

# YANIN NOVÝ SVET PRIATEĽSTVO YANY A NILA (T3)

S21  
T3  
D9  
L1 P1



## V centre pozornosti:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)

**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 (T<sub>3</sub>)

S21  
T<sub>3</sub>  
D9  
L1 P2

## V centre pozornosti:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)



**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 zarabanie 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!**

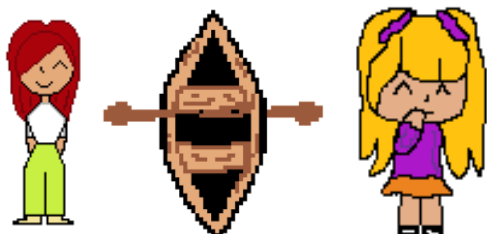
**Oblasti rozvoja:**

**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  
D9  
L1 P3



## V centre pozornosti:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)

**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!**

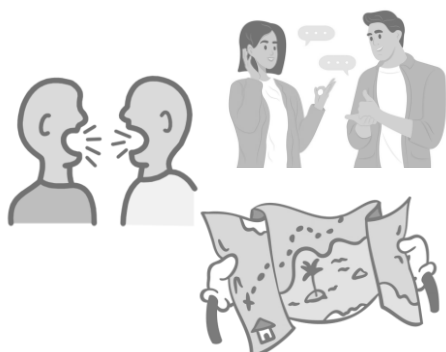
### Rozvojové zručnosti:

#### Zameranie:

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

#### Okrem toho:

- Sústredenie pozornosti
- Životné zručnosti
- Rozvoj talentu

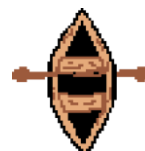


### Ako riadiť výstup:

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  
D9  
L2 P1



## V centre pozornosti:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)

## 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 zaskočili. 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  
D9  
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:

- Kreativita, riadenie talentu (D9)

## 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 | Touch sensor | Electronic scale | IR sensor    |

Výber potrebných častí robota, ktoré použijete: \_\_\_\_\_  
 Napríklad: "aktivita" - "Zbieranie materiálu na ideu" - "Pozorovanie robota"

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 ideu, ktorú použijete!

## 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, „hovori“ 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  
D9  
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 servomotoru
- 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.

