

Orientace ve čtvercové síti se souřadnicemi

Technologie: Bee-Bot

Cíl: Rozvoj zrakového vnímání – prostorová orientace ve čtvercové síti.

Cílová skupina: Žáci od 1. ročníku

Popis aktivity

Varianta A

Aktivita začíná vytvořením plochy z obrázkových karet. Karty jsou otočeny obrázkovou stranou dolů. Do záhlaví plochy žáci umístí písmena A-F a před první karty v řadách čísla 1-6, čímž vznikne souřadnicový systém. Hra je určena pro 2-4 žáky. Hráči si mezi sebe spravedlivě rozdělí žluté kartičky se souřadnicemi a rozlosují, kdo z nich bude začínat. První hráč umístí robota na jakoukoli obrázkovou kartu na ploše. Poté otočí jednu svoji žlutou kartičku a naprogramuje Bee-Bota tak, aby došel na souřadnice napsané na kartičce. Pokud dojde na správnou obrázkovou kartu, může si obrázek nechat a pokračuje další hráč. Pokud robot na správnou kartu nedorazí, obrázek na ploše zůstává a pokračuje další hráč. Hru vyhrává hráč, který co nejrychleji posbírá všechny své obrázkové karty z plochy.

Varianta B

Hru můžeme ztížit např. tím, že budou muset žáci poznat živočicha, kterého mají na obrázku. Pokud živočicha nepoznají, obrázek na ploše zůstává. Pro tuhle variantu hry je ale lépe vybrat obrázky s jasně identifikovatelnými živočichy, případně také nechat děti obrázky předem prohlédnout, aby si mohli názvy živočichů samy zopakovat.

Další ztížení můžeme přidat např. ve 2. třídě, kdy se děti učí třídit živočichy do skupin na hmyz, ryby, plazy, obojživelníky, ptáky a savce. Kromě určení názvu živočicha pak žáci mohou navíc určovat, do které skupiny živočich patří.