

YANIN NOVÝ SVET PRIATEĽSTVO YANY A NILA (T₃)

S21
T₃
D12
L1 P1

V centre pozornosti:

- Jazyková komunikácia (D12)



Úloha 1: Ako cestovali Yana a jej mama? Do akej krajiny sa rozhodli ísť?
Aký dopravný prostriedok použili?

Každé riešenie je správne!

Môžete použiť akýkoľvek nástroj a materiál!
 Môžete využiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápadmi alebo jednoducho nechať deti, aby boli kreatívne.

Idea Bazaar – niekoľko nápadov:

- Stavanie postáv a prostredia z blokov ArTeC, recyklovaných materiálov
- Programovanie pohybu a prepravy ľudí a predmetov,
- Tvorba počítačovej grafiky, animácie
- Práca s mapami

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch s nápadmi!



Rozvojové zručnosti:

Zameranie:

- Jemná motorika
- Priestorová orientácia
- Životné zručnosti
- Kreativita
- Algoritmické myslenie

Okrem toho:

- Sociálne zručnosti
- Predmetová koncentrácia – občianstvo, geografia
- Rozvoj talentu
- Predmet – Umelecké remeslá

Ako riadiť výstup:

Skupiny otvoria mapu sveta a rozhodnú sa, ktorú krajinu navštívia. Potom premýšľajú o tom, ako sa do tejto krajiny dostanú. Navrhnu a nakreslia zvolený dopravný prostriedok.

Úloha 5: Ako si nájdete priateľov v krajine, do ktorej ste emigrovali?

Každé riešenie je dobré!

Môžete použiť akýkoľvek nástroj a materiál!
 Môžete využiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápadmi alebo jednoducho nechať deti, aby boli kreatívne.

Idea Bazaar – niekoľko nápadov:

- Hrajte hry na prelomenie ľadu, pri ktorých sa nepoužívajú slová

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch nápadov!

Rozvojové zručnosti:

V centre pozornosti:

- Sociálne zručnosti
- Pozornosť
- Kreativita
- Životné zručnosti

Okrem toho:

- Ochrana prírody
- Rozvoj pozornosti
- Priestorová orientácia



YANIN NOVÝ SVET PRIATEĽSTVO YANY A NILA (T3)

S21
T3
D12
L1 P2



V centre pozornosti:

- Jazyková komunikácia (D12)

Úloha 3: Ako si zarobíte na živobytie v prvých dňoch po presťahovaní do novej krajiny? Ako môžete zarobiť miestnu menu?

Každé riešenie je dobré!

Môžete použiť akýkoľvek nástroj a materiál!
 Môžete využiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápismi alebo jednoducho nechať deti, aby boli kreatívne.



Idea Bazaar – niekoľko nápadov:

- Aktivitu zameranú na zarábanie peňazí môžete realizovať s blokmi ArTeC.
- Peniaze môžete vyrobiť z recyklovaných materiálov.
- Nákres prostredia, v ktorom sa aktivita odohráva.
- Môžete vytvoriť počítačovú grafiku

Rôzne riešenia nájdete v listoch s nápismi!

Oblasti rozvoja:

Zameranie:

- Sociálne zručnosti
- Životné zručnosti
- Matematické výpočty

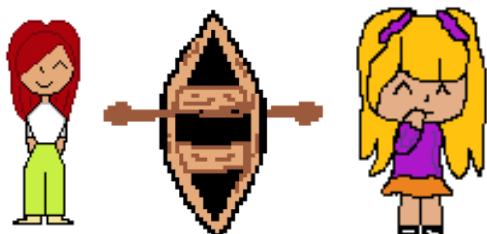
Okrem toho:

- Kreativita
- Priestorová orientácia
- Rozvoj pozornosti

Úloha 4: Ako vyzerajú postavy a scény v príbehu?

Každé riešenie je dobré!

Môžete použiť akékoľvek nástroje a materiály!
 Môžete využiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápismi alebo jednoducho nechať deti, aby boli kreatívne.



Idea Bazaar – niekoľko nápadov:

- Prostredie a postavy môžete vytvoriť pomocou ArTeC blokov
- Prostredie môžete vytvoriť z recyklovaných materiálov
- Nákres prostredia, ktoré sa má vybudovať
- Môžete vytvoriť počítačovú grafiku

Rôzne riešenia nájdete v námetových listoch!

