

Slabikář trochu jinak

Autor: Bc. Tereza Šmídová, Centrum robotiky

Časová náročnost: 45 minut

Ročník: 1.-2. ročník ZŠ

Předmět: český jazyk

Učivo: abeceda, psací a tiskací tvary písmen

Pomůcky: Blue-Bot/Bee-Bot, průhledná podložka se čtvercovou sítí, laminovací folie a laminovačka, vybraná písmenka z abecedy (trojice: psací + tiskací + obrázek)

Jednou z věcí, na kterou se děti do školy těší a dospěláci na ní často vzpomínají, je slabikář. Jde o soubor písmenek abecedy, které se žáci prvních tříd musí naučit. A co to učení něčím zpestřit? Pojďme k tomu použít robota Blue-Bota nebo Bee-bota.

Cílem této aktivity je správné utvoření trojice **psacího** tvaru písmena, **tiskacího** tvaru písmena s **obrázkem**, který na dané písmeno začíná (příklad: *a* + *A* + obrázek autobusu). Jde o trénování a opakování zábavnou formou, kdy si žáci kromě abecedy potrénují také **pravolevou orientaci**.

Aktivita je určena převážně pro žáky prvních a druhých tříd, ale vyblbnou se i žáci celého prvního stupně!



Na začátku hodiny by mělo proběhnout motivační uvedení k připravené aktivitě. Příkladem může být: *Zatoulala se k nám beruška, která vůbec nezná písmenka. Dnes se na chvíli stanete učiteli a pokusíte se berušku písmenka naučit.* Žáci tak dostanou důležitou roli a budou motivováni k další práci.

