RIDEbi

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ODYSEA
MAJSTER VETROV (T4)

S23 T4 D10 L1 P3



Zamerajte sa na:
- Rozvoj kreativity (D10)

Úloha 1: Venujte sa umeniu a remeslám! Vytvorte mozaikový obraz alebo „starovekú“ grécku vázu!
Každé riešenie je dobré!
Môžete použiť akékoľvek nástroje a materiály!
Môžete použiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápadmi alebo nechať deti, aby boli kreatívne.

Idea Bazaar – niekoľko nápadov:
- Na výrobu mozaikového obrazu môžu použiť kúsky farebného papiera, rozbité farebné dlaždice, kamienky alebo farebné korálky, viečka
- Môžu použiť vzduchom schnúcu keramiku alebo plastelínu a čiernu farbu na výrobu gréckej vázy.
- Môžu vyrobiť náhodnú vázu pomocou šablóny.

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch s nápadmi!







Oblasti rozvoja:

Zameranie:
- Jemná motorika
- Kreativita
- História
- Matematika

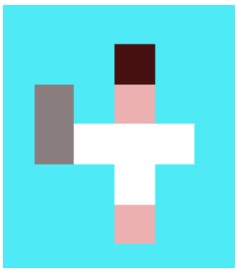
Okrem toho:
- Životné zručnosti
- Predmet – Občianska náuka
- Rozvoj talentu
- Sociálne zručnosti

Úloha 3: Vytvorte pixelové umelecké dielo! Použite techniku na jeho zväčšenie alebo zmenšenie!

Každé riešenie je dobré!
Môžete použiť akýkoľvek nástroj a materiál!
Môžete použiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápadmi alebo nechať deti, aby boli kreatívne.

Idea Bazaar – niektoré nápady:
- Môžu používať bloky ArTeC a základnú dosku
- Môžu pracovať v aplikácii Piskelapp
- Pomocou šablóny môžu študenti vyfarbiť obrázok podľa binárnych farebných kódov

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch s nápadmi!
Fotografujte budovy počas ich výstavby a po ich dokončení.





Oblasti rozvoja:

Zameranie:
- Jemná motorika
- Priestorová orientácia
- Kreativita
- Matematika, IT

Okrem toho:
- Životné zručnosti
- Sociálne zručnosti
- Predmet – Výtvarná výchova
- Rozvoj talentu

Ako spravovať výstupy:

Hotové fotografie usporiadajte buď v online archíve, alebo ich vytlačte a vyvesite na nástenke. Ak si deti robili poznámky alebo majú nejaké ďalšie nápady, priložte ich tiež.

RIDEbi

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ODYSEA
MAJSTER VETROV (T4)

S23 T4 D10 L1 P4



Zameranie na:
- Rozvoj kreativity (D10)

Úloha 2: Zahrajte si slepú babku! Zahrajte si hru na vodiaceho psa!

Každé riešenie je dobré!

Môžete použiť akékoľvek nástroje a materiály! Môžete použiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápadmi alebo nechať deti, aby boli kreatívne.





Idea Bazaar – niekoľko nápadov:
- Zaviažte jednému dieťaťu v triede oči. Jeho úlohou je chytiť ostatné deti. Použite zvuky a dotyk, aby ste upútali jeho pozornosť.
- Zaviažte jednému dieťaťu z triedy oči šatkou. Vytvorte v miestnosti prekážkovú dráhu pomocou stolov, stoličiek a iných predmetov! Vezmite ich cez prekážkovú dráhu! Môžete ich viesť slovami, inými zvukmi alebo dotykom – dohodnite sa na tom vopred!
- Dbajte na to, aby nedošlo k žiadnym nehodám!

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch s nápadmi!

Oblasti rozvoja:

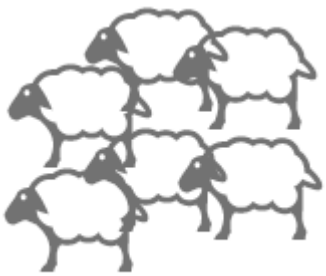
Zameranie:
- Sociálne zručnosti
- Životné zručnosti
- Priestorová orientácia

Okrem toho:
- Kreativita
- Predmet – Občianska náuka
- Rozvoj talentu

Úloha 4: Pomôžte námorníkom uniknúť!

Každé riešenie je dobré!

Môžete použiť akýkoľvek nástroj a materiál! Môžete využiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápadmi alebo jednoducho nechať deti, aby boli kreatívne.



Idea Bazaar – niekoľko nápadov:
- Zoskupte ovce na teplate
- Vyberte čísla, ktoré po vydelení 3 zanechajú zvyšok 1.

