

Třídění a poznávání ovoce a zeleniny

Věková skupina: 1. stupeň ZŠ
Počet žáků: 1, 2, 3 i celá třída
Předmět: Prvouka, Přírodověda
Technologie: Bee-Bot

Cíl:

1. Třídění a poznávání ovoce a zeleniny.
2. Programování k zadanému cíli.

Popis aktivity

Na začátku aktivity žáci sami uspořádají karty do čtvercové sítě. Některá pole čtvercové sítě mohou zůstat prázdná.

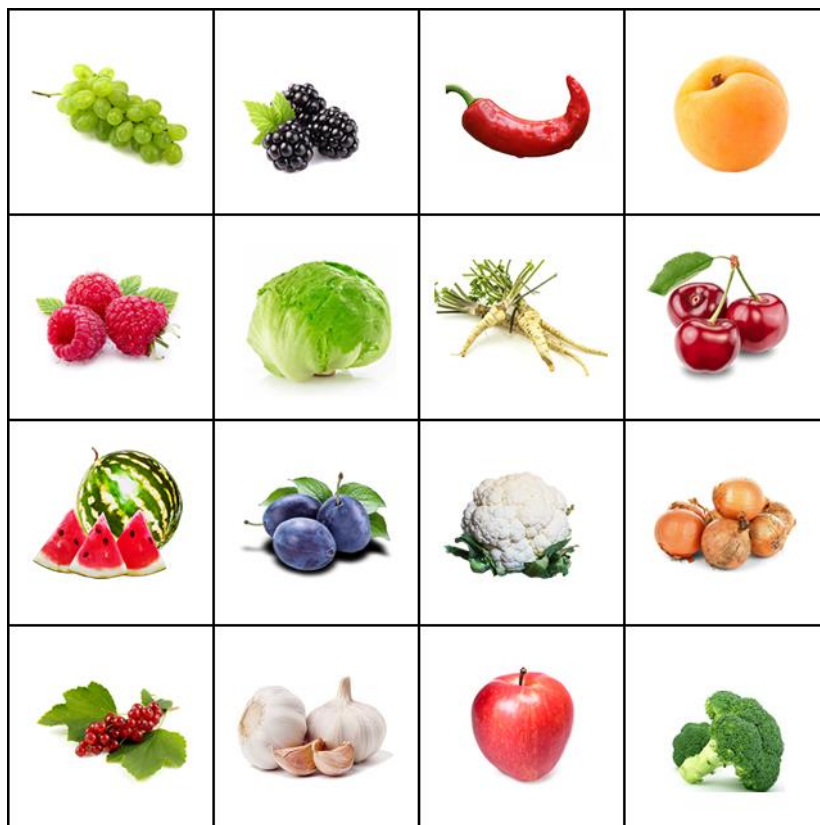
Aktivita č. 1: **Třídění ovoce a zeleniny** – Žák bude mít za úkol hledat všechny obrázky, které lze přiřadit k ovoci/zelenině. Robota položí na jakoukoli kartu, která patří do zadané skupiny, a naprogramuje ho tak, aby dojel k další kartě patřící do téže skupiny. Pokud robot dojede na správnou kartu, může si ji žák vzít. Pokud zastaví na jiné kartě, musí žák robota vrátit na kartu, ze které vyjel a naprogramovat cestu znovu. Během činnosti žák ovoce a zeleninu, přes které Bee-Bot projíždí, pojmenovává.

Při této aktivitě se mohou na jedné podložce střídat 2 žáci (střídání by probíhalo vždy po odebrání jedné karty ze čtvercové sítě).

Je také možné využít ji ke štafetovému závodu, při němž by mohlo být v družstvu tolik žáků, kolik by bylo obrázků na vyhledávání (max. ale 5). Soutěžit by proti sobě mohlo tolik družstev, kolik čtvercových sítí a robotů by měla třída k dispozici. Každé družstvo by se pohybovalo na své čtvercové síti se svým Bee-Botem. Štafetu by samozřejmě vyhrálo družstvo, které by vysbíralo všechny obrázky ze své čtvercové sítě nejrychleji.

Další variantou je hra pro 2 hráče, kteří by se pohybovali na téže čtvercové síti, ale každý by měl za úkol sbírat jen obrázky z jedné skupiny (tzn. 1. žák jen ovoce, 2. žák jen zeleninu). Při této aktivitě by mohlo dojít ke srážce robotů, pokud by k tomu došlo, oba žáci by své roboty vrátili do startovního políčka. Hru by vyhrál žák, který by své obrázky ze čtvercové plochy sesbíral nejrychleji.

Aktivita č. 2: **Najdi konkrétní ovoce/zeleninu** – Aktivita je určena pro 2–3 žáky, kteří budou ovládat každý svého vlastního Bee-Bota. Na začátku každého kola hry postaví robota na libovolné místo na hrací ploše. Poté vylosují název ovoce nebo zeleniny, ke které musí co nejrychleji poslat svého Bee-Bota. Hráč, jehož robot bude na správné kartě první, si ji vezme. Poté se zahájí nové kolo hry. Vyhrává žák, který získá co nejvíc karet.



Ukázka čtvercové sítě s kartami ovoce a zeleniny.