

## Roční období II.



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



Partnerská škola:	44. MŠ Plzeň
Autor:	Jana Tomášková
Cílová skupina:	5 – 7 let

### Téma hodiny

Práce s robotem Bee Boot. navazující z prvního seznámení a programování. Jaro – roční období – hmyz (využití zkušeností a znalostí dětí).

### Cíl hodiny (z RVP)

Rozvoj myšlenkových operací (matematické představy) – hledání řešení, orientace v labyrintu, prostoru. Aktivita zaměřena na prostorovou orientaci, spolupráci, určení pravé a levé strany.

### Konkrétní popis vzorové hodiny

Motivace: diskuse o daném ročním období, znaky počasí, změny v přírodě, hmyz, říkanka s pohybem Sedmikrása.

Text: Když sluníčko vychází, sedmikrása vstává, učeše si obočí, na motýlky mává. Když sluníčko zapadá – sedmikrása vadne, ke spánku se ukládá, do postýlka chladné.

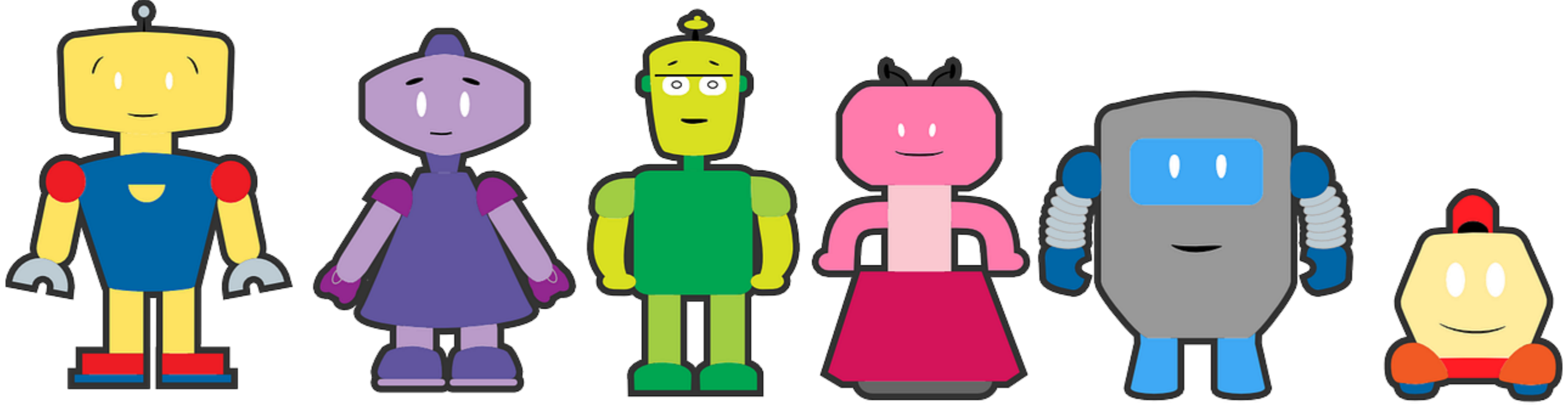
Zopakování chodu robota Seznámení dětí s robotem Bee Boot – navozující otázky:

- Jak si myslíte, že robot funguje?
- Co asi bude umět?
- Jak vypadá – co má na těle?
- Můžeme ho řídit?

Děti na princip chodu musí přijít samy – prostřednictvím navazujících otázek.

Tato aktivita navazuje na seznamovací aktivitu – sledování cesty. Děti mohou samy předvést ostatním princip funkce robota Bee Bot. V případě zájmu si děti mohou připravit schéma na koberci, princip je stejný jako v předchozí aktivitě (3 včelky – každá svou barvu – č, m, z, ž – 3 úly (č, m, z, ž barvy). Přidané jsou květiny – sedmikrásy.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze



## Roční období II.



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:	5 – 7 let

### Úkoly:

1. Děti mají volit cestu po sedmikráskách (včelky sbírají pyl)
2. Děti se vyhýbají sedmikráskám.

Děti se sesednou kolem transparentní podložky, vzhledem ke zkušenostem z předchozí aktivity si rozlosují pořadí (kostka, domluva, rozstřel) a postupně zkouší programovat včelku jménem Mája. Ostatní děti přihlížejí, kontrolují, radí, domlouvají, opravují. Práci lze realizovat ve dvojicích – jedno dítě programuje, druhé kontroluje. Učitelka též kontroluje, radí, motivuje a vysvětluje.

Častá chyba dětí – zapomínají vymazat paměť z předchozí operace, tím vedeme děti ke vzájemné kontrole.

Hra končí, když jsou včelky v úlu nebo se mohou vrátit na výchozí pozici barevných včelek (dle volby dětí).

Hodnocení dětí a učitelky, úspěchy x neúspěchy, další možné návrhy a nápady dětí.

**Varianta pro práci bez robota Bee Boot:** Použití hracích figurek ze hry Člověče, nezlob se a hrací kostky (místo počtu – směrovky trasy). Děti mohou mít k ruce kartičky na zápis svého směru trasy. Další variantou je možné vkládat kartičky se šipkami směru. Též možno pracovat ve dvojicích – děti si rozdělí úlohy – jeden hraje, druhý zapisuje. Po dohrání – opět hodnocení hry, popřípadě náměty na obměny. (učitelka x děti).  
Doporučení pro příště Ponechat dětem větší volbu v rozhodování, samostatnost při práci, zjistit další nápady a náměty u dětí.

Pracovní listy a ilustrační obrázky naleznete v příloze