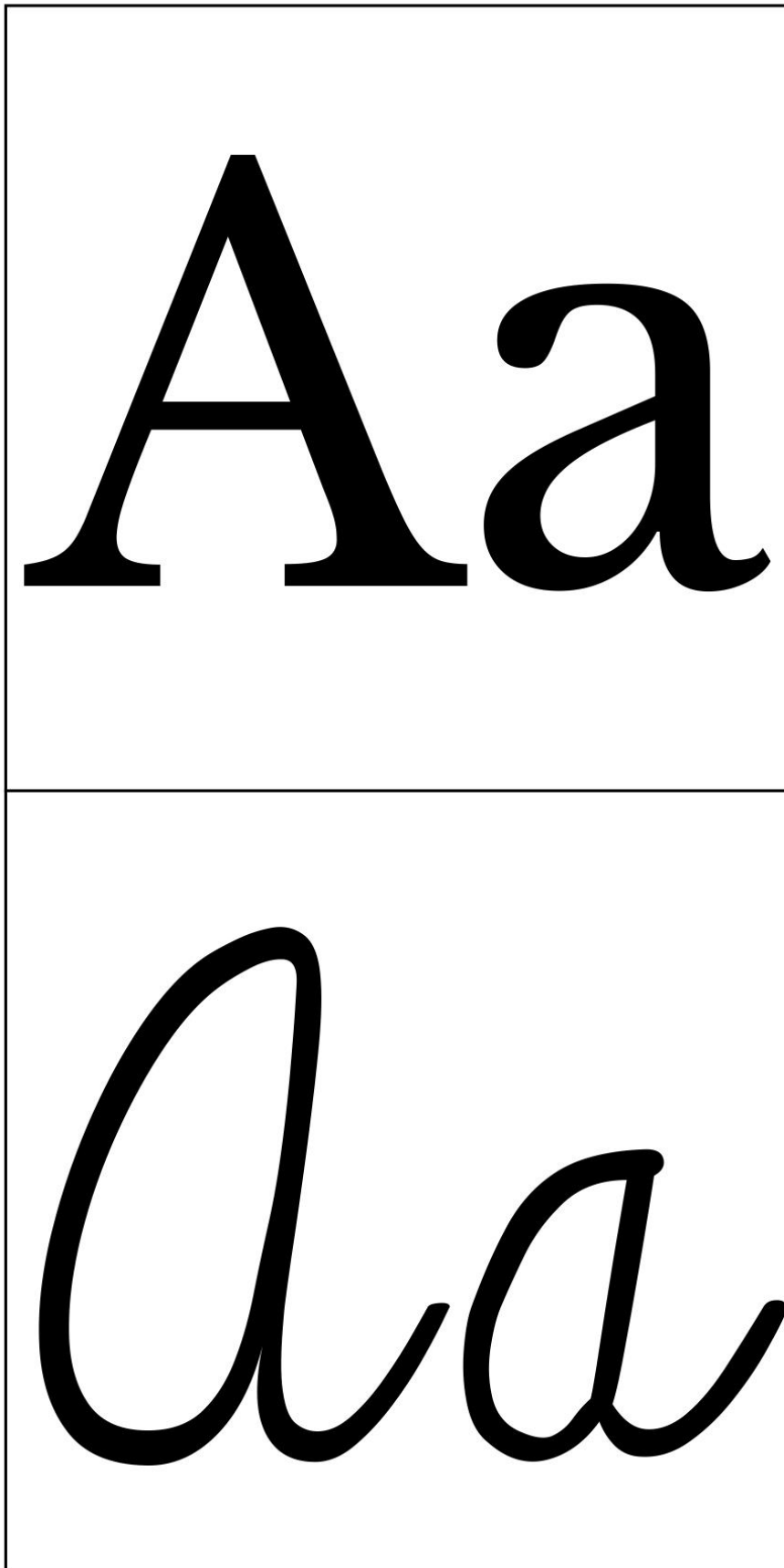
Před zahájením samotné aktivity je potřeba aby žáci měli základní znalosti o práci s robotem Blue-Botem nebo Bee-Botem (jde o podobný typ robota, jen jinak barevně zpracovaného). Robot se ovládá pomocí tlačítek, které má na zádech (šipka dopředu a dozadu, šipka pro zabočení doprava a doleva, tlačítko pro smazání programu, zelené tlačítko pro spuštění programu a tlačítko pauza pro krátké zastavení v programu). Žáci zvládnou na funkci jednotlivých tlačítek přijít **sami**, proto je vhodné utvořit klidně větší skupiny (5-7 dětí) a dát jim roboty k prozkoumání. Toto seznámení dětí s robůtkem nezabere delší čas než 10 minut a žáci si nové znalosti o dané technologii lépe zafixují, jelikož si na ně přišli sami. Učitel má v tuto chvíli roli moderátora, který může návodnými otázkami motivovat žáky ke zkoumání.

K samotné aktivitě je potřeba průhledná podložka (nejlépe se čtvercovou sítí), zalaminované kartičky s písmenky a obrázky a samotný robot. Podle možností a počtu dětí je dobré utvořit malé skupiny, aby se každý dostal k programování robota. Každý žák si vylosuje písmenko, které bude mít za úkol robota „naučit“. Ve skupině si potom společně prohází kartičky s písmenky a obrázky a rozmístí si je pod podložku (ne vedle sebe). Jakmile je připraveno „hrací pole“, žáci mohou rozjet své učení.

Každý žák tedy pomocí šipek **naplánuje** robotovi cestu, po které spojí psací tvar písmene s tiskacím a s obrázkem, na kterém je znázorněno slovo začínající na dané písmeno. Při této aktivitě je potřeba **pracovat s chybou**. Snadno se stane, že žák zatočí s robotem doprava místo doleva, žáci s dysortografií lehce zamění písmenka b-d, p-q, m-n. V tu chvíli je důležité, aby si cestu vytvořil správně znovu za pomoci spolužáků nebo učitele. Tím si původně vzniklou chybu nezafixuje.

