

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU PLÁŽ NIE JE SMETISKO

S15
T3
D4
L1 P3



V zameraní:

- Pozor (D4)

1. úloha: Udržateľnosť

Čo je znečistenie životného prostredia? Čo môže študent urobiť, aby zachoval svoje životné prostredie? Diskutujte o tom, prečo je dnes recyklácia taká dôležitá.

Vyrobte si recyklačnú hračku!

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:

- Pravidlá stolovej hry môže skupina prehodnotiť (I13)
- Diskutujte o krokoch na predchádzanie znečisteniu:
 - Chráňte svoje životné prostredie, prehodnoťte svoju dopravu!
 - Zmeňte svoje nákupné návyky!
 - Šetrite energiu

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



2. úloha: Pútavé umelecké dielo

Zorganizujte popoludňajšie debaty, spoznajte názory druhého, možno sa navzájom presvedčte.

Vytvorte pútavý plagát, listovú knihu, vnútornú alebo vonkajšiu inštaláciu z recyklovaných materiálov.

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 obrázkov Canva atď. (I4)
- Čo je udržateľnosť? (I3)
- Budúcnosť závisí od nás!
- Hovorte o dôležitosti ochrany životného prostredia
- Môžu vytvoriť online hru na preberané témy.

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránkach nápadov.

Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Vzdelávanie k udržateľnosti
- Jemná motorika
- Pozornosť
- Emocionálna

inteligencia

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmet – vizuálna kultúra, technológie, digitálna kultúra, slovenský jazyk

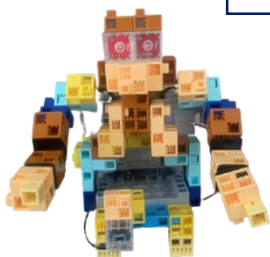


Čo robiť s výstupom:

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

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU PLÁŽ NIE JE SMETISKO

S15
T3
D4
L2 P3



V zameraní:

- Pozor (D4)

Oblasť, ktorá sa má zlepšiť:

- porozumenie
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

Pláž nie je smetisko

Po výdatných raňajkách som sa s rodičmi a s nedeľňavou opicou Škoricou vybral na krásnu pieskovú pláž, ktorá bola hneď po hoteli. Niesli sme si dve veľké deky a plátennú tašku s opaľovacím krémom a drobným občerstvením.

Opička sa zrazu zastavila a kopla do plastovej fľaše od malinovky, ktorá ležala pohodená na piesku. „Aha, čo som našla!“

„To je plastová fľaša, ktorú nejaký človek zahodil len tak na pláži,“ krútil som hlavou.

Zodvihol fľašu a odniesol ju do neďalekého koša na smeti. K opičke priletela nafukovacia lopta, s ktorou sa neďaleko hral malý chlapec. Škorica mu ju kopla a hneď bolo veselo.

Kým som s rodičmi rozkladal deky, opička sa pridala k chlapčekomu a kopala si s ním loptu. Potom vbehla do teplého mora, kde som ju učil plávať. A veru jej to išlo. Opička bola na seba pyšná a hneď sa rozospievala:

„Ja som tá opica,
opica Škorica,
opica Škoricová.“

Taký kožuštek,
ako má Škorica,
nijaká opica nemá!“

Slnko riadne pripekalo. Rodičia sa navzájom natreli opaľovacím krémom. Opička sa ozvala: „Akosi sa nudím. Čo keby som...“

Rýchlo som si sadol a chytil som ju labku. „počúvaj, Škorica, nieže tu začneš čarovať!“

„Ak sa, Škorica, nudíš, chodte s Jurom na prieskum tam za tie skaly,“ navrhla mama.

A tak sme sa Škoricou s námahou priliezli veľké skaliská.

Všade, kam sme sa len pozreli, ležala veľká kopa plastových fliaš, pohárov, tanierov, roztrhaných vreciek...

„Aha, naša pláž je tam, chránená pred vetrom skaliskami. Preto je tam tak čisto,“ povedala.

„Presne tak. Si veľmi múdra rozprávková opica. Všetok neporiadok, ktorí ľudia nachádzali do mora, viete, a ylny priniesu na túto stranu. Poďme z tohto hrozného miesta preč.“

Postava	Vlastnosť	Činnosti
Opica Škorica	priateľská rozprávková nezbedná Smiešna zvedavá	Hrá s loptou čuduje sa čaruje prechádza po pláži zbiera odpadky zapisuje poznámky
Tyčko otec matka	sú ohľaduplní k životnému prostrediu	opaľujú sa dávajú rady Pomáhajú pri zbere odpadu
hotelový personál	sú zaneprázdnení	zbierajú odpadky zametajú jazdia na traktore

Návrhy

- Nech identifikujú postavy textu, s osobitným dôrazom na hlavné momenty deja, charakterové črty, pocity a pohyby.
- Budúcnosť človeka a Zeme
- Čo je greenwashing?
- Moja ekologická stopa
- Aký veľký je ten váš?
- Musíme znovu zdvihnúť svet!
- Zbierajte selektívne
- Recyklačné postupy Urobte si poznámky

