a štyri postavy tak, aby bolo možné rozpoznať ich povolanie.
- Ich ramená sa dajú axiálne posúvať.

P2 Majster Éder a jeho priatelia v rozhovore

- Za stolom sedia 4 postavy. 2 z nich majú v ramenách 1 jednosmerný motor, zvyšné 2 majú hlavy otočené servomotori.
- Každá postava je pripojená k samostatnému mozgu s 1-1 tlačidlom a 1-1 bzučiacom.
- Pomocou tlačidiel animujte scénu: vydajte zvuk, pohnite postavou a tá začne hovoriť.

P3 Myšlienky rečníkov

- Konverzační aktéri sú vytvorení podobným spôsobom ako v P2, ale 4 aktéri sú napojení na ten istý mozog.
- 4 tlačidlá na ovládanie, ktorá postava hovorí, 1 bzučiak na vydávanie zvuku.
- 2 herci sú vybavení jednosmernými motormi v ramenách, majster Eder servomotorom v krku a LED diódou v hlave zámočníka.
- Keď hovoria, hýbe sa im hlava, ruka alebo sa im rozsvieti LED dióda.
- Spoza zásteny za nimi sa servomotorom vynárajú témy rozhovoru: čerpadlo, skrinka a autonehoda.

P4 Čašníčka

- Robot je skonštruovaný podobným spôsobom ako v P3.
- Tlačidlá sa nepoužívajú.
- Postavy sa hrajú v náhodnom poradí.

