

KOMIKSOVÁ MYŠ ŠŤASTNÉ SETKÁNÍ (T3)

S10
T3
D6
L1 P3



Zaměření:

- Výpočetní myšlení – životní dovednosti (D6)

Úkol 1: Jak můžete komunikovat s někým, kdo vám nerozumí?

Studenti mluví o komunikaci a jazycích.

Jak se cítíte, když se máte pocit, že jste vyloučení/byli vyloučeni ze skupiny?

Studenti hovoří o inkluzi a exkluzi a o svých zkušenostech s touto situací (možné důvody, reakce, řešení).

Dramatizují a sehraji danou situaci.

Můžete použít karty „Zahrajte to!“ z Idea Bazaar.

Idea Bazaar – několik nápadů:

Podrobnosti o různých řešeních naleznete v listech nápadů!

Vystříhněte si kartičky se situacemi!

Vyberte si téma, kterým se mají děti zabývat!

Dejte jim příslušnou kartičku se situací!

V případě potřeby jim pomozte situaci sestavit!

Oblasti rozvoje:

Zaměření:

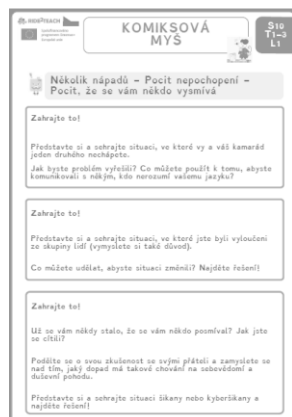
- Sociální dovednosti
 - Strategie inkluze
 - Komunikační strategie
 - Empatie
- Porozumění textu

Navíc:

- Životní dovednosti

Jak spravovat výstup:

Pořídte si video/audio záznam dramatizované situace!



Úkol 2: Jak byste se dorozuměli v zemi, jejíž jazyk neznáte?

Studenti si shromažďují, co by potřebovali v cizí zemi.

Pro tyto potřeby si vytvářejí vlastní znakový jazyk.

Každé řešení je dobré!

Lze použít jakýkoli nástroj a materiál!

Můžete využít nápady a seznam materiálů z Idea Bazaar, přijít s vlastními nápady nebo prostě nechat děti být kreativní.

Idea Bazaar – několik nápadů:

- Brainstorming o potřebách v novém prostředí
- Sběr typů znakových jazyků
- Výroba rekvizit

Podrobnosti o různých řešeních naleznete v listech nápadů!

Oblasti rozvoje:

Zaměření:

- Všechny dovednosti
- Životní dovednosti
- Algoritmické myšlení
- Pozornost
- Kreativita

Navíc:

- Zaměření předmětu – umění, IT
- Rozvoj talentů

KOMIKSOVÁ MYŠ ŠŤASTNÉ SETKÁNÍ (T3)

S10
T3
D6
L1 P4



Zaměření:

- Výpočetní myšlení – životní dovednosti (D6)

Úkol 3: Postavte bludiště:

Postavte bludiště a zahrajte si v něm orientační hru!

Každé řešení je dobré!

Lze použít jakýkoli druh nástroje a materiálu!
Můžete využít nápady a seznam materiálů z Idea Bazaaru, přijít s vlastními nápady nebo nechat děti, aby byly kreativní.



Idea Bazaar – několik nápadů:

- Mohou použít kartonové krabice, dřevěné desky. Hřebíky, špachtli, přízi, gumu, lepidlo atd. (I2)
- Mohou postavit bludiště ve třídě, např. s použitím nábytku, krabic, nebo na zahradě s použitím větví, písku, kamenů.

Podrobnosti o různých řešeních naleznete v listech nápadů!

Pořizujte fotografie výtvorů během jejich stavby i po jejich dokončení.

Oblasti rozvoje:

Zaměření:

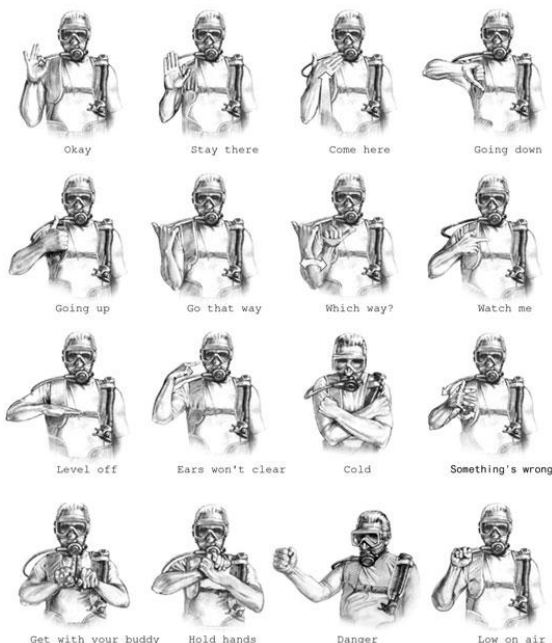
- Prostorová orientace
- Jemná motorika
- Kreativita
- Sociální dovednosti

Navíc:

- Životní dovednosti
- Předmět – Umění a řemesla
- Rozvoj talentu

Jak spravovat výstup:

Hotové fotografie uspořádejte buď v online úložišti, nebo je vytiskněte na nástěnku. Pokud si děti udělaly poznámky nebo mají nějaké další nápady, přiložte je také.