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 personál
traktor

hrá sa s loptou
opaľuje sa
čaruje
zbiera odpadky

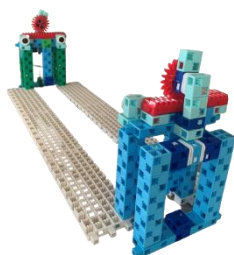
pláž
smeti
traktor
lopata, metla

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 PLÁŽ NIE JE SMETISKO

S15
T3
D4
L3-4
P4



V zameraní:

- Pozor (D4)

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

Chôdza, zdvíhanie rúk alebo predmetov, pohyb úst

- Diskutujte s deťmi o tom, ako sa ľudia pohybujú, ako zvieratá
- Je dôležité, aby naše životné prostredie bolo čisté
- Čo je udržateľnosť?
- Diskutujte s deťmi, čo a ako zbierať selektívne

opaľovanie
hra s loptou
chôdza
zber odpadu
zametanie
pohyb traktora

Vyplnenie pracovnej karty pre robota

- Na základe pracovnej karty pre postavy, vývojového aspektu a úrovne programovania vyberte aktivitu robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa.
- V prípade potreby (napr. na objasnenie alebo rozlíšenie) je možné vyplniť ďalšie pracovné karty pre robota.

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Číslo úlohy	Číslo robota	Číslo	Číslo úlohy	Číslo robota	Číslo úlohy

Takto bude fungovať robot: _____

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 bzučiaka (6.a)

Tyčko, Škorica, rodičia, zamestnanci hotela, malý chlapec, traktor, z pohyblivých figúrok "bábkové divadlo"

PROG1

Škorica a chlapec sa hrajú, Ropi sa prechádza medzi skalami, mama a otec sa opaľujú, zamestnanci hotela zametajú, prichádza traktor

PROG2

Škoricová ruka, podobne ako robotické rameno, zdvihne odpady a položí ich na traktor, ak už nie sú žiadne odpady, traktor zmizne

PROG3

Lopta sa kotúľa sem a tam medzi opičkou a chlapcom, Škorica čaruje na pláži, zamestnanci zametajú.

PROG4

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU PLÁŽ NIE JE SMETISKO

Nápady robotov pre rôzne úrovne programovania

S15
T3
D4
L3-4
P5



Tyčko, Škorica,
rodičia, zamestnanci
hotela, malý
chlapec, traktor, z
pohyblivých figúrok
"bábkové divadlo"

PROG1

Škorica a chlapec sa
hrajú, Ropi sa
prechádza medzi
skalami, mama a otec sa
opaľujú, zamestnanci
hotela zametajú,
prichádza traktor

PROG2

Škoricová ruka,
podobne ako robotické
rameno, zdvihne
odpadky a položí ich na
traktor, ak už nie sú
žiadne odpadky, traktor
zmizne

PROG3

Lopta sa kotúľa sem a
tam medzi opičkou a
chlapcom, Škorica
čaruje na pláži,
zamestnanci zametajú.

PROG4

Škorica, Tyčko a jej rodičia na pláži

P1 Bábkové divadlo

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

P2 Opica Škorica sa hrá s loptou

- a.) Budovanie postáv pre scénu
- Opicu a chlapca namontujeme na brány
 - Pomocou ozubených kolies pôsobia ako pohyblivé figúrky
 - Ozubené koleso sa pohybuje po koľajnici, zabezpečuje pohyb v bránke a kopanie

- c.) Ústa mamy a otca sa pohybujú, akoby hovorili

- Program sa spustí po stlačení tlačidla

P3 Zber odpadu

- a.) Traktor prichádza

- 4 tlačidlá na ovládanie traktora (dopredu, doľava, dozadu, doprava)

- 2 LED diódy rozsvietenie v zákrutách

- b.) Robotické rameno

- 4 ozubené kolesá, a 2 jednosmerné motory
- zdvihne a odloží predmet – „odpadky“
- Ovládame ho tlačidlami na tehle

- c.) Na postavu mamy/otca namontujeme bzučiaka

- vydávajú zvuky mamy / otca - chvália opicu, keď sú pozbierané odpadky

- d.) Na prednej časti traktora stavíme drapák

- zbierame odpadky s jeho drapákom

- e.) Opica nasleduje líniu alebo opica vyhýbajúca sa prekážkam

- chodiaci robot s inštaláciou 2 infračervených senzorov smerujúcich nadol

- robot vybavený 3 IR senzormi sa bude vyhýbať skalám (1 sa pozerá dopredu, 2 sa pozerá do strany)

P4 Opica čaruje

- a.) Tyčko chodí

- Tyčkovo nohy a jeho horná časť tela sú pohybované 3 servomotormi
- Stlačením tlačidla sa program spustí (inštaláciou zvukového senzora sa môže spustiť aj na zvuk)

- b.) Opica čaruje

- jej ruky sa pohybujú pomocou 2 servomotormi
- keď dvihne ruky, oči sa rozžiaria (s 2 LED - mi)