Oblasti rozvoja:

V centre pozornosti:

- Pozornosť
- Jemná motorika
- Kreativita
- Priestorová orientácia

Okrem toho:

- Rozvoj pozornosti
- Sociálne zručnosti
- Životné zručnosti

Ako riadiť výstup:

Skupiny zisťujú, aká je mena krajiny, do ktorej emigrovali. Potom diskutujú a rozhodujú sa, ako ju získať. Premýšľajú tiež o tom, ako sa môžu spriatelíť s ľuďmi v krajine, do ktorej emigrovali, a prijímajú rozhodnutie.

YANIN NOVÝ SVET PRIATEĽSTVO YANY A NILA (T3)

S21
T3
D12
L1 P3



V centre pozornosti:

- Jazyková komunikácia (D12)

Úloha 5: Kam môže dieťa navštíviť v krajine, do ktorej emigrovalo? Aké sú známe miesta v krajine, do ktorej emigrovalo?

Každé riešenie je správne!

Môžete použiť akýkoľvek nástroj a materiál!

Môžete využiť nápady a zoznam materiálov z Idea Bazaar, prísť s vlastnými nápismi alebo jednoducho nechať deti, aby boli kreatívne.



Idea Bazaar – niekoľko nápadov:

- Peniaze môžete vyrobiť z recyklovaných materiálov.
- Kresba prostredia, v ktorom sa aktivita odohráva.
- Môžete vytvoriť počítačovú grafiku

Rôzne riešenia nájdete v Idea Sheets!

Oblasti rozvoja:

V centre pozornosti:

- Sociálne zručnosti
- Kritické myslenie
- Občianska výchova
- Kreativita

Okrem toho:

- Ochrana prírody
- Rozvoj pozornosti
- Životné zručnosti



Úloha 6: Čo by sa malo urobiť, aby ste sa prispôbili krajine, do ktorej ste emigrovali? Ako môžeme vychádzať s ľuďmi?

Každé riešenie je dobré!

Študenti hovoria o strachu, napätí, vylúčení, úzkosti a súdení.

Dramatizujú a zahrajú danú situáciu.

Zameranie.

- Kritické myslenie
- Sociálne zručnosti
- Občianstvo.

Bazár nápadov – niekoľko nápadov:

- Diskutujte o situácii, ktorú práve hráte!
- Nájdite situáciu uvedenú v úlohe a zahrajte ju!

Podrobnosti o rôznych riešeniach nájdete v listoch s nápismi!

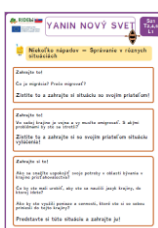
Rozvojové zručnosti:

Zameranie:

- Sociálne zručnosti
- Kritické myslenie
- Občianska gramotnosť
- Porozumenie textu

Okrem toho:

- Sústreďenie pozornosti
- Životné zručnosti
- Rozvoj talentu

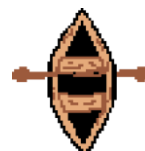


Ako riadiť výstup:

Potom, čo skupiny začnú žiť v krajine, do ktorej migrujú, vyhľadávajú a plánujú miesta, ktoré v danej krajine navštívia. Následne sa rozhodnú a diskutujú o tom, na čo si majú dávať pozor pri komunikácii s inými ľuďmi počas pobytu v danej krajine.

YANIN NOVÝ SVET PRIATEĽSTVO YANY A NILA (T3)

S21
T3
D12
L2 P1



V centre pozornosti:

- Jazyková komunikácia (D12)

Ciele lekcie:

- porozumenie textu
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- organizovanie skupinovej práce

Návrhy

- Diskutujte o tom, čo nám text hovorí o emóciách Yany, keď čelí chaosu vo svojom okolí.
- Ukážte deťom obrázky alebo videá utečencov, ktorí opúšťajú svoje domovy, aby ste ilustrovali Janinu cestu za bezpečím.
- Porovnajte pocit straty, ktorý Yana pociťuje v súvislosti s odchodom od otca, s nádejou, ktorú má na lepší život v Turecku.

