

# Zábavné pečení

**Zaměření:** žáci se sluchovým postižením – dá se použít i u žáků s narušenou komunikační schopností, s lehkým mentálním postižením, nebo také u žáků se zrakovým postižením

**Cíl:** rozvoj paměti, řečových dovedností, časové posloupnosti a prostorové představivosti – orientace na ploše

**Technologie:** Bee-Bot

## Popis aktivity

Cílem aktivity je seznámení žáků s receptem (s ingrediencemi i postupem). Dále budou žáci dle instrukcí učitele programovat Bee-Bota tak, jak je uvedeno níže ve výběru varianty úkolu.

Aktivita je primárně zaměřena na rozvoj paměti, prostorové představivosti, zároveň u žáků rozvíjí i řečové dovednosti a myšlení – práce s textem, porozumění obsahu a časové posloupnosti.

Učitel má na výběr dvě varianty úkolu:

### Varianta č. 1 – jednodušší

První varianta znázorňuje ingredience, které jsou potřebné k přípravě receptu. Žák má za úkol naprogramovat Bee-Bota tak, aby zastavil na všech obrázcích, které znázorňují jednotlivé ingredience, které do receptu patří. Zde není potřeba dodržovat pořadí.

### Varianta č. 2 – složitější

Druhá varianta znázorňuje popis pracovního postupu, kdy má žák za úkol naprogramovat Bee-Bota tak, aby zastavil na jednotlivých obrázcích dle posloupnosti pracovního postupu.

## Zadání




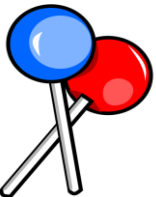


Samotnou aktivitu realizujeme dle schopností a možností žáků.

1. Nejprve žáky seznámíme s receptem. Žáci si sami daný recept přečtou (viz příloha č. 1), případně příběh přečte učitel.
2. Než žáci začnou samostatně pracovat s obrázky, je vhodné s nimi jednotlivé obrázky projít, aby bylo jasné, co znázorňují.
3. Na základě zvolené varianty úkolu mají žáci za úkol naprogramovat Bee-Bota tak, aby se vždy zastavil u správného obrázku, který znázorňuje danou ingredienci, která je v receptu použita nebo obrázek, který znázorňuje popis pracovního postupu receptu.

## Řešení

U první varianty se Bee-Bot naprogramuje tak, aby vždy zastavil u obrázku, který znázorňuje příslušnou ingredienci v receptu (viz příloha č. 1 – recept).

V případě výběru druhé varianty, kde je již nutné dodržet posloupnost pracovního postupu, se Bee-Bot naprogramuje tak, aby zastavil na obrázku, který znázorňuje všechny ingredience. Např. mléko, olej, vejce (viz příloha č. 2 – postup přípravy).

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
|    |   |    |   |
|   |  |  |   |
|  |   |  |  |
| START   |   |  |   |

Příklad – herní playground

## Příloha č. 1 – recept

### Hrníčková buchta

#### **Ingredience:**

- 1 hrnek mléka
- 1/2 hrnku oleje
- 2 ks vejce
- 2 hrnky polohrubé mouky
- 1 hrnek cukru
- 1 balíček kypřicího prášku do pečiva

## Příloha č. 2 – postup přípravy

#### **Postup přípravy receptu:**

1. V nádobě metličkou vyšleháme tekuté suroviny (mléko, olej, vejce).
2. V druhé nádobě smícháme všechny sypké suroviny (mouku, cukr, prášek do pečiva).
3. Do tekuté směsi pomalu vmícháme sypké suroviny (miska a metlička).
4. Těsto vylijeme na tukem vymazaný a moukou vysypaný plech (plech na pečení).
5. Pečeme v troubě na 200 °C asi 15 minut (trouba).
6. Po upečení posypeme buchtu cukrem (posypaná buchta).