

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU V REŠTAURÁCII

S15
T2
D12
L1 P3



V zameraní:

- Jazyková komunikácia (D12)

1.úloha: Zobierajte najbežnejšie spôsoby pozdravu a rozlúčky v cieľovom jazyku.

Spomeňte si, koľko rôznych spôsobov môžete povedať ahoj a zbohom za jeden deň! Zahrajte si to vo dvojiciach a potom si vymeňte úlohy.

Spojte pozdravy s obrázkami!

Neexistuje žiadne nesprávne riešenie!

Môžete použiť nápady a materiály navrhnuté v Bazáre nápadov, uplatniť svoje vlastné nápady alebo nechať deti, aby našli riešenia pomocou svojej kreativity.

Bazár nápadov – niekoľko nápadov:

- Môžu používať aj vlastné obrázky a pozdravy (I12)
- Kto sa stretol? Zistite, kto koho pozdraví (I12)

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránkach nápadov.

Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Sociálne zručnosti
- komunikácia
- emocionálna inteligencia

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmet – Občianstvo, slovenský jazyk



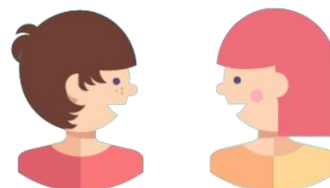
Dávaj na seba pozor!
Vráť sa čoskoro domov!

Nech vám Boh dá
dobré ráno!

Dovidenia deti!

Ahoj mami!

Ahojte!



2.úloha: Tvorba jedálneho lístka

Vymyslite názov, logo, názov svojej reštaurácie a vytvorte si jedálny lístok. Predstierajte, že príde hosť a čašník prevezme objednávku.

Neexistuje žiadne nesprávne riešenie!

Môže byť použitý akýkoľvek nástroj alebo materiál!

Môžete použiť nápady a materiály navrhnuté v Bazáre nápadov, uplatniť svoje vlastné nápady alebo nechať deti, aby našli riešenia pomocou svojej kreativity.

Bazár nápadov – niekoľko nápadov:

- Môžu používať recyklované materiály, textil, lepenku, lepidlo, editor fotografií [Canca](#) atď. (I7)
- Porozprávajte sa o tom, ako sa správate v hoteli alebo [v reštaurácii](#). Môžete si pozrieť aj video [Ako sa nesprávať v divadle](#)
- Kultivované stravovanie.
- Zostavte hotelovú etiketu. (I12)
- Vytvorte výživovú pyramídu (I11)

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránkach nápadov.

Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Sociálne zručnosti
- Jemná motorika
- Pozornosť
- emocionálna inteligencia

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmet – kreslenie, technika, digitálna kultúra, slovenský jazyk

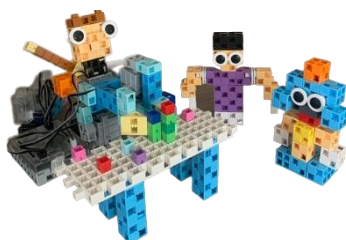


Čo robiť s výstupom:

Usporiadajte hotové skladby buď online alebo vytlačené na nástenke. Priložte poznámky a ďalšie nápady.

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU V REŠTAURÁCII

S15
T2
D12
L2 P3



V zameraní:

- Jazyková komunikácia (D12)

Oblasť, ktorá sa má zlepšiť:

- porozumenie
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

V reštaurácii

Keď sme dorazili do hotela, Cinnamon bola taká unavená, že išla spať a zaspala.

Ráno opička v izbe nebola.

Keď som to povedal mame a otcovi, všetci traja sme ju išli hľadať. Našli sme ju na chodbe. Veselo sa šmýkala po dlhej mramorovej chodbe.

V tom nejaká pani vyšla zo svojej izby a narazila rovno do Škorice.

„Prepáčte“ ospravedlnil som sa udivenej pani. „Viac sa to nestane, už dám na našu opičku pozor.“

Cestou do reštaurácie sa čudovala, že nás pozdravila rodina, ktorú sme stretli, a ja s rodičmi sme jej odzdravili. „To sú vaši kamaráti?“

„Nie, ale v hoteli sa ľudia navzájom zdravia, keď sa stretnú,“ objasnil jej ocko.

V hotelovej reštaurácii bolo veľa voľných stolov. Ocko vybral ten pri okne, aby sme aj pri raňajkách videli na more.

Dlhý stôl bol plný jedla – rozličné salámy a šunky, syry, varené vajcia, praženica, pod veľkými poklopmi aj párky a klobásky, na misách chlieb, zemle, ovocné i zeleninové šaláty.

„Júúú! To všetko musíme zjesť?“ spýtala sa opička.

