

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

S15
T4
D2
L1 P3



V zameraní:

- Grafomotorika (D2)

1.úloha: Vyrobite si hasičské auto alebo vnútornú/ vonkajšiu inštaláciu požiarna ochranu.

Ako sa dá zabrániť požiarom?

Čo robiť v prípade požiaru?

Aké materiály možno použiť na hasenie požiaru?

Aké označenia môžeme nájsť na krabici horľavých látok?

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 recyklované materiály, textil, lepenku, lepidlo, editor obrázkov Canva atď. (I15)
- Diskutujte o krokoch na predchádzanie požiarom
- Ak by sa vyskytol problém, ako zabránime šíreniu požiaru?

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránkach nápadov.

Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Sociálne zručnosti
- komunikácia
- emocionálna inteligencia

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmet – prírodné vedy, kreslenie



2.úloha: Ľudové tradície

Vytvorte si pierové taniere, tričko s ľudovým vzorom, chalupu, alebo vyfarbi ľudový motív.

Hovorte o význame tradícií a zvykov.

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. (I9)
- Môžu farbiť ľudový motív (I8)
- Zdôrazňujte dôležitosť udalostí a zvykov, ktoré pomáhajú udržiavať komunitu.
- 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



Čo robiť s výstupom:

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

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

S15
T4
D2
L2 P3



Všade dobre, ...

V Grécku bolo nádherne. Keď sa dovolenka skončila, tešila som sa domov. Chýbali mi Malina a Buchta. Teraz vám všetko, čo sme po príchode zažili, opíšem ja, opica Škorica.

V Bratislave na letisku nás víťali Malina, Buchta a ešte jedna staršia pani. Mala krásne biele vlasy a volala sa Babihanka, v skutočnosti Hanka, a bola to Emina stará mama. Pozívala nás, na chalupu do Liptova pod Tatrami. Paľo a Ema už boli zbalení, všetko mali v aute a čakali iba na Jura.

Teraz preskočím nové balenie kufrov, cestu do Liptova a všetko vám porozprávam od chvíle, keď sme vošli do drevenice, v ktorej bývala Babihanka.

V kuchyni stála krásna veľká pec, v ktorej sa kedysi piekli chleby a iné dobroty. Babihanka nám povedala, že ak sa poriadne rozkúri, nikde inde na svete neupečiete hus ako v nej.

Steny zdobili maľované kvetinkové hrnčeky, v oknách viseli vyšívane záclonky a na stene nap stolom biela, tiež vyšívaná látka s nápisom KDE SA HOSPODÁRI, TAM SA DOBRE DARI.

Kuchyňa bola ako z rozprávky a všetci sme si ju s úžasom obzerali. Babihanka nás pozvala do Veľkej izby. Bola naozaj veľikánska. Stáli v nej tri postele a na nich boli pekne ušľané obrovské periny.

„To sú periny z husiaceho peria, takými sme si ju s husiackym peria, takými sme si ju s husiackym peria, takými sme si ju s husiackym peria,“ vysvetľila nám Babihanka. „Chalupa tu stojí už dvesto rokov. Tomu všetkému, čo vidíte okolo seba, sa vraví ľudová kultúra a tradícia.“

„Tradícia, to sú zvyky, ktoré sme sa od detského veku učili od rodičov a tí zasa od svojich rodičov,“ poučila nás Malina.

Babihanka zobrala zápalky a zapálila petrolejku.

„S tou petrolejkou opatrne!“ varovala nás Babihanka. „Práve takáto lampa bola najčastejšia príčina požiarov v chalupách. Ešte to ani nedopovedala, keď sa vonku ozval krik: „Horííí!“

Bežali sme pred dom.

V diaľke, na konci dediny, z jednej chalupy do výšky šľahali plamene a k oblohe stúpali čierny dym.

V zameraní:

- Grafomotorika (D2)

Oblasť, ktorá sa má zlepšiť:

- porozumenie
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

Postava	Vlastnosť	Činnosti
Opica Škorica	priateľská rozprávková nezbedná Smiešna zvedavá	cestuje je zvedavý čaruje uhasí oheň zapisuje poznámky
Tyčko a jeho kamaráti	sú ohľaduplní k životnému prostrediu	cestujú dávajú rady
Babihanka	stará tradicionalista	ukazuje dom a staré zvyky a predmety
traktorista	bojí sa	je vystrašený utečie

Návrhy

- Identifikovať postavy v texte s osobitným dôrazom na hlavné body deja, charakterové črty, emócie a pohyby.
- Dodržiavanie pravidiel požiarnej bezpečnosti
- Horľavé materiály
- Čo robiť, aby ste zabránili vzniku požiaru?

