

Emoce

Zaměření: žáci s narušenou komunikační schopností (dále jen NKS) – lze využít i u žáků s mentálním postižením či sluchovým postižením

Cíl: rozvoj paměti, komunikace a řečových dovedností, logického myšlení, rozpoznávání jednotlivých druhů emocí, jejich základních znaků a projevů, schopnost rozlišovat kladné a záporné emoce

Technologie: Bee-Bot/Blue-Bot, Ozobot

Popis aktivity

Žáci zde pracují se sérií základních lidských emocí, jako jsou: *smutný, veselý, vyděšený, zamilovaný, naštvaný, znužený, překvapený, spokojený, stydlivý*. Aktivita může sloužit jako podnět pro další hru, diskusi apod., např. dramatizace – hraní scének a her, díky kterým se mohou žáci učit, jak nakládat a pracovat se svojí vlastní emocí. Učitel si s žáky dále může povídat o tom, jaký je rozdíl mezi kladnými a zápornými emocemi, co nám jednotlivé druhy emocí vyjadřují či v jaké situaci se daná emoce nejčastěji objevuje a jak se může projevovat.

Na výběr má varianty úkolu jak pro Bee-Bota/Blue-Bota, tak i pro Ozobota.

Zadání






Žáci se za pomoci této aktivity učí rozlišovat jednotlivé druhy emocí vyobrazených prostřednictvím smajlíků či reálných fotografií. Učitel má na výběr z přiložených obrázků a fotografií nebo může využít vlastní piktogramy a fotografie, na které je žák zvyklý. Výběr aktivity a její náročnost volíme dle schopností a možností žáků. Zadání úkolu může být zcela individuální. Vybírat však můžeme z následujících variant:

Varianta č. 1 – 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 následně postaví robota na kartu podle zvolené varianty úkolu a naprogramuje ho tak, aby splnil zadání. Pokud je to možné, žák během činnosti karty pojmenovává.

1. Žák naprogramuje robota tak, aby dojel na stanovenou kartičku s emocí, kterou mu zadá učitel. Pokud je to možné, emoci pojmenuje.
2. V těžší variantě žák naprogramuje robota tak, aby projel několik kartiček za sebou jdoucích emocí dle zadání učitele. Pokud je to možné, jednotlivé emoce pojmenovává.
3. Žák naprogramuje robota tak, aby dojel na kartičku emoce, která znázorňuje, jak se v daný moment cítí. Učitel může tuto aktivitu využít k následné diskusi – Proč se tak cítíš? / Co ti dělá radost? / Co způsobilo, že jsi smutný/naštvaný? / Co by ti mohlo pomoci, aby ses cítil lépe? apod. (dle toho, jakou kartičku žák vybere).
4. Žák naprogramuje robota tak, aby projel všechny kladné/záporné emoce.

5. Žák naprogramuje robota tak, aby dojel z kartičky zvolené emoce v podobě smajlíku na kartičku stejné emoce v podobě reálné fotografie. Učí se tak rozpoznávat jednotlivé emoce v reálné podobě.
6. Žák naprogramuje robota tak, aby dojel z kartičky s názvem emoce na obrázek, který ji vyjadřuje nebo naopak.

		ZAMILOVANÝ	
	SMUTNÝ		VYDĚŠENÝ
			
NAŠTVANÝ		VESELÝ	

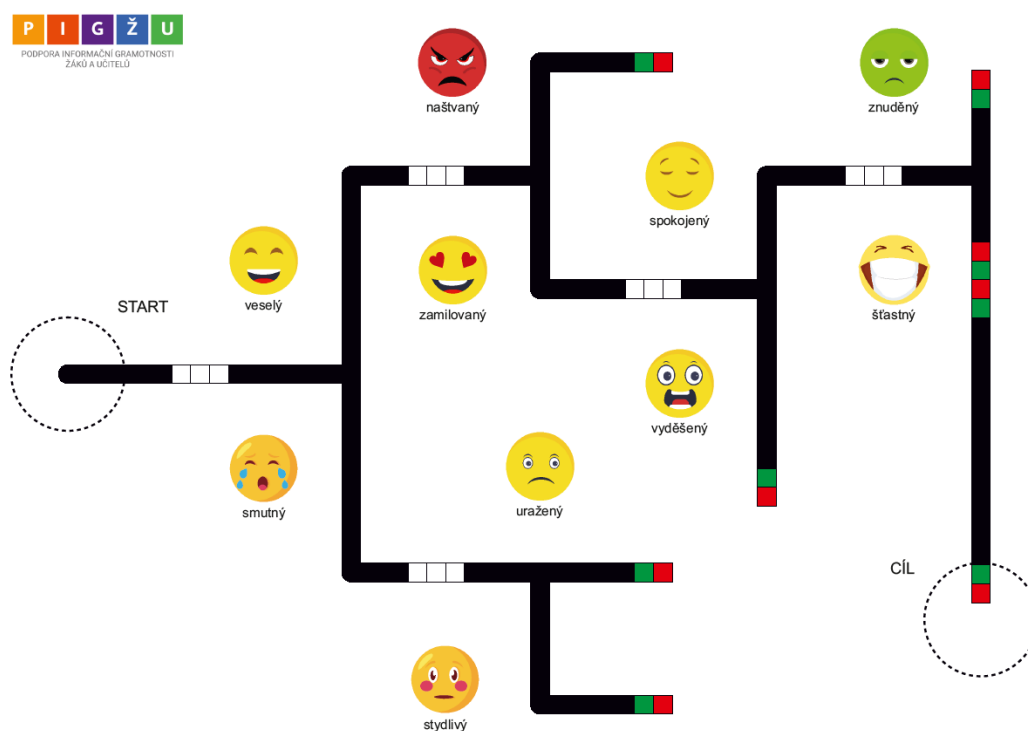
Příklad herního playgroundu.

Varianta č. 2 – Ozobot

V prvním kroku žáky seznámíme s tím, jak naprogramovat Ozobota + jaké druhy ozokódů máme a co značí.

Daný úkol slouží k diferenciaci kladných a záporných emocí. Lze jím tak navázat na diskusi o tom, jaký je rozdíl mezi kladnými a zápornými emocemi.

Žák má za úkol naprogramovat Ozobota tak, aby projel stanovenou trasu od startu do cíle. Jeho úkolem je vybrat všechny kladné emoce a dojet správně do cíle.



Herní playground pro Ozobota.