

Protiklady

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

Cíl: rozvoj pozornosti, paměti, komunikace a řečových dovedností (získání slovní zásoby v oblasti (nejenom) přídavných jmen, čtení s porozuměním), rozvoj logického myšlení

Technologie: Bee-Bot, Blue-Bot

Popis aktivity

Před samotnou aktivitou by si měl učitel s žáky popovídat o tom, co je to protiklad. Pomoci pochopit žákům, že dané objekty, zvířata, osoby mohou mít určité vlastnosti a tyto vlastnosti mají i svůj protiklad.

Na začátku aktivity žáci sami nebo za pomoci učitele uspořádají karty do čtvercové sítě. Některá pole čtvercové sítě mohou zůstat prázdná. Učitel může místo přiložených obrázků zvolit takové obrázky/piktogramy/fotografie, na které je žák zvyklý. Žák následně postaví robota na určitou kartu s obrázkem a naprogramuje ho tak, aby dojel na kartu jeho protikladu. Pokud je to možné, žák během činnosti karty pojmenovává. Po dojetí robota do cíle žák kartu odebere a stejným způsobem pokračuje až do vysbírání všech karet.

Učitel může v průběhu aktivity žákovi klást doplňující otázky či mu zadat další pokyny (např. Vyjmenuj další věci/zvířata, která jsou velká. Vyjmenuj, co všechno může být černé apod.).

Zadání

Samotnou aktivitu realizujeme dle schopností a možností žáků. Učitel/asistent pomáhá aktivitu korigovat.

Další varianty a modifikace:

1. Žáci mají za úkol naprogramovat robota tak, aby dojel na kartičku, která znázorňuje protiklad kartičky, ze které robot vyjíždí.
2. Žáci mají za úkol naprogramovat robota podle konkrétního zadání učitele (např. Jaká je naše škola – velká. / Jaké vlasy má Anička – dlouhé. Apod.).
3. Žáci mezi sebou mohou soutěžit. Aktivitu lze pojmout jako soutěž pro 2 hráče v podobě pexesa. Cílem hry je hledat dvojice protikladů, které k sobě patří. Začínající hráč položí Bee-Bota na jakoukoli kartu. Pojmenuje obrázek na kartě a bude se snažit naprogramovat robota tak, aby dojel na kartu s jeho protikladem. 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.



Příklad herního playgroundu.