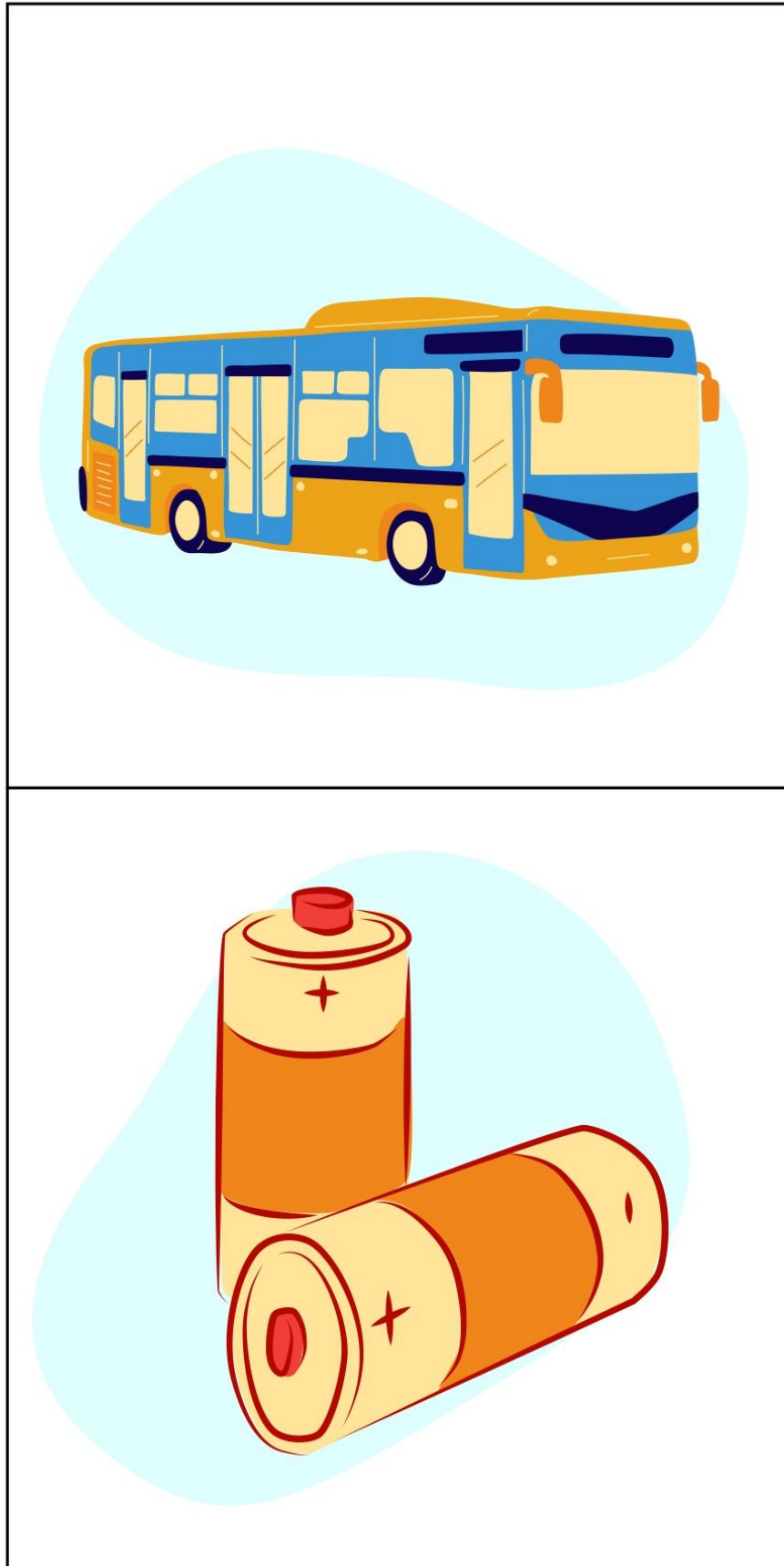
Aktivitu je samozřejmě možné různými způsoby **modifikovat**. Například lze dát žákům za úkol spojovat písmena ve slova. V tu chvíli stačí použít karty pouze s jedním stylem písma (psací nebo tiskací).