Po niekoľkých týždňoch bola Yana zapísaná do školy. Spočiatku ju nový jazyk a kultúra zaskočovali. Ale jedného dňa, keď smutne kráčala po chodbe školy, k nej pristúpila dievčina menom Nil a povedala: „Ahoj, som Nil! Môžeme byť kamarátky?“ Yana sa hanblivo usmiala a prikývla. To bol začiatok krásneho priateľstva.

Nil začala pomáhať Yane učiť sa turečtinu. Strávili hodiny spoločným štúdiom, pričom často premenili lekcie na zábavné hry. Prvé slová, ktoré sa Yana naučila, boli „Günaydın“ a „Merhaba“. Keď ich zvládla, radostne tancovali a oslavovali jej pokrok. „Čoskoro budeš vedieť rozprávať s každým po turecky!“ povzbudzovala ju Nil.

Hlavné črty a interakcie postáv

Postava	Vlastnosti	Interakcie
Yana	Zvedavá, malá, opatrná, pracovitá, priateľská	Rozprávanie, spoločné učenie, hranie hier
Nil	Ochotná, pracovitá, priateľská	
Pokladníčka	Starý, zabudnutý, chápavý	Rozprávanie, počítanie

Ako používať kartu postavy:

Každý študent vyplní svoju vlastnú kartu postavy:

- napíše meno postavy
- jeho vlastnosti, pohyby, reakcie atď.
- zhromaždí prvky prostredia, ďalšie doplnky, veci, ktoré treba postaviť
- premyslí si fázy, nástroje a materiály potrebné na stavbu robota

Študenti môžu použiť viac kusov každej časti karty postavy, ak je to potrebné!


 Volám sa: _____
 Budujem: _____


 Volám sa: _____
 Môj robot bude ovládať: _____


 Volám sa: _____
 Malo by to byť ešte: _____


 Volám sa: _____
 Premyslím: _____

Yana,
Nil,
Pokladníčka

Zvedavá, drobná,
opatrná,
pracovitá,
priateľská,
ochotná pomôcť,
Starý, Zabudnutý,
Chápavý

Peniaze,
Hovorenie, Pohyb,
Tanec,

Hlavné dejové línie
príbehu
Potrebné
mediálne súbory
Rozdeľte text na
časti
Vytvorte zoznam
potrebných vecí

YANIN NOVÝ SVET PRIATEĽSTVO YANY A NILA (T3)

S21
T3
D12
L3-4
P1



Odporúčané materiály

- ArTeC bloky (minimálne sada 112 ks) a ArTeC robotická sada (2 základné dosky Studuino, 2 LED diódy, 1 bzučiak, 1 servomotor, 5 dotykových senzorov, 2 jednosmerné motory, 2 servomotory, ozubené kolesá, ozubené tyče)
- Návrh myšlienkovvej mapy alebo grafu, dejová línia
- Karty postáv a šablóna kariet robotických úloh
- Ceruzka

Návrhy

- Zbierajte nápady, ako posúvať postavy dopredu a dozadu.
- Zbierajte nápady, ako napodobniť pohyby postáv: chôdzu, reč, tanec, beh, pohyb.
- Ukážte deťom anatomické figuríny v pohybe.
- Stavajte jednoduché postavičky z kociek ArTeC.

Lod'

- Zbierajte informácie o rôznych typoch lodí.
- Vytvorte jednoduché modely pomocou rôznych techník.

V centre pozornosti:

- Jazyková komunikácia (D12)

Ciele lekcie:

- porozumenie textu
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- vyjadrovanie pohybu

Ako vyplniť robotickú kartu?

- Vyberte činnosť robota a zložitosť programu tak, aby zodpovedali schopnostiam dieťaťa, na základe karty činnosti, vývojového aspektu a úrovne programovania.
- V prípade potreby (napr. na objasnenie alebo rozlíšenie) je možné vyplniť ďalšie karty robotov.
- Navrhnete robota s viacerými spôsobmi zostavenia/programovania!
- Vyplňte karty robotov v cieľovom jazyku!
- Nie je potrebné vyplniť všetky stĺpce tabuľky, len tie, ktoré sú relevantné pre konkrétnu činnosť robota.
- Na základe každého riadku tabuľky opište prevádzku robota v cieľovom jazyku pomocou gramaticky správnych viet.