Podrobnosti o jednotlivých riešeniach nájdete v námetových listoch!
Fotografujte budovy počas ich výstavby a po dokončení.

Oblasti rozvoja:

Zameranie:
- Matematika, IT
- Životné zručnosti
- Jemná motorika
- Priestorová orientácia

Okrem toho:
- Sociálne zručnosti
- Rozvoj talentu

RIDEbi

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ODYSEA
MAJSTER VETROV (T4)

S23 T4 D10 L2 P3



Zameranie:
- Rozvoj kreativity (D10)

Ciele lekcie:
- porozumenie textu
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizovanie skupinovej práce

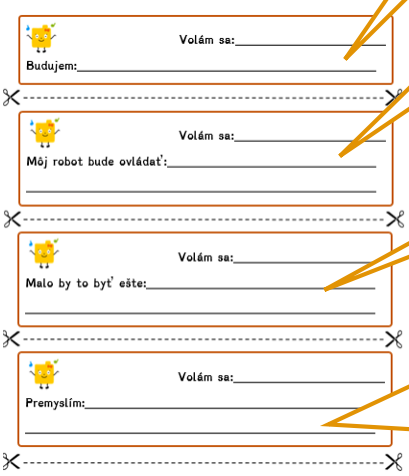
Po znovuzjednotení so svojimi spoločníkmi na ostrove Odysseus im rozpráva o svojich dobrodružstvách s Kyklopmi. Potom si rozdelia stáda ukradnuté Polyphemovi a Odysseus sa rozhodne obetovať barana Zeusovi v nádeji, že upokojí hnev Poseidona. Nasledujúce ráno Odysseus nariadi svojim mužom, aby sa pripravili na odchod, a začnú svoju cestu späť do Ithaky. Počas plavby sa zastavia na Aeolia, plávajúcom ostrove, kráľovstve Aeola, vládcu vetrov, ktorý ich privíta s pozoruhodnou pohostinnosťou. Aeolus žije v nádhernom paláci, obklopený svojou ženou a dvanástimi deťmi. Po mnohých hostinách a rozhovoroch o Odysseových hrdinských činoch počas trójskej vojny mu Aeolus, poháňaný túžbou vrátiť sa domov, aby sa zjednotil so svojou ženou Penelopou a synom Telemachom, ponúka vzácny dar. Dá mu mech z volovej kože, v ktorom sú všetky prudké vetry, okrem toho, ktorý ich privedie priamo na Ithaku. Aeolus poradí Odysseovi, aby to držal v tajnosti a mech neotváral, inak stratia všetko. Po srdečnom rozlúčení Odysseus a jeho muži pokračujú v ceste, plní nádeje, že sa vrátia domov.

Postava	Vlastnosti	Interakcie
Odysseus	Silný, odvážny,	Obětuje barana Zeusovi Chce sa vrátiť domov k svojej rodine,
Námorníci	Silní, unavení	Znovu sa zjednotia so svojimi spoločníkmi
Aeolus	Dojatý túžbou Odyssea vrátiť sa domov	Kráľ vetrov Žije so svojou rodinou v nádhernom paláci

Návrhy
- Identifikujte postavy v texte, s osobitným dôrazom na hlavné body deja, charakterové vlastnosti, emócie a pohyby.
- Zbierajte informácie o rôznych vetroch a búrkach.
- Zbierajte príbehy o ostrovoch
- Zbierajte informácie o starovekých gréckych slávnostných večeriach

Ako používať kartu postavy:
Každý študent vyplní svoju vlastnú kartu postavy:
- napíše meno postavy
- jeho vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- zhromaždí prvky prostredia, ďalšie doplnky, veci, ktoré treba postaviť
- premyslí fázy, nástroje a materiály potrebné na stavbu robota

Študenti môžu použiť viac dielov z každej časti karty postavy , ak je to potrebné!



Odysseus, námorníci, Aeolus

Pohybovať sa, chodiť, jesť, rozprávať, veslovať

Ostrov, palác, večera

Hlavné dejové línie príbehu
Potrebné mediálne súbory
Rozdeľte text na časti
Vytvorte zoznam potrebných vecí

RIDEbi

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ODYSEA
MAJSTER VETROV (T4)

S23 T4 D10 L3–4 P4

V centre pozornosti:
- Rozvoj kreativity (D10)

