

YANIN NOVÝ SVET ZAČIATOK NOVÉHO ŽIVOTA (T4)

S21
T4
D4
L1 P1

V centre pozornosti:

- Pozornosť (D4)



**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 nápadiami 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 nápadiami!



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 nápadiami 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 ZAČIATOK NOVÉHO ŽIVOTA (T4)

S21
T4
D4
L1 P2

V centre pozornosti:

- Pozornosť (D4)



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!

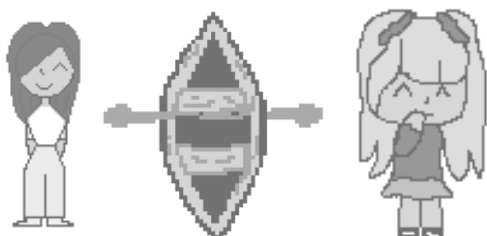
Oblasti rozvoja:

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 ZAČIATOK NOVÉHO ŽIVOTA (T4)

S21
T4
D4
L1 P3



V centre pozornosti:

- Pozornosť (D4)

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!

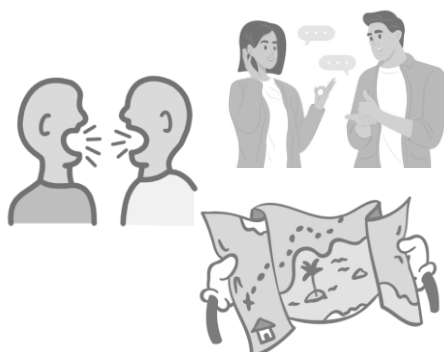
Rozvojové zručnosti:

Zameranie:

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

Okrem toho:

- Sústredenie pozornosti
- Životné zručnosti
- Rozvoj talentu

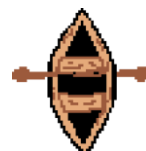


Ako riadiť výstup:

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 ZAČIATOK NOVÉHO ŽIVOTA (T4)

S21
T4
D4
L2 P1



V centre pozornosti:

- Pozornosť (D4)

Ciele lekcie:

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

Postupom času sa Yana zlepšila v turečtine. Teraz mohla komunikovať nielen s Nil, ale aj s ostatnými spolužiakmi. Cítila sa sebavedomejšia a začala si užívať čas strávený v škole.

Jedného dňa Nil pozvala Janu a jej matku k sebe domov. Keď prišli, Nil Janu privítala veľkým objatím. Spolu spievali pesničky, hrali hry a dokonca si zahrali farebnú loptovú hru, ktorá naplnila izbu smiechom. Jana sa už dlho necítila taká šťastná.

Po náročnej ceste a mnohých výzvach si Yana a jej mama konečne vybudovali nový život. Teta Nadia, Nil a jej rodina boli pre ne veľkým zdrojom lásky a podpory. Yana sa od týchto ľudí naučila skutočný význam láskavosti, súcitu a priateľstva. „Priateľstvo hovorí univerzálnym jazykom,“ pomyslela si.

Turecko sa stalo pre Janu druhým domovom. S úsmevom na tvári povedala: „Tu sa môj život začal nanovo.“

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: _____

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.

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 ZAČIATOK NOVÉHO ŽIVOTA (T4)

S21
T4
D4
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

V centre pozornosti:

- Pozornosť (D4)

Ciele lekcie:

- porozumenie textu
- riešenie problémov
- rozhodovanie
- vyjadrovanie pohybu

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.

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: _____
 Model: "aktívna" / "pasívna" / "stacionárna" / "roboť"

Pomocou materiálu nájdete v pracovnom listu:

Takto poskladám a naprogramujem svojho robota:

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

Takto bude fungovať robot: _____
 Otvorte v každom riadku novú vetu, ktorá bude obsahovať: _____

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 fotoreflekta (7)
 - Detekcia a vyhýbanie sa prekážkam (7.b, 7.c, 7.d)

Yana a Nil sú figuríny, ktoré sa dajú pohybovať v osi.

PROG1

Yana a Nil hrajú loptu na vrchole bábkového divadla.

PROG2

Yana a Nil hrajú loptu pomocou katapultu na mierenie, ktorý je vybavený servomotorom.

PROG3

Yana a Nil hrajú loptu pomocou katapultu s vyhľadávaním cieľa, ktorý je vybavený servomotorom, ktorý automaticky reaguje na loptu.

PROG4

YANIN NOVÝ SVET ZAČIATOK NOVÉHO ŽIVOTA (T4)

S21
T3
D4
L3-4
P2

Nápady pre robotov na rôznych programovacích úrovniach

Yana a Nil sú postavy, ktoré sa dajú pohybovať v osi

PROG1

Yana a Nil hrajú loptu na vrchole bábkového divadla.

PROG2

Yana a Nil hrajú loptu pomocou katapultu s vyhľadávaním cieľa, ktorý je vybavený servomotorom.

PROG3

Yana a Nil hrajú loptu pomocou katapultu s vyhľadávaním cieľa, ktorý je vybavený servomotorom, ktorý automaticky reaguje na loptu.

PROG4



Yana a Nil hrajú loptu

P1 Yana a Nil hrajú futbal

- Vytvorte postavy scény
- Obe dievčatá pohybujú kolenami v kruhovom pohybe a kopú do lopty.

P2 Bábkové divadlo

- Stavíme bábkové divadlo.
- Dve matky sú v popredí a dve dievčatá sú hore.
- Medzi nimi vytvárame bežecké svetlá z červených LED diód, ktoré znázorňujú loptu lietajúcu sem a tam.
- Na prehrávanie ich pesničky používame bzučiak.

P3 Yana a Nil hrajú sa s loptou

Stavba presného katapultu

- Dve dievčatá si spolu hrajú s loptou.
- Potrebné sú dva servomotory: jeden na odpálenie a jeden na mierenie.
- Vypúšťanie sa vykonáva stlačením tlačidla.
- Katapult sa otáča doprava a doľava pod kontrolou dvoch tlačidiel.

P4 Yana a Nil hrajú loptu

- Sú potrebné dva servomotory: jeden na odpálenie a jeden na mierenie.
- V lopatke katapultu je nainštalovaný fotoreflektor. Ten zistí, kedy je lopta umiestnená v lopatke, a v tom momente dôjde k vystreleniu.
- Katapult sa otáča doprava a doľava pomocou dvoch tlačidiel.