„Kdeže, veď to je pre všetkých hostí. Môžeš si zobrať, na čo máš chuť. Pozri, tu sú nakrájané kúsky ananásov, tamto banány a kivi. Vezmi si tanierik a...“ Nestačil som to dopovedať a opička si už rovno labkami naberala ananás, hoci vedľa bola na to pripravená vidlička.

„Škorica, počkaj! Jedlo sa nenaberá rukami!“ upozornil som ju.

Mama, ocko a ja sme si z tých dobrôt nabrali po troške a pri stole sme pekne jedli.

Škorica stále chodila okolo tých fajnových pochúťok a naberala si obrovské množstvo. Napokon sme preplnené taniere preniesli k nášmu stolu.

„A ide sa jesť. Dobrú chuť!“ povedala, keď si už konečne sadla. Ocko len krútil hlavou. „Škorica, tak toto všetko nezješ, aj keby si tu sedela celý týždeň,“ povedal.

Návrhy

- Identifikovať postavy v texte s osobitným dôrazom na hlavné body deja, charakterové črty, emócie a pohyby.
- Použite šablónu tabuľky alebo myšlienkovú mapu!
- Pre začiatočníkov použite textovú verziu PCS.
- Zahrajte komunikačnú situáciu na základe textu.
- Vyplňte Kartú rolí v cieľovom jazyku.

Postava	Vlastnosť	Činnosti
Opica Škorica	priateľská rozprávková nezbedná smiešna	šmýka sa čuduje sa čaruje Vyrastá Berie jedlo zapisuje poznámky
Tyčko otec matka	poslušný	dávajú rady pozdravia sa lákajú opičku pomáha tete
Hotelový host	milý zdvorilý dodržiava etiketu	padne na zem

Použitie pracovnej karty postavy:

Každý žiak si vyplní svoje pracovnú kartu svojej postavy:

- napíše meno postavy
- napíše jej vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- zapíše environmentálne prvky a ďalšie príslušenstvá, ktoré sa má postaviť
- premýšľa o fázach, nástrojoch a materiáloch konštrukcie robota

Študenti môžu v prípade potreby použiť viac ako jednu kartu!

Opica Škorica, Tyčko, rodičia
hotelový host
gorila

šmýka sa
pozdravia sa navzájom
čaruje
raňajkuje

chodba
švédsky stôl
stôl, stolička

hlavné momenty deja
požadované súbory
potrebné materiály
časti príbehu
atď.

	Meno postavy: _____
Ja postavím toto: _____	
	Meno postavy: _____
Môj robot bude vedieť: _____	
	Meno postavy: _____
Bolo by dobré, keby môj robot vedel ešte: _____	
	Meno postavy: _____
Musím si to dobre premyslieť: _____	



PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU V REŠTAURÁCII

S15
T2
D12
L3-4
P4



V zameraní:

Jazyková komunikácia (D12)

Oblasť, ktorá sa má zlepšiť:

- riešenie problémov
- rozhodovanie
- rozvoj vnímanie tela

Potrebné materiály

- ArTeC kocky (aspoň 112 kusová sada) a ArTeC robotická sada (aspoň 1 alebo 2 Studuino základná tehla, 2 szervomotory, 1 LED, 1 bzučiak, 1 zvukový senzor, 1 IR fotoreflektror)
- Prázdné pracovné karty postáv a robotov
- Ceruzka

Odporúčania

šmykanie, kráčanie, zdvihnutie ruky alebo predmetu, kývanie

- Diskutujte s deťmi o tom, ako sa ľudia a zvieratá pohybujú
- Ako vyjadriť naše pocity?
- Necerbálna komunikácia
- Diskutujte s deťmi o tom, ako sa správame v hoteli, v reštaurácii alebo v škole

Vyplnenie karty úloh robota

- Na základe karty úloh, vývojového aspektu a úrovne programovania vyberte činnosť robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedala schopnostiam dieťaťa.
- V prípade potreby môžete vyplniť ďalšie karty robotov (napr. na objasnenie alebo diferenciaciu).
- Vyplňte karty robotov v cieľovom jazyku!
- Nie je potrebné vyplniť všetky stĺpce tabuľky, iba tie, ktoré sa týkajú konkrétnej funkcie robota.
- Na základe každého riadku tabuľky použite gramaticky správne vety na opis činnosti robota v cieľovom jazyku.

