

## Poznej pohádku

**Autor:** Mgr. Martina Kupilíková, Centrum robotiky

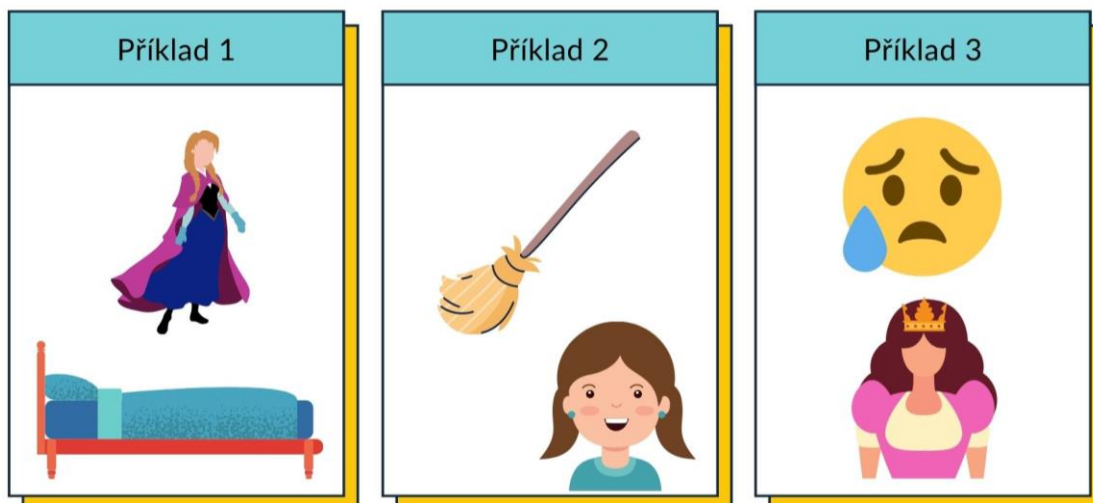
**Časová náročnost:** 10 minut

**Ročník:** 1. – 9.

**Předmět:** informatika

**Učivo:** kódování informace obrázkem

**Pomůcky:** pracovní list, psací potřeby



Žákům rozdáme pracovní list, na kterém se objevují tři boxy s obrázky. Žáci mají za úkol poznat, o které pohádky se jedná a zapsat své myšlenky do pracovního listu. U příkladu 1 a 2 se děti většinou rozcházejí v názorech. U prvního boxu žáky napadá největší množství pohádek, jde o Sněhurku, Ledové království, Princeznu na hrášku, Lociku, atd. Druhý obrázek nabízí většinou jen Dívku na koštěti a Popelku a třetí obrázek je celkem jednoznačný. Žáci odpovídají, že jde o Šíleně smutnou princeznu.

U obrázků, kde se žáci rozcházejí v názorech, můžeme řešit to, jakým způsobem upravit obrázky, aby byl výsledek jednoznačný. Např. do prvního obrázku doplníme hrášek. Bude jasné, že jde o Princeznu na hrášku.

Zadání není jednoznačné z důvodu, aby mohlo dojít k diskuzi. Žáci nejprve rozkódují pohádky a následně po společné diskuzi zase konkrétní pohádky zakódují tím, že doplní boxy o některé obrázky.

# Poznej pohádku

Jméno: \_\_\_\_\_

Třída: \_\_\_\_\_

Příklad 1



Příklad 2



Příklad 3

