

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

S15
T5
D2
L1 P3



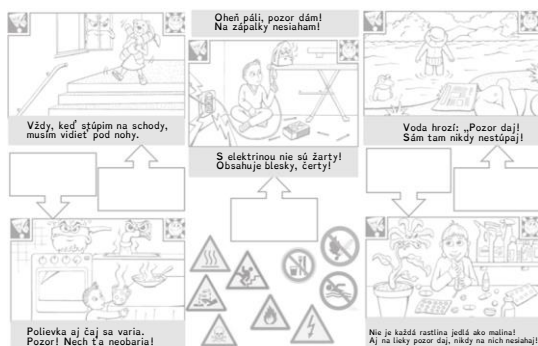
V zameraní:

- Grafomotorika (D2)

1.úloha: Vytvorte infografiku o základných pravidlách cyklistiky/ prevencii nehôd
 V akých situáciách môže dôjsť k nehode?
 Čo robiť v prípade nehody?

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 (I8)
- Diskutujte o najčastejších chybách, ktoré vedú k dopravným nehodám.
- Pomôžte Janovi ošetriť a zahojiť rany (I8)
- **Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránkach nápadov.**

Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Prevencia nehôd
- Prvá pomoc
- Komunikácia
- Občianska znalosť

Okrem toho:

- Životné zručnosti
- Predmet – prírodné vedy, kreslenie



2.úloha: Vytvorte si pexeso

Pexeso "Malý záchranár" / „Inteligentné jazdenie“ zavádza pravidlá prvej pomoci / dopravy.

Prehrajte tiesňový hovor.

Pripravte si lekárníčku/pokrývku hlavy.

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:

- Prezrite si lekárníčku. Skontrolujte dátum platnosti každého z nich. (I8)
- Každý tím zahrá úrazovú situáciu, druhý tím musí rozpoznať problémy a postarať sa o ne. Tím, ktorý hrá "zraneného", môže hrať aj úlohu zamestnanca, ktorý dostane hovor na číslo 112.

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete na stránkach nápadov.

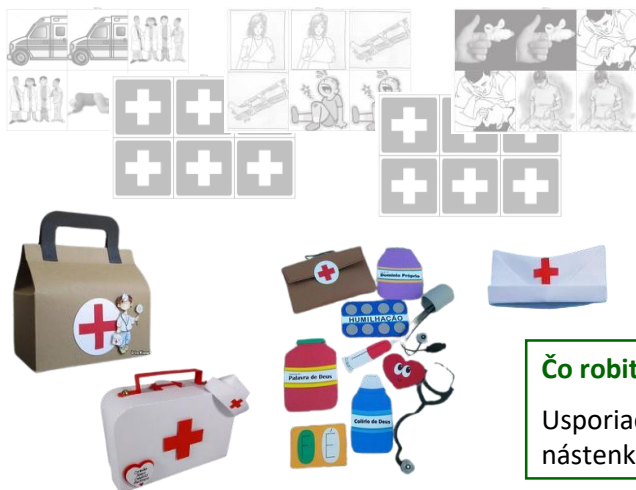
Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Prvá pomoc
- Jemná motorika
- Pozornosť
- Emocionálna inteligencia

Okrem toho:

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

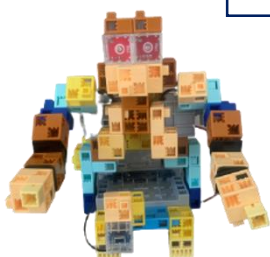


Čo robiť s výstupom:

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

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

S15
T5
D2
L2 P3



V zameraní:

- Grafomotorika (D2)

Oblasť, ktorá sa má zlepšiť:

- porozumenie
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizácia skupinovej práce

Návrhy

- Nech identifikujú postavy textu, s osobitným dôrazom na hlavné momenty deja, charakterové črty, pocity a pohyby.
- Diskutujte o situáciách, v ktorých môže dôjsť k nehodám.
- Diskutujte o najčastejších chybách, ktoré vedú k dopravným nehodám.
- Diskutujte o tom, čo robiť v prípade nehody
- Prezrite si lekárničku.