Tradícia

- Význam zbierania starých predmetov
- Prečo je múzeum dôležité?
- Vidiecky dom
- Vytváranie poznámok

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, kamaráti, Babihanka, dedičania, staré predmety

cestuje
prechádza po dome
beží
Kúzllo - hasenie požiaru

chata
dedina
horiaci dom
vedro

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 VŠADE DOBRE, ...

S15
T4
D2
L3-4
P4



V zameraní:

- Grafomotorika (D2)

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 pohybujú ľudia, ako sa pohybujú autá
- Najdôležitejšie je predchádzať požiarom.
- Často nedokážeme povedať, aká je látka horľavá, preto si vždy prečítajte pokyny na obale.

cestovanie
pozrenie chalupky
konverzácia
beh
Kúzlo - hasenie požiaru
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:

Prostredie	Senzory	DC motor	Senzor svetla	Light sensor
ArTeC kocky	ArTeC kocky	ArTeC kocky	ArTeC kocky	ArTeC kocky

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo použijem?	Čo robím?	Čo?	Čo pohybuje?	Čo robím?	Čo robím?

Takto bude fungovať robot: _____

Odpovede v celých vetách podľa hore uvedenej tabuľky.

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)

Škorica, Tyčko
priatelia,
dedinčania, traktor,
auto vagy lietadlo, z
pohyblivých figúrok
"bábkové divadlo"

PROG1

Škorica, Tyčko a
priatelia cestujú autom
do dediny.

PROG2

Babihanka ukazuje
petrolejovú
lampu. Deti chodia po
chalupe.

PROG3

Deti vybehnú z domu,
Škorica vyčaruje dážď
vedľa horiaceho domu,
príde traktor, ale
traktorista sa Škorice
bojí.

PROG4

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

S15
T4
D2
L3-4
P5

Nápady robotov pre rôzne úrovne programovania

Škorica, Tyčko
priatelia,
dedinčania, traktor,
auto vagy lietadlo, , z
pohyblivých figúrok
"bábkové divadlo"

PROG1

Škorica, Tyčko a
priatelia cestujú autom
do dediny.

PROG2

Babihanka ukazuje
petrolejovú lampu.
Deti chodia po
chalupe.

PROG3

Deti vybehnú z domu,
Škorica vyčaruje dážď
vedľa horiaceho domu,
príde traktor, ale
traktorista sa Škorice
bojí.

PROG4



Škorica a priatelia na chate

P1 Bábkové divadlo

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

P2 Príchod na Babihankinu chatu

- Lietadlo pristane
 - budovanie lietadla pohybujúceho sa na svahu
 - lietadlo sa dá pohybovať pomocou ozubených kolies
- Auto sa pohybuje smerom k chate
 - posun vpred pomocou jednosmerných motorov
 - ruky, nohy, hlava cestujúcich sa môžu pohybovať

P3 Krásna chata

- Babihanka ukazuje petrolejovú lampu
 - lampa sa rozsvieti (bliká), keď babihanka stlačí tlačidlo.
- Deti chodia po dome na robotickej základni
 - Na nášho robota sme nainštalovali 3 IR, aby sme sa vyhli prekážkam

P4 Hasenie požiaru

- Na horiacu chalupu namontujeme bzučiak
 - Zvuky bzučiaka
 - robot používa v P2 c.) – robot použitý ide ku horiacemu domu (deti vybehnú z domu)
- Opica čaruje - postavená na robotickej základni
 - Jeho dve ramená sú poháňané 2 servomotormi
 - keď zdvihnete ruku, jej oči sa rozsvietia (2 LED diódy zabudované namiesto jej očí)
- Traktor prichádza
 - Traktor je možné ovládať pomocou 4 Touch senzormi (dopredu, doľava, dozadu, doprava/otočenia)
 - pri odbočovaní doľava alebo doprava sa rozsvieti LED
- Škorica deštruuje traktoristu
 - traktorista má pohyblivé ústa
 - IR smerujúce dopredu rozpozna Cinnamona a vodič traktora otvorí ústa (bojí sa), ak naň namontujeme aj bzučiaka, môže tiež vydávať zvuk

