

Bludiště se slabikami

Zaměření: žáci s narušenou komunikační schopností (dále NKS) – lze použít i u žáků se sluchovým postižením nebo u žáků intaktních

Cíl: rozvoj slovní zásoby, řečových dovedností, stavba slov, rozvoj logického myšlení a prostorové představivosti – orientace na ploše

Technologie: Ozobot, Bee-Bot, Blue-Bot

Popis aktivity

Aktivita je založena na tzv. problémové úloze či problémové situaci, kterou mají žáci vyřešit.

Cílem aktivity je rozvoj řečových dovedností žáka, především u žáků s narušenou komunikační schopností, a to za pomoci slabik. Učitel může aktivitou navázat na procvičování jednotlivých hlásek a práci se slabikami ve slovech. Žák by si již měl uvědomovat přítomnost slabik ve slově a za pomoci této aktivity vytvářet vlastní slova či slovní spojení předem vybranými slabikami učitelem. Žák se učí pracovat jak s psaným textem, tak rozvíjí i své řečové dovednosti. Učitel volí psané a mluvené slovo dle možností a schopností žáků. Kromě jiného se může také zaměřit na správné postavení mluvidel a výslovnost. Aktivitu je možné doplnit o dechová či intonační cvičení. U žáků s NKS je vhodné doplnit tuto aktivitu o cvičení na rozvoj fonemického sluchu, aby byl žák schopen adekvátně diferencovat znělé a neznělé hlásky ve slabikách, které je obsahují. Lze využít např. soubor Fonematická diferenciaci.

Dle věku a schopností žáků může učitel zvolit práci buď s Bee-Botem či Ozobotem. Varianty zadání úkolu jsou pro obě technologie stejné.

Varianta č. 1 – práce s hláskami

První variantu úkolu může učitel využít k procvičování hlásek jako předstupně slabik.

a) Bee-Bot, Blue-Bot

Na začátku každé aktivity žák sám nebo za pomoci učitele uspořádá karty do čtvercové sítě. Některá pole čtvercové sítě mohou zůstat prázdná. Žák naprogramuje robota tak, aby dojel na kartičku dle zadání učitele. Varianty zadání uvádíme níže.

b) Ozobot

Učitel: a) vybere libovolné hlásky dle toho, co s žáky potřebuje procvičit,

b) nechá žáky, aby si sami vylosovali z nabízené baterie hlásek.

Dané kartičky se umístí na místa vyznačená na playgroundu pro Ozobota. Učitel může kartičky otočit písmenem dolů, aby žák předem neviděl, co ho čeká. Žák má za úkol naprogramovat Ozobota tak, aby správně projel trasu od startu do cíle a zastavil se (kód pro zastavení) u kartičky s hláskou. Tu si žák vždy odebere nebo otočí lícem nahoru. Následně s těmito hláskami pracuje dále. Možné varianty práce s kartičkami uvádíme níže.

Varianta č. 2 – práce se slabikami

Tato varianta úkolu již pracuje se samotnými slabikami. Předpokládá se, že žák pojem slabiky zná a uvědomuje si jejich přítomnost ve slovech.

a) Bee-Bot, Blue-Bot

Na začátku každé aktivity žák sám nebo za pomoci učitele uspořádá karty do čtvercové sítě. Některá pole čtvercové sítě mohou zůstat prázdná. Žák naprogramuje robota tak, aby dojel na kartičku dle zadání učitele. Varianty zadání uvádíme níže.

b) Ozobot

Učitel: a) vybere libovolné slabiky dle toho, co s žáky potřebuje procvičit,

b) nechá žáky, aby si sami vylosovali z nabízené baterie slabik.

Dané kartičky se umístí na místa vyznačená na playgroundu pro Ozobota. Učitel může kartičky otočit písmeny dolů, aby žák předem neviděl, co ho čeká. Žák má za úkol naprogramovat Ozobota tak, aby správně projel trasu od startu do cíle a zastavil se (kód pro zastavení) u kartičky se slabikou. Tu si žák vždy odebere nebo otočí lícem nahoru. Následně s těmito slabikami pracuje dále. Možné varianty práce s kartičkami uvádíme níže.

Zadání

Samotnou aktivitu realizujeme dle individuálních možností a schopností žáků.

Varianta č. 1 – práce s hláskami

Dané možnosti jsou využitelné jak pro Bee-Bota/Blue-Bota, tak i pro Ozobota. Možnosti a varianty úkolu jsou neomezené. Záleží na kreativě a požadavcích učitele. Zde nabízíme pouze výčet některých z nich:

1. Učitel může do playgroundu zařadit kartičky hlásek k procvičování souhlásek měkkých/tvrdých/obojetných.
2. Učitel může do playgroundu zařadit kartičky hlásek k procvičování hlásek znělých/neznělých.
3. Učitel může do playgroundu zařadit kartičky hlásek k procvičování samohlásek.
4. Učitel může do playgroundu zařadit kartičky libovolných hlásek.
5. Učitel může kartičky hlásek využít k procvičování daného písmene – tvorba slov na něj začínající, končící nebo ho obsahující jak v mluvené, tak psané podobě. Vždy dle schopností žáků.
6. Žáci mají za úkol na vybrané písmeno (či variaci písmen) napsat (či vyjmenovat) slova spadající pouze do jedné kategorie, např. „Vypiš (vyjmenuj) všechna zvířata, která tě napadnou a začínají na písmeno K.“
7. Učitel může aktivitu využít k nácviku slovních druhů, kdy budou mít žáci za úkol kromě podstatných jmen vytvářet i přídavná jména, slovesa apod.

Varianta č. 2 – práce se slabikami

Dané možnosti jsou využitelné jak pro Bee-Bota/Blue-Bota, tak i pro Ozobota. V nabízené baterii slabik nalezneme jak dvouslabičná, tak trojslabičná spojení. Možnosti a varianty úkolu jsou neomezené. Záleží na kreativitě a požadavcích učitele. Zde nabízíme pouze výčet některých z nich:

1. Žáci mají za úkol napsat (či vyjmenovat) slova, která mají danou slabiku na svém začátku, na konci nebo uprostřed.
2. Žáci mají za úkol napsat (či vyjmenovat) slovní spojení či souvětí obsahující danou slabiku.
3. Žáci mají za úkol napsat (či vyjmenovat) slova s danou slabikou zaměřená na jednu kategorii (zvířata, rostliny apod.).
4. Žáci mají za úkol napsat (či vyjmenovat) slova určitého slovního druhu.
5. Žáci mají za úkol napsat (či vyjmenovat) slova určitého rodu (ženský, mužský, střední).
6. Žáci mají za úkol napsat (či vyjmenovat) slova v čísle jednotném/množném.

Žáci mezi sebou mohou také soutěžit. Aktivitu lze pojmut jako soutěž mezi 2 či více žáky. Cíl soutěže zvolí sám učitel, který může vycházet z výše zmíněných variant zadání. Např. „Kdo vymyslí nejvíce slov na danou slabiku/hlásku.“, „Kdo vytvoří nejvíce slov z posbíraných slabik.“ apod.