Ciele hodiny:
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- vzhľad tela

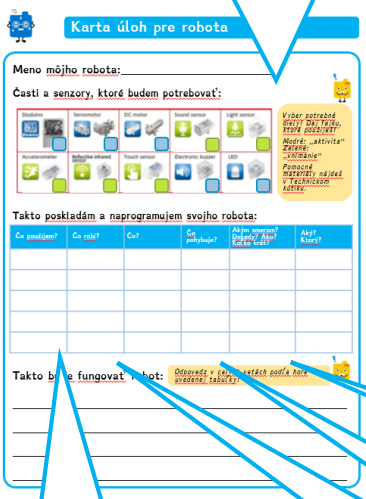


Odporúčané materiály
- Bloky ArTeC (minimálne sada 112 ks) a sada robotov ArTeC (minimálne 1 základná doska Studuino, 2 jednosmerné motory, 2 servomotory, 2 dotykové senzory, 1 bzučiak, 2 červené LED diódy, 1 infračervený fotoreflektor, 1 zvukový senzor, vodiace lišty, ozubené kolesá)
- Karty postáv a šablóna kariet robotických úloh
- Ceruzka

Návrhy
Chôdza, potácanie sa
- Diskutujte s deťmi o tom, ako sa ľudia pohybujú
- Spoločne vykonajte niektoré pohyby, aby deti mohli pozorovať fázy svojich pohybov
- Ukážte deťom anatomické figuríny v pohybe
- Postavte figúrky s pohyblivými časťami tela z kociek ArTeC

Ako vyplniť robotickú kartu?
- Vyberte činnosť robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa, na základe karty činnosti, vývojového aspektu a úrovne programovania.
- V prípade potreby (napr. na objasnenie alebo diferenciáciu) je možné vyplniť ďalšie karty robota.
- Navrhnite robota s viacerými spôsobmi zostavenia/programovania!
- Vyplňte karty robota v cieľovom jazyku!
- Nie je potrebné vyplniť všetky stĺpce tabuľky, len tie, ktoré sú relevantné pre konkrétnu činnosť robota.
- Na základe každého riadku tabuľky opíšte činnosť robota v cieľovom jazyku pomocou gramaticky správnych viet.

Krokovanie
Kráčanie
Krik



Súvisiace témy v technickom kútiku
- Programovanie jednosmerného motora (2.a, 2.b)
- Programovanie servomotora
  - Pohyb servomotora do daného uhla (3.a, 3.b)
  - Opakované pohyby daný počet krát (3.b)
- Použitie dotykových senzorov (4.a)
  - Diaľkové ovládanie zložené zo 4 dotykových senzorov (4.d)
- Rozsvietenie LED (5.a)
- Použitie bzučiaka (6.a,b)
- Testovanie a programovanie IR fotoreflektora (7.a, 7.c, 7.e)
  - Použitie IR fotoreflektora na detekciu objektu (7.d, 7.e)
- Testovanie zvukového senzora (9.a)
  - Aktivácia robota hlasom (9.b)

PROG1	PROG2	PROG3	PROG4
Kráľ, kráľovná a Odysseus sú osovo postavené postavy	Bábkové divadlo s kráľom a Odysseom, ktoré poháňajú servomotory	Bábkové divadlo na podnet kráľovnej	Bábkové divadlo s ozubenými kolesami a hnacími koľajnicami

RIDEbi

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

ODYSEA
MAJSTER VETROV (T4)

S23
T4
D10
L3–4
P5

Nápady pre robotov na rôznych programovacích úrovniach



Kráľ, kráľovná a Odysseus – osovo postavené figúrky	Bábkové divadlo s kráľom a Odysseom s servomotorom	Bábkové divadlo ovládané kráľovnou	Bábkové divadlo s ozubenými kolesami a hnacími koľajnicami
PROG1	PROG2	PROG3	PROG4

Trik s ovcami

P1 Návšteva kráľovského paláca
- Kráľ, kráľovná a Odysseus ako osovo postavené postavy
- V pozadí posádka, 12 kráľovských rohov a palác
- P2 Bábkové divadlo

Postavte bábkové divadlo
- V popredí palác, kráľovná a posádka
- Kráľ a Odysseus prichádzajú so servomotorom, v rukách držia LED diódy
- Medzi nimi dve červené LED diódy vedľa seba, striedavo blikajúce, aby signalizovali prípravu jedla Bzučiak, ktorý vydáva zvuk večere

P3 Bábkové divadlo
- Podobne ako v P2, postavíme bábkové divadlo
- Pohyb spúšťa kráľovná aktivovaním infračerveného senzora
- Kráľ a Odysseus sa objavujú so servomotorom, potom sa k sebe priblížia a cinknú si pohármi

P4 Bábkové divadlo
- Podobne ako v P2, postavíme bábkové divadlo.
- Pohyb je spúšťaný zvukovým senzorom
- Kráľ a Odysseus sa k sebe priblížia pomocou prevodového systému s jednosmerným motorom, potom si pripijú a vrátia sa do pôvodnej polohy.