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.

Kuchynia 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 ustlané obrovské periny.

„To sú periny z husiaceho peria, takými sme sa kedysi prikrývali. V noci sa v chalupke nekúrilo, napriek tomu nám v zime bolo vždy teplúčko,“ vysvetlila 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.

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

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, lev, spolužiak
lev, záchranár, lekár

bicykel
prílb
dopravná značka

balón
kôš
sanitka

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
T5
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

Zdvíhanie rúk alebo predmetov, ležanie na boku, riadenie bicykla

- Diskutujte o situáciách, v ktorých môže dôjsť k nehodám.
- Diskutujte o tom, čo robiť v prípade nehody
- Uvedte najdôležitejšie pravidlá cestnej premávky
- Rozpoznávanie dopravných značiek

bicyklovanie
komunikácia
monitorovanie dopravných značiek
čarovanie
príchod sanitky
prvá pomoc

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.

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)

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

☐	☐	☐	☐	☐

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo poskladám?	Čo robím?	Čo?	Čo naprogramujem?	Čo robím?	Čo?	Čo naprogramujem?	Čo robím?	Čo?

Takto bude fungovať robot: _____

Škorica, Tyčko
priatelia, bicykel,
balón, sanitka, lev z
pohyblivých figúrok
"bábkové divadlo"

PROG1

Opica Škorica, Tyčko a
priatelia jazdia na bicykli
po cyklotrase

PROG2

Škorica čaruje, bicykel
lieta do neba.
Jeden zo spolužiakov
spadne.

PROG3

Telefonicky privolajú
pomoc, príde
záchránka, zraneného
prevezú do nemocnice.

PROG4

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

Robotötletek különböző programozási szintekhez

S15
T5
D2
L3-4
P5



Škorica, Tyčko
priatelia, bicykel,
balón, sanitka, lev z
pohyblivých figúrok
"bábkové divadlo"

PROG1

Opica Škorica, Tyčko a
priatelia jazdia na bicykli
po cyklotrase

PROG2

Škorica čaruje, bicykel
lieta do neba.
Jeden zo spolužiakov
spadne.

PROG3

Telefonicky privolajú
pomoc, príde
záchranka, zraneného
prevezú do nemocnice.

PROG4

Cinnamon a jej priatelia jazdia na bicykli

P1 Bábkové divadlo

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

P2 Cyklistický výlet

- deti jazdia po cyklotrase
 - budovanie lietadla pohybujúceho sa na svahu
 - lietadlo sa dá pohybovať pomocou ozubených kolies
- Škorica čaruje
 - Škorica so servomotorom zdvihne ruku
 - bicykel stúpa s balónom (pohybuje sa po svahu pomocou ozubeného kolesa)

P3 Dodržiavanie pravidiel cestnej premávky

- Umiestnenie bicykla na robotickú základňu
 - posun vpred s jednosmernými motormi
- Ak všimne čiernu čiaru, zastaví (koniec cyklotrasy)
 - 1 IR sa používa na detekciu čiernej čiar
- autá sú na ceste
 - konštrukcia malého auta s prevodmi
 - stavba robotického auta sledujúceho linku (2 IR smerujúce nadol)
- Semafor
 - použitie 3 LED-y
 - LED-y blikajú jeden po druhom

P4 Prvá pomoc

- cyklista má nehodu
 - jeden z bicyklov zazvoní (1 bzučiak), keď zistí prekážku (1 tlačidlo) a zastaví
- Cyklista cíti predmet, ale už nemôže zastaviť, takže spadne
 - 1 servomotor sa nakláňa doprava
 - druhý cyklista telefonuje
- Prichádza sanitka
 - Sanitku je možné ovládať pomocou 4 tlačidiel (dopredu, doľava, dozadu, doprava/odbočenia)
 - 2 LED diódy blikajú pri odbočovaní doľava alebo doprava