Jako příjemné zakončení je vhodná reflexe, kdy se učitel může zeptat, jak to žákům šlo, co jim dělalo problém, zda se beruška naučila všechno, co měla atd. Pokud by ve třídě byl prostor, bylo by jistě hezké si písmenka s obrázky pospojovat a **vystavit** na nástěnku.



B b

B b

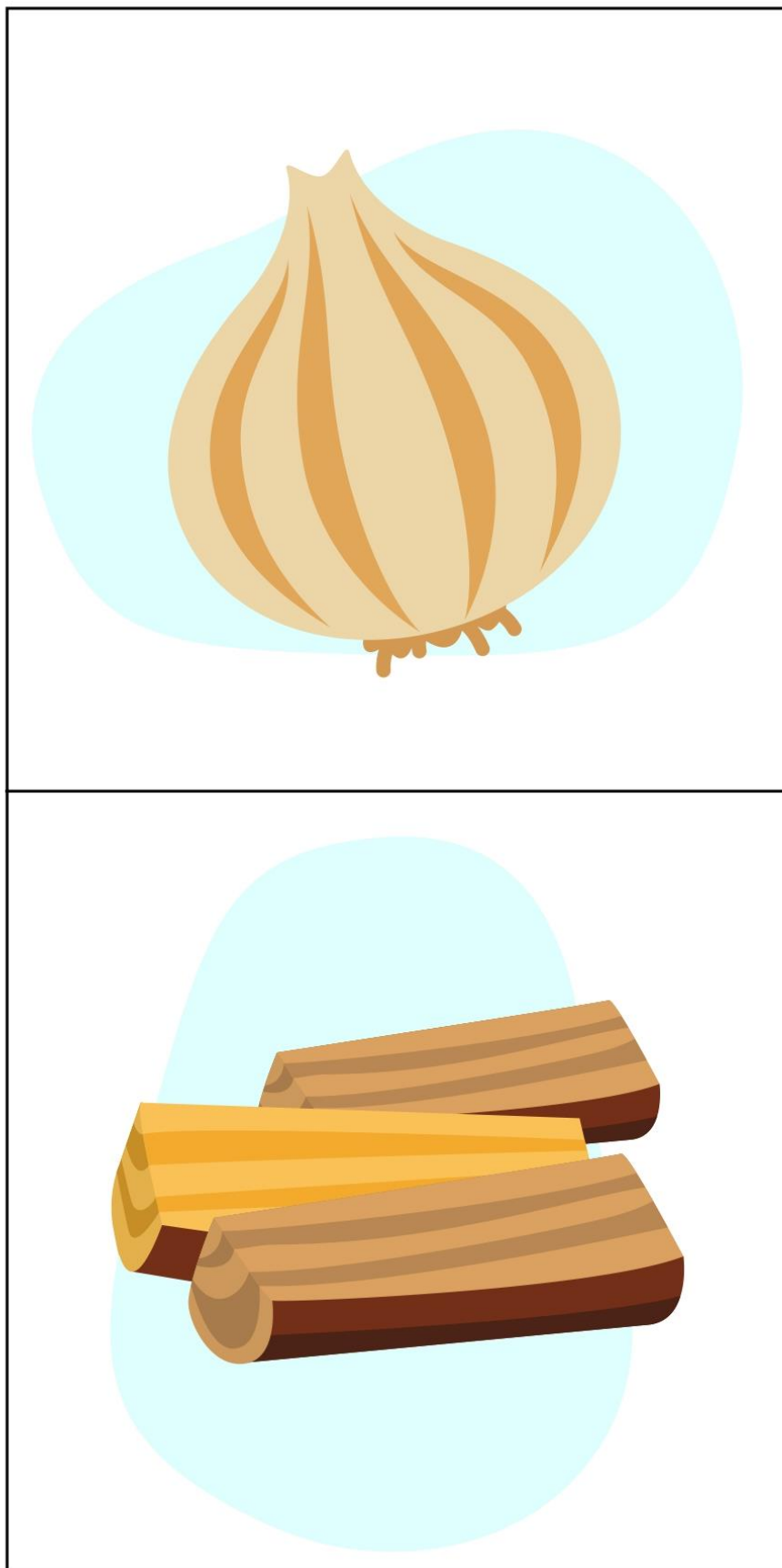


