

# Roční období

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

**Cíl:** rozvoj paměti, komunikace, logického myšlení, prostorové představivosti, orientace v čase, diferenciací charakteristických prvků pro jednotlivá roční období

**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. Učitel může také využít karty, které znázorňují jednotlivá roční období. Ty lze použít jako start, odkud bude robot vyjíždět. Karty ročních období tak budou uspořádány vedle sebe na jedné straně čtvercové sítě.

Žák položí robota na jakoukoli kartu a snaží se ho naprogramovat tak, aby dojel ke kartě s obrázkem, který odpovídá danému ročnímu období. Po dojetí robota do cíle žák karty odebere a stejným způsobem pokračuje až do vysbírání všech karet. Během činnosti obrázky pojmenovává (např. Budu hledat vložku.). Žák může také reagovat podle pokynů učitele, který bude určovat, které obrázky má žák hledat.

## Zadání

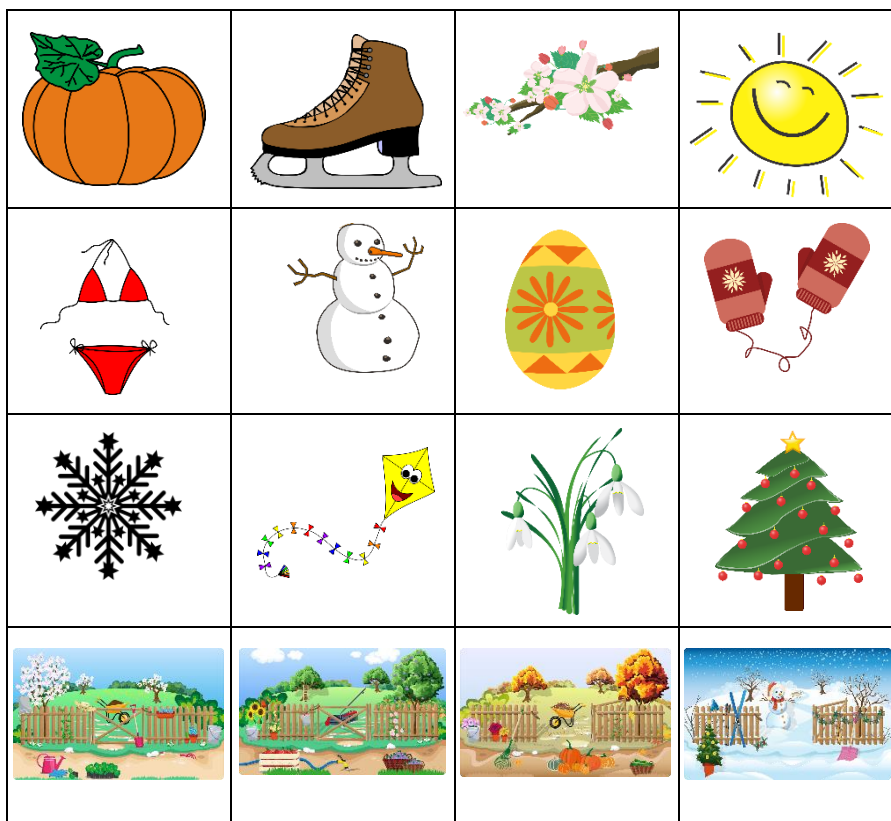
Samotnou aktivitu realizujeme dle schopností a možností žáků. V některých případech, než žáci začnou samostatně pracovat, je tedy vhodné jednotlivé obrázky projít, aby bylo jasné, co znázorňují.

Učitel může místo přiložených obrázků zvolit takové obrázky/piktogramy/fotografie, na které je žák zvyklý.

### Modifikace:

1. Žák má za úkol naprogramovat robota tak, aby projel pouze ty karty, které se tematicky hodí k jednomu z ročních období.
2. Žák má za úkol naprogramovat robota tak, aby postupně projel po jedné kartičce od jara do zimy. Tím si upevní časovou posloupnost jednotlivých ročních období.
3. Žáci mají za úkol odhalit kartu, která k ostatním nepatří, tedy se neshoduje s daným ročním obdobím, které je znázorněno ostatními kartami.

4. Žáci mezi sebou mohou soutěžit. Aktivitu lze pojmut jako soutěž pro 2 hráče v podobě pexesa. Cílem hry je hledat dvojice obrázků, které patří k témuž ročnímu období. 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 (založená na paměti) je však poměrně obtížná.



*Příklad herního playgroundu.*