Nohy, telo, chôdza, ruky, ústa

Karta úloh pre robota

Meno môjho robota: _____

Časti a senzory, ktoré budem potrebovať:

Motor	Senzor	DC motor	Sound sensor	Light sensor
Ultrasonic sensor	Temperature sensor	Humidity sensor	Distance sensor	Color sensor

Výber potrebných častí robota, ktoré použijete: _____
 Napríklad: "aktivita" - "Zdá sa, že robot je v pohybe!"

Pomocou materiálu nájdete v pracovnom listu:

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

Čo použijem?	Čo robím?	Čo?	Čo používam?	Čo robím?	Čo robím?

Takto bude fungovať robot: _____
 Otvorte v každom riadku novú úlohu, ktorú budete riešiť!

Súvisiace témy v technickom kútiku

- Programovanie jednosmerného motora (2.a, 2.b)
- Testovanie a programovanie dotykového senzora
 - Spúšťanie a zastavovanie LED a bzučiaci stlačením rovnakých alebo rôznych tlačidiel alebo dotykových senzorov (4.b, 4.c)
 - Diaľkové ovládanie zložené zo 4 dotykových senzorov (4.d)
- Programovanie servomotora
 - Pohyb prvkov namontovaných na servomotore do daného uhla (3.a)
 - Programovanie vlniaceho pohybu (3.b)
- Použitie LED (5.a)
 - Blikanie (5.b)
- Použitie bzučiaci (6.a)
- Použitie IR fotoreflektora (7)
 - Detekcia a vyhýbanie sa prekážkam (7.b, 7.c, 7.d)

Zdvihne ruku alebo automaticky vydá zvuk.

PROG1

Diskutujúci zdvihnú ruky, vydávajú zvuky a reagujú na seba navzájom.

PROG2

Rečník hýbe ústami, prejavuje emócie, „hovorí“ rôznymi tónmi a reaguje.

PROG3

Hovoriaci pohybujú ústami, prejavujú emócie, „kričia“ rôznymi tónmi a reagujú na seba navzájom.

PROG4

YANIN NOVÝ SVET PRIATEĽSTVO YANY A NILA (T3)

S21
T3
D12
L3-4
P2

Nápady pre robotov na rôznych programovacích úrovniach

Zdvihne ruku alebo automaticky vydáva zvuk.

PROG1

Diskutujúci zdvihnú ruky, vydávajú zvuky a reagujú na seba navzájom.

PROG2

Reproduktor hýbe ústami, prejavuje emócie, „hovorí“ rôznymi tónmi a reaguje.

PROG3

Hovoriaci pohybujú ústami, prejavujú emócie, „kričia“ rôznymi tónmi a reagujú na seba navzájom.

PROG4



Priateľstvo Yany a Nila

P1 Konverzácia prezentovaná zvukom ALEBO pohybom

- Servomotory simulujú konverzáciu
- zdvihnutie rúk, potrasenie hlavou

ALEBO

- Bzučiak umožňuje reproduktorom vydávať zvuky
- Striedajte sa vo vydávaní zvukov rôznymi „hlasmi,“
- Obe figúrky sú pripojené k samostatným základným doskám
- Fungujú automaticky, keď je robot zapnutý

P2 Yana a Nil hlasno rozprávajú.

- Pohyby rúk a hlavy a vokálne prejavy symbolizujú konverzáciu
- Pohyby rúk a hlavy sú ovládané servomotorom
- Rozprávajúci môžu vydávať zvuky pomocou bzučiaka
- Obe postavy by mali vydávať rôzne zvuky.
- Obe postavy sa dajú ovládať ako bábky pomocou tlačidiel
- Obe postavy sú pripojené k tej istej základnej doske

P3 Vytvorenie osoby, ktorá počas konverzácie prejavuje emócie

- Pohyb úst pomocou servomotora
- Vytváranie zvuku pomocou bzučiaka
- Oči nadšenej postavy svietia pomocou LED diód
- Aktivované zvukovým senzorom

P4 Dvaja účastníci rozhovoru

- Obe postavy sú pripojené k tej istej základnej doske.
- Pohyb úst je riadený servomotorom.
- Rôzne zvuky sú vytvárané bzučiakmi.
- Oči hovoriacej postavy svietia pomocou LED diód.
- Obe postavy sa dajú ovládať ako bábky pomocou tlačidiel.

