

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

S15
T5
D7
L1 P3



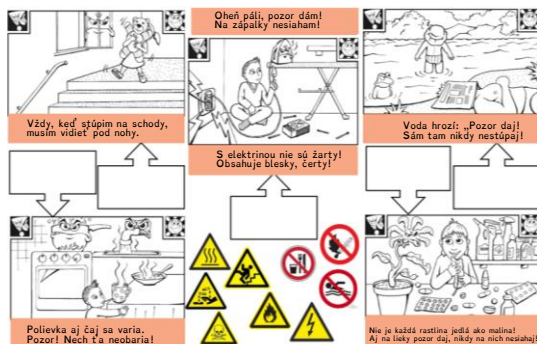
V zameraní:

• Fyzika, robotika, strojárstvo (D7)

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 lekárničku/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 lekárničku. 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.

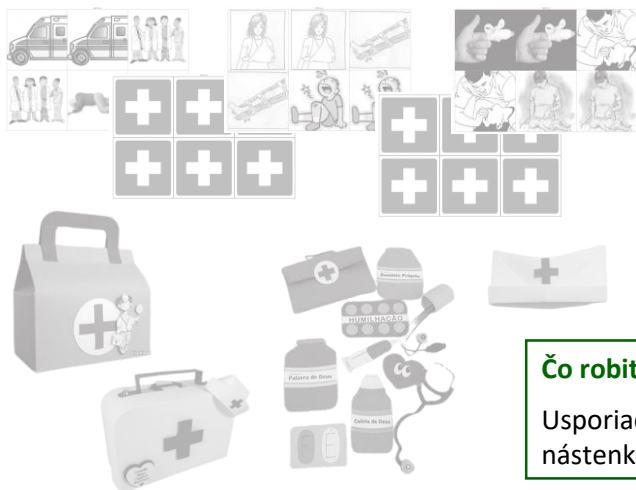
Rozvinuté oblasti:

V zameraní:

- Prvá pomoc
- Jemná motorika
- Pozornosť
- Emocionálna inteligencia

Okrem toho:

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

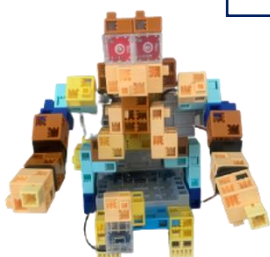


Čo robiť s výstupom:

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

PRÁZDNINY S OPICOU ŠKORICOU VŠADE DOBRE, ...

**S15
T5
D7
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 víta 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 pekli 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 si ju s úžasom obzerali. V noci sa v chalupke nekúrilo, napriek tomu nám v zime bolo vždy teplučko,“ 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 čierne dym.

V zameraní:

- Fyzika, robotika, strojárstvo (D7)

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

- 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.

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
D7
L3-4
P4



V zameraní:

- Fyzika, robotika, strojárstvo (D7)

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 bzučiaciaka (6.a)

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Robotika	Senzory	DC motor	Servomotor	LED svetlo	IR fotoreflektror	Zvukový senzor	Bzučiak
----------	---------	----------	------------	------------	-------------------	----------------	---------

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo použijem?	Čo robí?	Čo?	Čo naprogramujem?	Čo robí v tomto kútiku?	Ala? Alas?

Takto bude fungovať robot: _____

Čo robí v celých vzťahoch podľa hore uvedených náhod?

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
D7
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

a.) deti jazdia po cyklotrase

- budovanie lietadla pohybujúceho sa na svahu
- lietadlo sa dá pohybovať pomocou ozubených kolies

b.) Škorica čaruje

- Škorica so servomotorom zdvihne ruku
- bicykel stúpa s balónom (pohybuje sa po svahu pomocou ozubeného kolesa)

P3 Dodržiavanie pravidiel cestnej premávky

a.) Umiestnenie bicykla na robotickú základňu

- posun vpred s jednosmernými motormi
- b.) Ak všimne čiernu čiaru, zastaví (koniec cyklotrasy)

• 1 IR sa používa na detekciu čiernej čiar

c.) autá sú na ceste

- konštrukcia malého auta s prevodmi
- stavba robotického auta sledujúceho linku (2 IR smerujúce nadol)

d.) Semafor

- použitie 3 LED-y
- LED-y blikajú jeden po druhom

P4 Prvá pomoc

a.) cyklista má nehodu

- jeden z bicyklov zazvoní (1 bzučiak), keď zistí prekážku (1 tlačidlo) a zastaví

b.) Cyklista cíti predmet, ale už nemôže zastaviť, takže spadne

- 1 servomotor sa nakláňa doprava
- druhý cyklista telefonuje

c.) Prichádza sanitka

- Sanitku je možné ovládať pomocou 4 tlačidiel (dopredu, doľava, dozadu, doprava/odbočenia)
- 2 LED diódy blikajú pri odbočovaní doľava alebo doprava

