

Kde žijeme

Zaměření: Žáci s mentálním postižením, žáci s PAS, žáci s NKS

Cíl: rozvoj paměti, komunikace a řečových dovedností, logického myšlení, prostorové představivosti, žák se naučí rozlišovat jednotlivá prostředí a zvířata, která v nich žijí

Technologie: Bee-Bot, Blue-Bot

Popis aktivity

Na začátku aktivity žáci sami (nebo za pomoci učitele) uspořádají karty do čtvercové sítě. Některá pole čtvercové sítě mohou zůstat prázdná. Karty jednotlivých prostředí budou uspořádány vedle sebe na jedné straně čtvercové sítě. Odtud bude robot vyjíždět.

Žák položí robota na kartu prostředí (les, louka či jiné) a snaží se ho naprogramovat tak, aby dojel ke kartě s obrázkem, který odpovídá zvířeti, které žije v daném prostředí. Po dojetí robota do cíle žák kartu odebere a stejným způsobem pokračuje až do vysbírání všech karet. Během činnosti obrázky pojmenovává (např. Budu hledat koně.). Žák může také reagovat podle pokynů učitele, který bude určovat, které obrázky má žák hledat.

Žáci mohou také naopak hledat typické prostředí pro konkrétní zvíře. V tomto případě budou na jedné straně čtvercové sítě vedle sebe vyloženy karty zvířat a karty prostředí budou uspořádány do zbylého prostoru.

Učitel může místo přiložených obrázků zvolit takové obrázky/piktogramy/fotografie, na které je žák zvyklý. Zároveň se nemusí držet jednotlivých kategorií (LES, VODA a další), ale může žákům dávat konkrétní pokyny, aby např. hledali pouze ptáky, mořské živočichy, zvířata bez nohou nebo dvounohá zvířata apod.

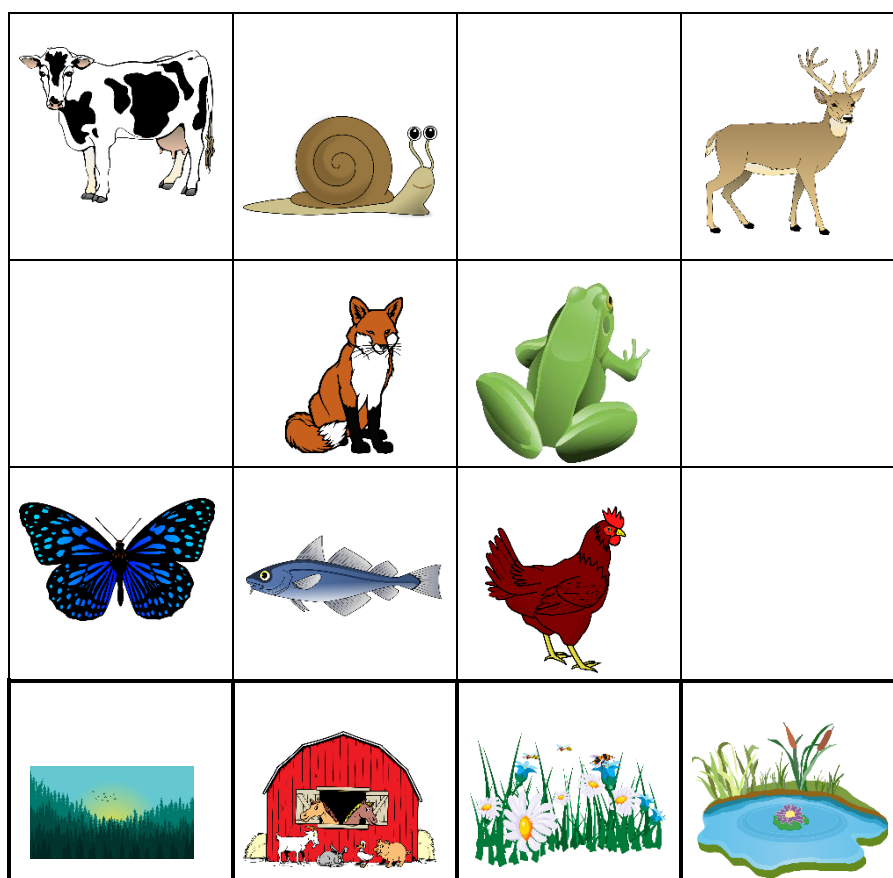
Zadání

Samotnou aktivitu realizujeme dle schopností a možností žáků. V některých případech, než žáci začnou samostatně pracovat, je tedy vhodné jednotlivé obrázky projít, aby bylo jasné, co znázorňují. Učitel také může aktivitu zvolit jako opakování již probraného učiva na dané téma.

Varianty a modifikace:

1. Žáci mají naprogramovat robota tak, aby vybral zvíře, které žije v daném prostředí.
2. Žáci mají za úkol naprogramovat robota tak, aby postupně vybrali ke každému prostředí jedno zvíře, které zde žije.
3. Žáci mají za úkol odhalit kartu, která k ostatním nepatří. Tedy odhalit zvíře, které nežije v daném prostředí jako všechna ostatní vyložená zvířata.

4. Žáci mají za úkol naprogramovat robota podle konkrétních pokynů učitele.
5. Žáci mezi sebou mohou soutěžit. Aktivitu lze pojmenovat jako soutěž pro 2 hráče v podobě pexesa. Cílem hry je hledat dvojice zvířat, která žijí v tomtéž prostředí. Začínající hráč položí Bee-Bota na jakoukoli kartu. 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. Aktivitu lze provádět jak s kartičkami otočenými obrázky nahoru, tak s kartičkami otočenými obrázky dolů. Druhá varianta (založena na paměti) je však poměrně obtížná.



Příklad herního playgroundu.