

Hledání obrázkových dvojic (figura a pozadí)

Technologie: Bee-Bot

Cíl: Rozvoj zrakového vnímání – diferenciací figury a pozadí

Cílová skupina: děti od 6 let, žáci se speciálními vzdělávacími potřebami

Popis aktivity

Varianta A

Aktivita začíná vytvořením plochy z obrázkových karet. Karty jsou otočeny obrázkovou stranou nahoru. Žák položí robota na jakoukoli kartu a snaží se ho naprogramovat tak, aby dojel ke kartě se stejným obrázkem. Po dojetí robota do cíle žák karty odebere a stejným způsobem pokračuje až do vysbírání všech karet. Během činnosti obrázky pojmenovává – buď slovně označuje jen karty, které hledá (*Budu hledat čtverce.*), nebo pojmenovává všechny obrázky, přes které robot postupně projede. Žák může také reagovat podle pokynů učitele, který bude určovat, které obrázky má žák hledat.

Varianta B

Další aktivita je určena pro 2 hráče a hraje se podobně jako pexeso. Žáci opět nejprve sestaví hrací plochu sestávající z obrázkových karet. Cílem hry je hledat dvojice stejných barev. Začínající hráč položí Bee-Bota na jakoukoli kartu. Zjistí a pojmenuje obrázek na kartě a bude se snažit naprogramovat robota tak, aby dojel na kartu se stejným obrázkem. Pokud robot dojede ke správné kartě, může si hráč obě karty odebrat a stejným způsobem hledá další obrázkovou dvojici. Pokud robot nedojede ke správné kartě, pokračuje další hráč. Ten hledá dvojici ke kartě, na které se robot zastavil. Zastavil-li robot v místě, kde žádná karta není, může ho žák přesunout na jakoukoli kartu a hledat dvojici k ní. Vyhrává žák, který dokáže získat nejvíce karet.