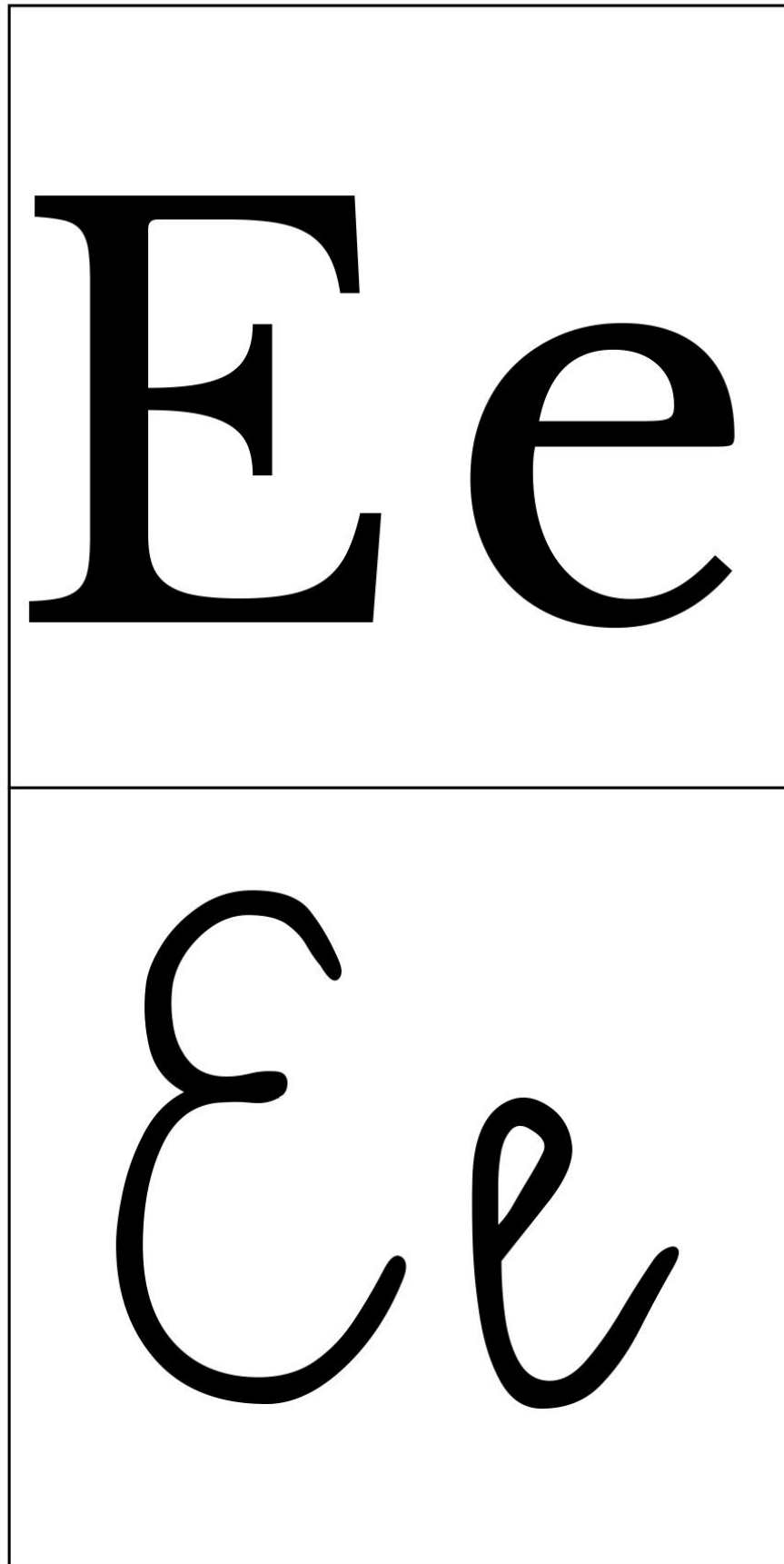
Cc

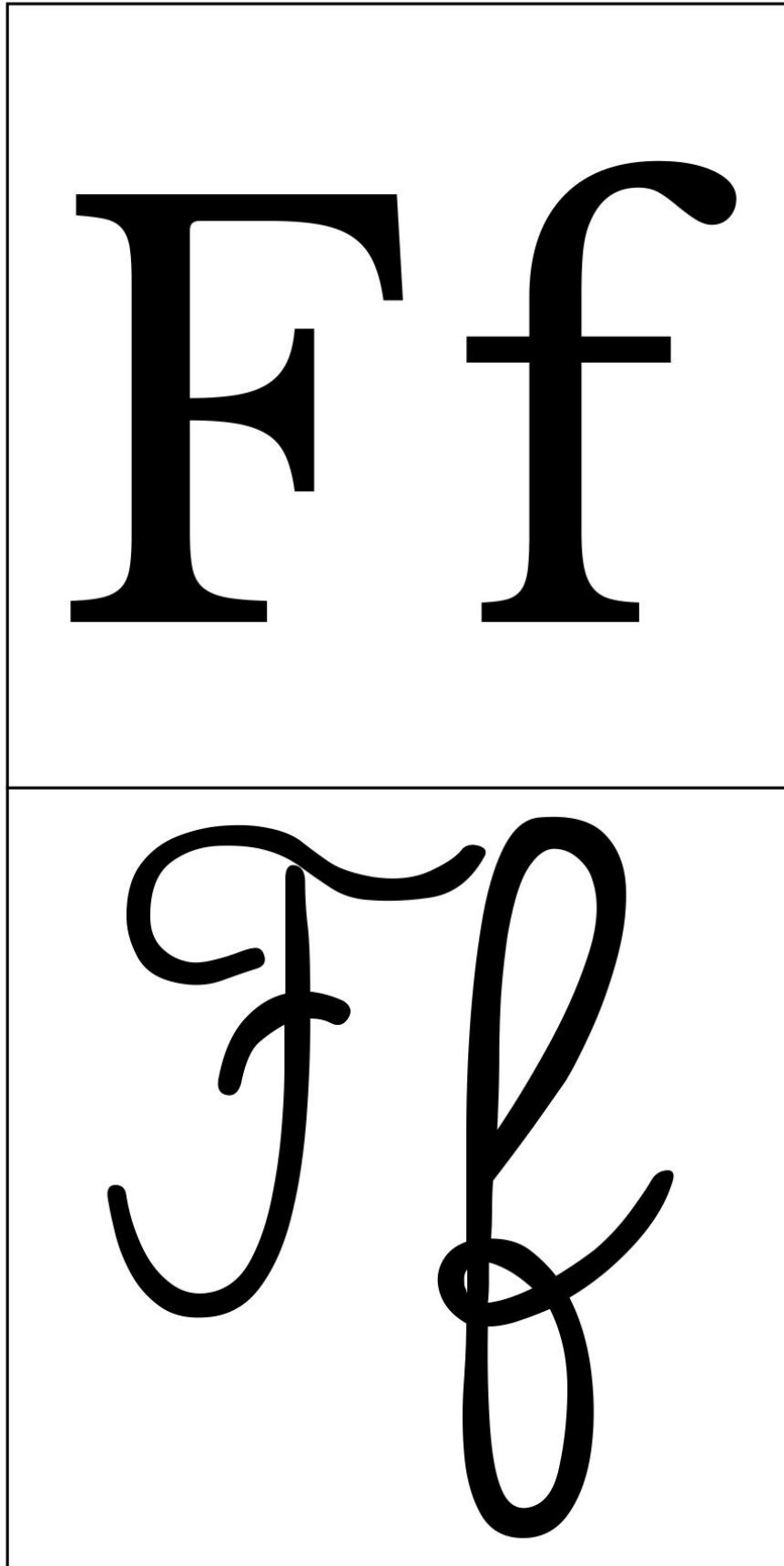