Súvisiace témy v technologickom kútiku

- programovanie DC motorov (2a, 2b)
- programovanie servomotorov (3a, 3b)
- testovanie a programovanie IR fotoreflektrora (7.a, 7.c, 7.e)
 - používanie IR fotoreflektrora na detekciu objektu (7.d, 7.e)
- testovanie a programovanie zvukových senzorov (9.a)
 - aktivovanie robota hlasom (9.b)
- používanie LED lampy (5.a)
 - blikanie (5.b)
- používanie bzučiaci (6.a)

šmykanie
kráčanie
zdvihnutie ruky
zdvíhanie predmetu
kývnutie hlavou
pohyb ramena
pzdruvenie

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Prostriedok	Detektor	DC motor	Senzor svetla	Light sensor
Detektor	Detektor	Detektor	Detektor	Detektor

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo použijem?	Čo urobím?	Čo?	Čo použijem?	Čo urobím?	Čo?	Čo použijem?	Čo urobím?	Čo?

Takto bude fungovať robot: _____

Ropi, Škorica, rodičia, teta
chodba, dvere, izba
prestretý stôl
pohyblé bábky
"bábkové divadlo"

PROG1

dvere sa otvárajú a
zatvárajú,
Škorica sa šmyka, hýbu
sa jej ruky, teta padá,
otcova hlava sa kýva,
Tyčko pomáha tete,
mama víta hostí

PROG2

Škorica sa pošmykne
a udrie tetu, mama
matka si praje dobré
ráno, Škorica dáva na
tanier veľa jedla

PROG3

Rameno Škorice,
podobne ako rameno
robota, zdvihne jedlo
a položí ho na tanier,
keď je tanier plný,
sadne si

PROG4

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU V REŠTAURÁCII

S15
T2
D12
L3-4
P5

Nápady robotov pre rôzne úrovne programovania

Ropi, Škorica, rodičia,
teta
chodba, dvere, izba
prestretý stôl
pohyblé bábk
"bábkové divadlo"

PROG1

dvere sa otvárajú a
zatvárajú,
Škorica sa šmýka, hýbu
sa jej ruky, teta padá,
otcova hlava sa kýva,
Tyčko pomáha tete,
mama víta hostí

PROG2

Škorica sa pošmykne
a udrie tetu, mama
matka si praje dobré
ráno, Škorica dáva na
tanier veľa jedla

PROG3

Rameno Škorice,
podobne ako rameno
robota, zdvihne jedlo
a položí ho na tanier,
keď je tanier plný,
sadne si

PROG4



Škorica, Tyčko a jeho rodičia v hoteli

P1 Bábkové divadlo

- Budovanie postáv pre scénu
- Ich hlavy, ramená, dvere sa môžu pohybovať axiálne
- Všetci postavy sú pohyblivé

P2 Opica Škorica sa kľže

- a.) Stavba postáv podobne ako v P1
- Opicu sme položili na robotickú základňu
 - opica sa pohybuje tam a späť (kľzanie po chodbe)
 - na opičku nainštalujeme LED diódy (namiesto očí) – rozsvietia sa pri kľzaní (je šťastný)

b.) Na opicu namontujeme tlačidlo

- Opica sa zastaví, keď narazí na prekážku (zasiahne tetu)

c.) Dáme bzučiak na mamu

- mama/otec/Tyčko vydávajú zvuk (pozdravujú hostia)

P3 V reštaurácii

- a.) Stôl v reštaurácii, postavy fungujú podobne, ako v P2 a.)

Jeho štruktúra je rovnaká ako P3 a.), má len ďalší IR vzhľad a snímač tlaku

- Na opicu namontujeme 3 IR, aby sa mohol vyhnúť prekážky takže sa môže pohybovať medzi vedským a raňajkovým stolom (prináša jedlo a nápoje na ich stôl)

- Ak „uvidí“ prekážku, zastaví sa (zastaví sa vedľa stolov)

- b.) Stavba opice, ktorá zbiera jedlo. Jeho štruktúra je rovnaká ako P3 a.), má len ďalší IR vzhľad a snímač tlaku

- Dve ramená opice fungujú, ako robotické ramená – sú namontované 3 servomotory

- Ramená môžu zdvihnúť a položiť predmet (naberať jedla na tanier)

- Rameno robota funguje pomocou 4 tlačidiel

P4 Opica čaruje

- a.) Tlačidlo na tanieri

- Ak je na tanieri príliš veľa jedla, vydá štrngavý zvuk

- b.) Umiestnenie gorilu na základňu opičky

- Štruktúra sa otáča – rozprávková opica vpredu, gorila vzadu

- otočí sa na zvuk (mágia)

- potom sa otočí späť na Ropiho zvuk (mágia)

- c.) Hostia utečú/vrátia sa z reštaurácie

- postavíme hostia na robotickú základňu

- ovláda sa ako ovládateľný robot so 4 tlačidlami (dotykový senzor)

