

Hledání tvarových dvojic

Technologie: Bee-Bot

Cíl: Rozvoj zrakového vnímání – diferenciací tvarů

Cílová skupina: děti od 4 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. Karty mohou nachystat barevnou stranou nahoru, nebo dolů (tato varianta je obtížnější, neboť při ní žáci zároveň musí zapojit také paměť). Cílem hry je hledat dvojice stejných tvarů daných 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.