Hlavní děje příběhu
Potřebné mediální soubory
Rozdělení textového segmentu na části
Vytvoření seznamu věcí, které je potřeba

KOMIKSOVÁ MYŠ ŠŤASTNÉ SETKÁNÍ (T3)

S10
T3
D6
L3-4
P7

Nápady pro roboty na různých úrovních programování

Komiksová myš je motoricky poháněné zařízení. Komiksovou kočku lze pohybovat pomocí os.

PROG1

Komiksovou myš a komiksovou kočku lze ovládat také dotykovými senzory. Oba roboti mají bzučák.

PROG2

Komiksová myš se přiblíží ke komiksové kočce a navzájem si zapnou programy.

PROG3

Komiksová myš jde až k komiksové kočce. Kočka zapne tlačítko myši a zobrazí jejich objetí.

PROG4



Sblížení

P1 Loutkářství

a.) Komiksová myš s přímým pohonem a stejnosměrným motorem se pohybuje (přijíždí) ke komiksové kočce.

b) Postavte komiksovou myš namontovanou na robotickém vozíku.

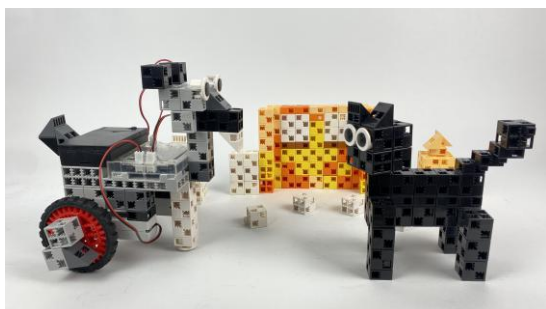
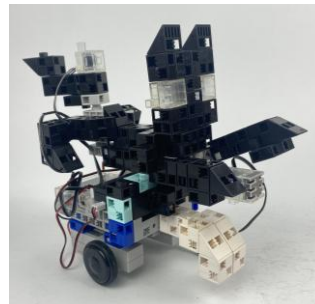
- Naprogramovaná komiksová myš se po zapnutí automaticky spustí a pohybuje se vpřed 5 sekund, dokud nedosáhne kočičí postavy.

P2 Postavy řízené dotykovými senzory

- Sestavte komiksovou myš jako v bodě 1 b), 2 dotykové senzory, 1 připojený bzučák.
- Komiksová myš se spustí stisknutím jednoho dotykového senzoru a zastaví se stisknutím druhého dotykového senzoru a bzučák vydá vysoký tón. Sestavte komiksovou kočku namontovanou na robotickém vozíku, 1 tlačítko, 1 servomotor, 2 LED diody a 1 připojený bzučák. Komiksová kočka se spustí stisknutím tlačítka a pohybuje se vpřed po stanovenou dobu. Poté se zastaví a servomotor namontovaný na jejím krku pohybuje hlavou doleva a doprava, zatímco se 2 LED diody v jejích očích rozsvítí a bzučák krátce zazní.

P3 Robot naváděný infračerveným senzorem

- Sestavte komiksovou myš jako v bodě P1 b), připevněte 2 IR fotoreflexory, 1 tlačítko, 1 servomotor a 1 bzučák.
- IR fotoreflexor je umístěn na obou stranách myši a navádí ji k komiksové kočce. Robot se zastaví po stisknutí dotykového senzoru, poté se zapne servomotor v ocasu a bzučák.
- Sestavte komiksovou myš podle bodu P2. Jsou připojeny 1 IR fotoreflexor, 1 tlačítko, 1 servomotor, 2 LED diody a 1 bzučák.
- Komiksová kočka detekuje komiksovou myš pomocí IR senzoru. Když se tak stane, zapne servomotor zabudovaný v kočičím ocasu, 2 LED diody v jejích očích, které začnou blikat, a bzučák.



P4 Komiksová kočka plácající tlapkami

- Komiksová myš má stejnou strukturu a funkci jako ta v P3, ale její dotykový senzor je stisknut komiksovou kočkou.
- Postavte komiksovou kočku namontovanou na vozíku. Přední noha a ocas jsou připojeny k servomotoru, k dispozici je 1 IR fotoreflexor, 2 LED diody a 1 bzučák.
- Když IR fotoreflexor namontovaný na komiksové kočce detekuje komiksovou myš, aktivuje servomotor v přední noze a může tak zmáčknout tlačítko myši.
- Mezitím se aktivuje servomotor v ocasu, 2 LED diody v očích a bzučák.