

Pohádka O veliké řepě



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	61. MŠ Plzeň, Nade Mží 3, p.o.
Autor:	Hana Prechtlová
Cílová skupina:	Předškoláci

Téma hodiny

Pohádka O veliké řepě

Cíl hodiny (z RVP)

- vytváření elementárního povědomí o technickém prostředí
- rozvoj tvořivého myšlení a logického uvažování
- posilování přirozených poznávacích citů (zvědavosti, zájmu, radosti z objevování)

Konkrétní popis vzorové hodiny

Děti se posadí do kruhu a přečteme si pohádku O veliké řepě. Máme připravené kartičky s obrázky (řepa, dědeček, babička, vnučka, pes, kočka a myška).

Děti pak odpoví na otázky:

- kdo je největší x nejmenší?
- před kým x za kým stál... (např. pejsek)?
- proč bychom měli jíst řepu? (zmíníme důležitost vitamínů)

Do středu kruhu položíme transparentní podložku, do které různě vložíme připravené kartičky s obrázky (viz příloha).

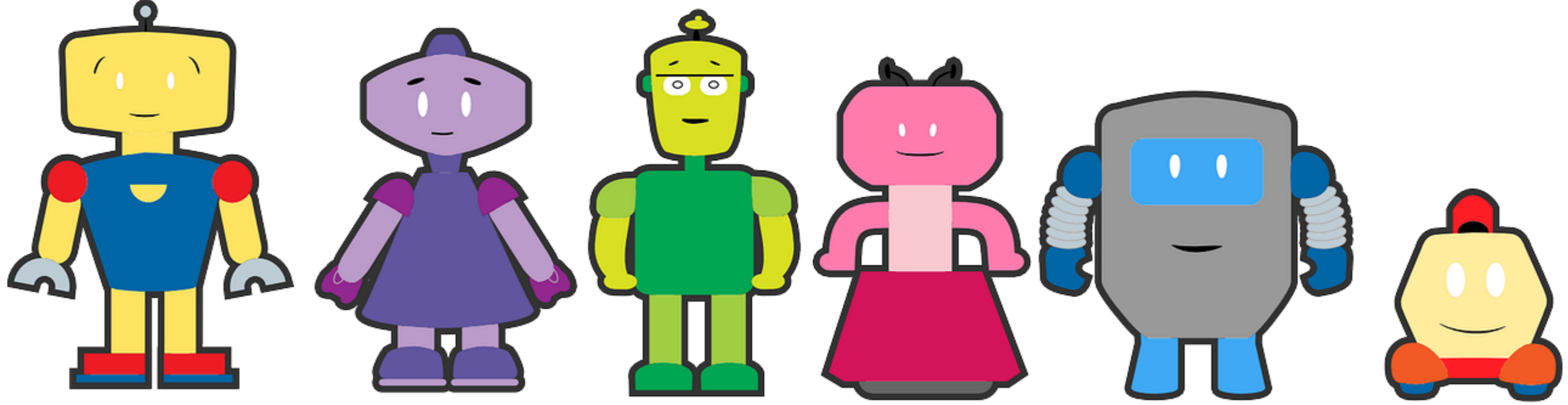
Seznámíme děti s Bee-botem.

- K čemu myslíte, že je Bee-bot?
- Co má na sobě?
- Jak asi funguje?

Po seznámení s Bee-botem a jeho programováním vyvoláváme postupně děti a pokládáme jim otázky.

- Co dědeček zasadil?

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



Pohádka O veliké řepě



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



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Partnerská škola:	61. MŠ Plzeň, Nade Mží 3, p.o.
Autor:	Hana Prechtlová
Cílová skupina:	Předškoláci

Dítě po zodpovězení otázky (řepu) naprogramuje Bee-bota na kartičku řepy.

- Kdo chtěl řepu vytáhnout nejdřív?

Vyvoláme další dítě, které naprogramuje Bee-bota na kartičku s dědečkem.

- Koho si nejprve dědeček zavolal na pomoc?

Jiné dítě naprogramuje Bee-bota na kartičku s babičkou.

- Kdo šel pomoci babičce?

Postupně se děti vystřídají v programování Bee-bota.

Nakonec celou aktivitu společně s dětmi zhodnotíme.

- Líbila se vám práce s Bee-botem?
- Co jsme se dnes naučili?
- K čemu Bee-bot slouží?

Doporučení pro příště

Pracovat se skupinou 6 – 8 dětí

Pro ztížení můžeme do některých volných políček vložit kartičky plotu - děti musí naprogramovat Bee-bota tak, aby se plotu vyhnul (viz obrázek v příloze).

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze