

Poznáš známé zvuky?

Zaměření: žáci se sluchovým postižením (lze použít i u žáků s NKS, u žáků s mentálním postižením, u žáků s PAS)

Cíl: rozvoj sluchového vnímání a sluchové paměti, rozvoj komunikace a řečových dovedností

Technologie: Bee-Bot, tablet

Popis aktivity

Cílem aktivity je poznávání známých zvuků z domácnosti, dopravních prostředků, hudebních nástrojů a zvířat. Žákům bude puštěna zvuková nahrávka. Žáci poté budou programovat Bee-Bota tak, aby se zastavil u obrázku, který znázorňuje daný zvuk.

Aktivita je primárně zaměřena na rozvoj sluchového vnímání a sluchové paměti. Dále také na rozvoj komunikace a řečových dovedností.

Učitel má na výběr dvě varianty úkolu:

Varianta č. 1 – jednodušší

U první varianty se nejprve žáci seznámí s obrázky u vybrané sady nahrávek a uspořádají je do čtvercové sítě. Následně bude žákům puštěn zvuk představující zvuk z vybrané sady nahrávek, například u zvuků z domácnosti – vysavač. Po poslechnutí nahrávky mají žáci za úkol naprogramovat Bee-Bota tak, aby dojel k příslušnému obrázku – vysavače. Tak pokračujeme i u dalších zvuků a obrázků.

Varianta č. 2 – složitější

Druhá varianta spočívá v tom, že je žákům puštěno více nahrávek za sebou (2 až 3 zvuky) a až poté mají za úkol naprogramovat Bee-Bota tak, aby dojel k daným obrázkům. Tak si žáci procvičí i sluchovou paměť.

Zadání

Samotnou aktivitu realizujeme dle schopností a možností žáků. Během celé aktivity se snažíme podněcovat u žáků rozvoj řečových dovedností tím, že se ptáme na příslušné domácí spotřebiče, hygienická zařízení, zvířata, dopravní prostředky či hudební nástroje z nahrávek a obrázků. Také se doptáváme na další, například jaké spotřebiče doma používají či jaké dopravní prostředky ještě znají atd.

1. Nejprve žáky seznámíme s jednotlivými obrázky, abychom předešli případným potížím v interpretaci a bylo všem jasné, co znázorňují.
2. Upozorníme žáky, že se během aktivity musí utiřit a bedlivě poslouchat zvukovou nahrávku, která jim bude puštěna z tabletu.

3. Na základě zvolené varianty úkolu mají žáci za úkol naprogramovat Bee-Bota tak, aby se vždy zastavil u správného obrázku, který znázorňuje daný zvuk.

			
			
			
START			

Příklad herního playgroundu