

## O Červené Karkulce



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	44. MŠ Plzeň
Autor:	Jana Tomášková
Cílová skupina:	4 – 7 let

### Téma hodiny

Pohádka O Červené Karkulce

### Cíl hodiny (z RVP)

Osvojení dovednosti v ITC – Bee Boot, rozvoj myšlenkových operací a schopností v oblasti matematických představ – cesty a labyrinty, spolupráce, kooperace.

### Konkrétní popis vzorové hodiny

Motivace:

Píseň: Za horama, za dolama u čarovné zahrádky, za horama za dolama čekají nás pohádky. Která? Hádanka pro děti – vystihující děj pohádky.

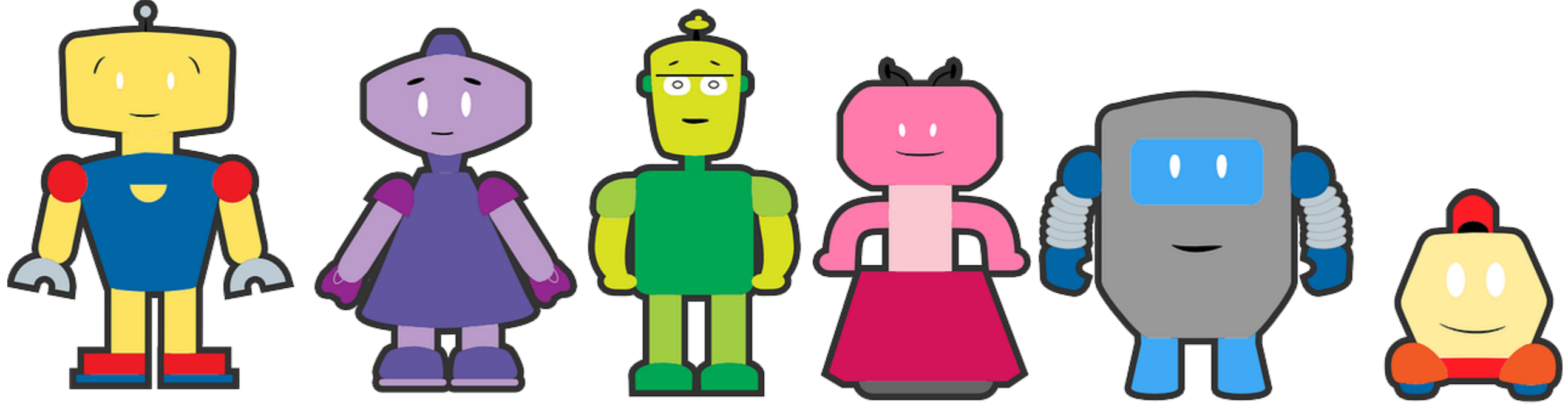
Seznámení s úkolem: Připomenutí ovládání robota (navozující otázky, děti funkce již znají, jen na co si dát pozor). Děti si sesednou okolo transparentní podložky. Obrázky hlavních postav rozmístí učitelka, popř. za pomoci dětí.

Start – Č. Karkulka – cíl – babička. Děti programují cestu, vyhýbají se stromům, pařezům, až robot dorazí do cíle – k babičce. Ostatní děti kontrolují jednotlivé kroky programování, popřípadě opravují, domlouvají si správnost, učitelka kontroluje, povzbuzuje ke správnému řešení.

Též je možné pracovat ve dvojicích – jeden plánuje cestu a druhý ověřuje správnost řešení.

Možno variantu zvolit i v opačném směru, vyhýbáním se stromům, pařezům, nebo volit cestu po obrázcích, záleží na volbě dětí. (Od babičky k výchozí pozici). Možno použít malou i velkou transparentní podložku. Hra končí, když robot dojede k cíli – babičce, nebo do výchozí pozice. Hodnocení učitelky i dětí, úspěchy i neúspěchy, možné varianty.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



## O Červené Karkulce



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	44. MŠ Plzeň
Autor:	Jana Tomášková
Cílová skupina:	4 – 7 let

### Varianta bez robota:

Hra pomocí hracích figurek a kostky (místo počtu teček jen barvy – červená, zelená, modrá a žlutá) v podobě Člověče nezlob se. Každé dítě bude mít vylosovanou jednu barvu, dle určeného pořadí hraje, zapisuje směr trasy, kterou se ubírá a posunuje figurkou na svou kartičku. Nebo lze použít rovnou směrové kartičky do hracího pole. Tempo hry může být buď 1x hod a střídání všech dětí, nebo rovnou dojet na místo určení. Nebo hra ve dvojicích – jeden plánuje, druhý kontroluje postup. Hodnocení hry očima dětí i učitelky, klady a zápory.

### Doporučení pro příště

Zjištění u dětí – nápady a náměty pro další práci s robotem Bee Boot.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze