

# Slovní zásoba – slova mnohoznačná

Věková skupina: 1. stupeň ZŠ

Počet žáků: 1-2

Předmět: Český jazyk

Technologie: Bee-Bot

Cíl:

1. Rozvoj slovní zásoby, vyhledávání obrázkových dvojic vzniklých přenesením významu na základě vnější podobnosti, případně vnitřní souvislosti (slova mnohoznačná, tj. slova vícevýznamová)
2. Programování robota k danému cíli

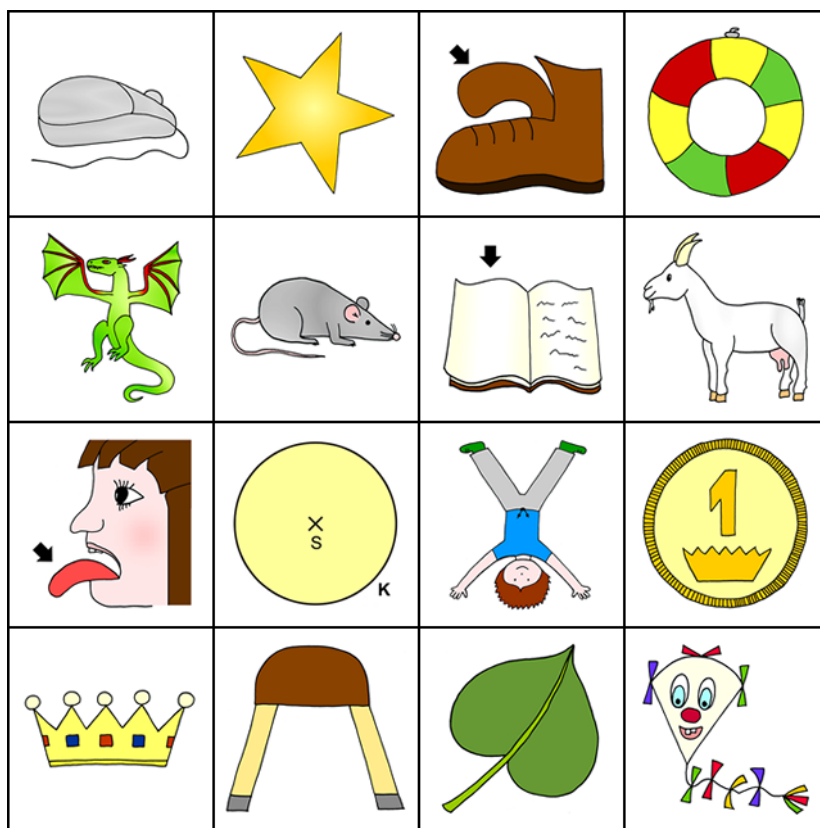
## Popis aktivity

Na začátku aktivity žáci sami uspořádají karty do čtvercové sítě. Některá pole čtvercové sítě mohou zůstat prázdná.

Žák položí robota na jakoukoli kartu a snaží se ho naprogramovat tak, aby dojel ke kartě s obrázkem, který odpovídá témuž slovu. 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 (např. Budu hledat korunu.), nebo pojmenovává všechny obrázky, přes která robot postupně projede. Žák může také reagovat podle pokynů učitele, který bude určovat, které obrázky má žák hledat.

Pokud je úkolem odebrat všechny dvojice ze čtvercové sítě, pak můžeme do čtvercové sítě přidat také jeden obrázek, který se k ostatním dvojicím nehodí. Žákovým úkolem od začátku by pak bylo zjistit, který obrázek to je. Postupné odebírání obrázkových dvojic by tedy bylo prostředkem, jak tento nehodící se obrázek odhalit.

Modifikací výše popsané aktivity je hra pro 2 hráče, která se hraje podobně jako pexeso. Žáci opět nejprve sestaví hrací plochu sestávající z obrázkových karet. Karty mohou nachystat obrázkovou stranou nahoru, nebo dolů (tato varianta je obtížnější, neboť při ní žáci zároveň musí zapojit také paměť). Cílem hry je hledat dvojice obrázků, které patří k témuž slovu mnohoznačnému (vícevýznamovému). 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 více karet.



*Ukázka čtvercové sítě s kartami obrázků slov mnohoznačných*