Cc

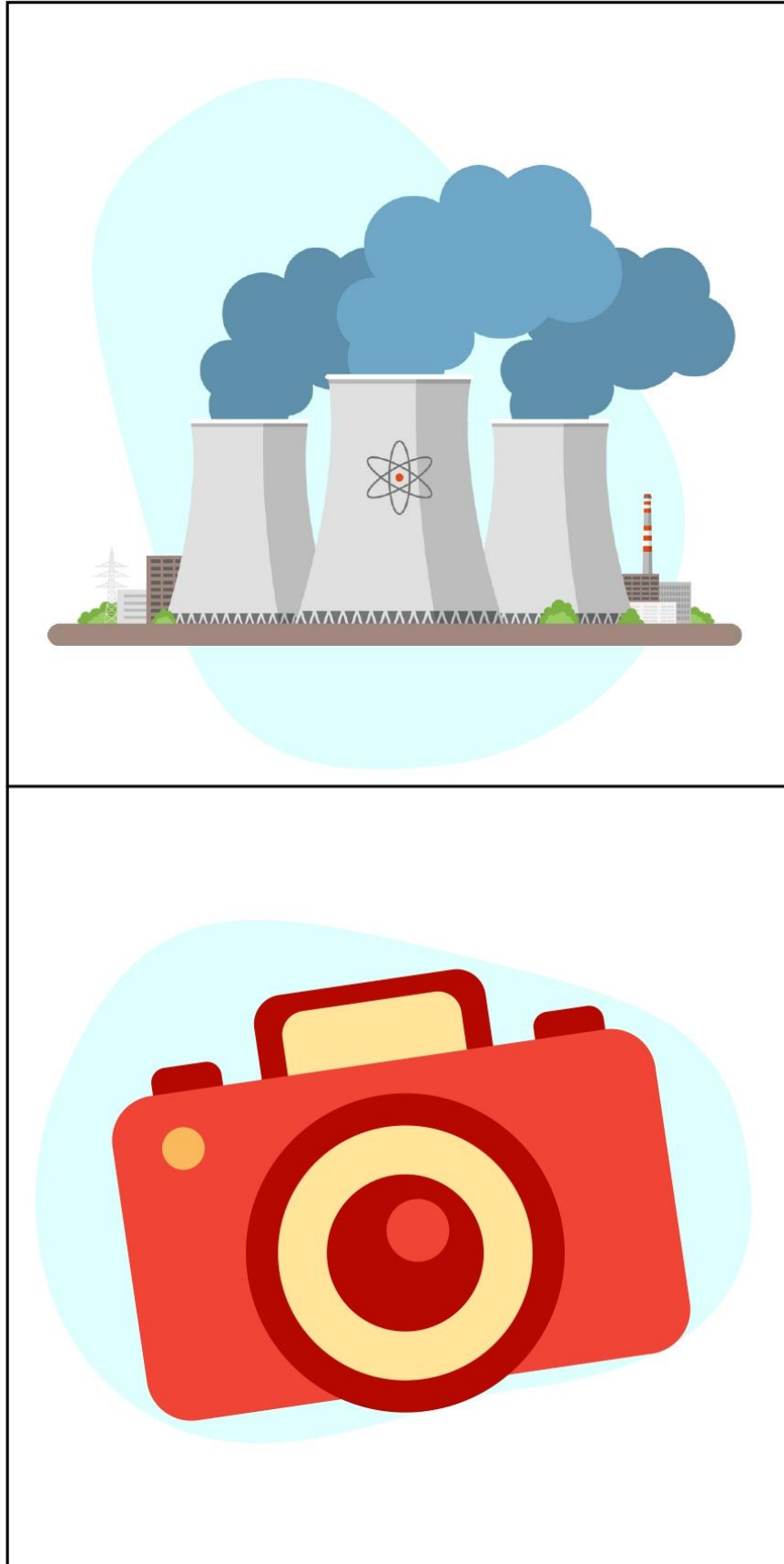
D d

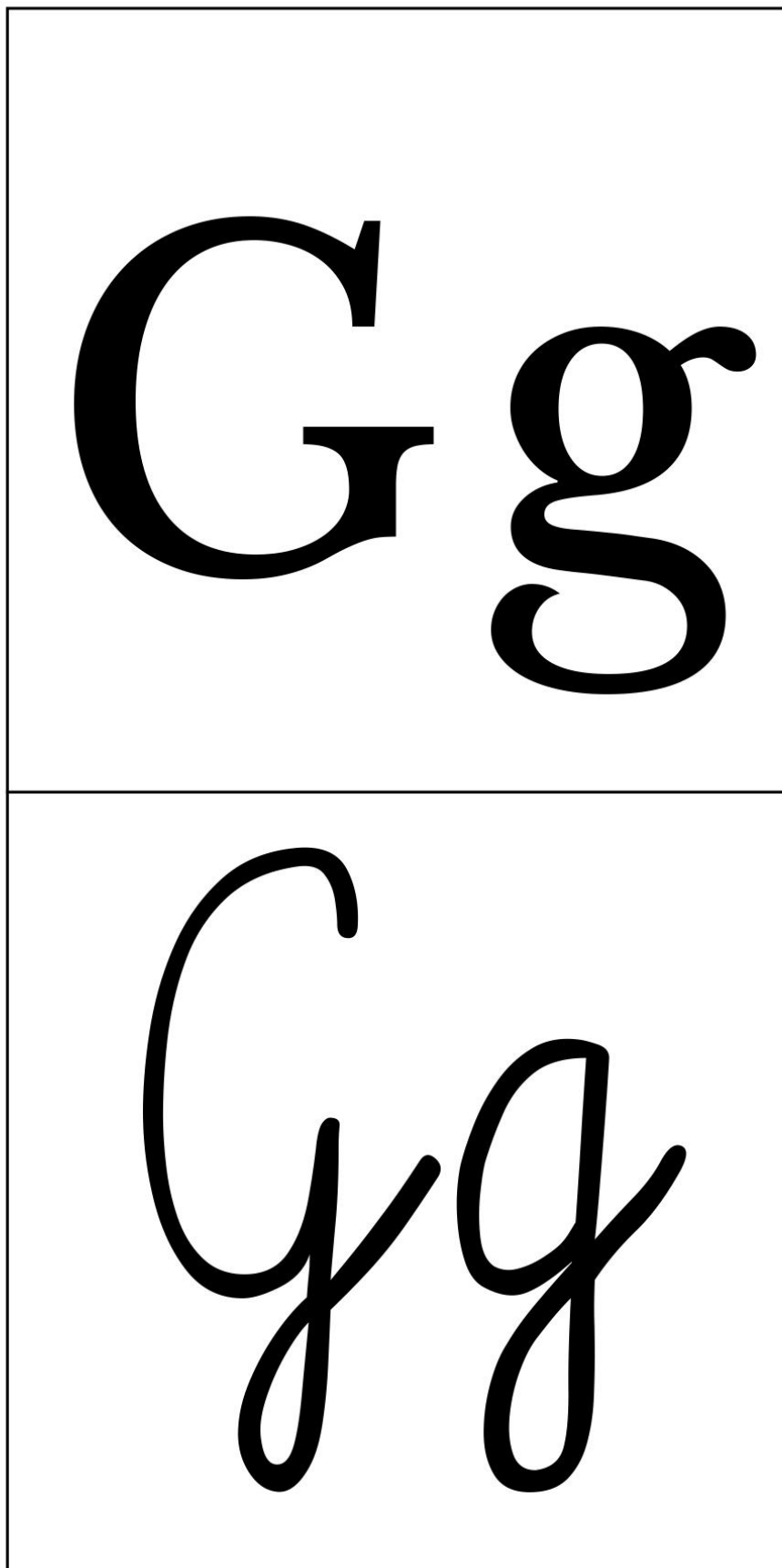
D d





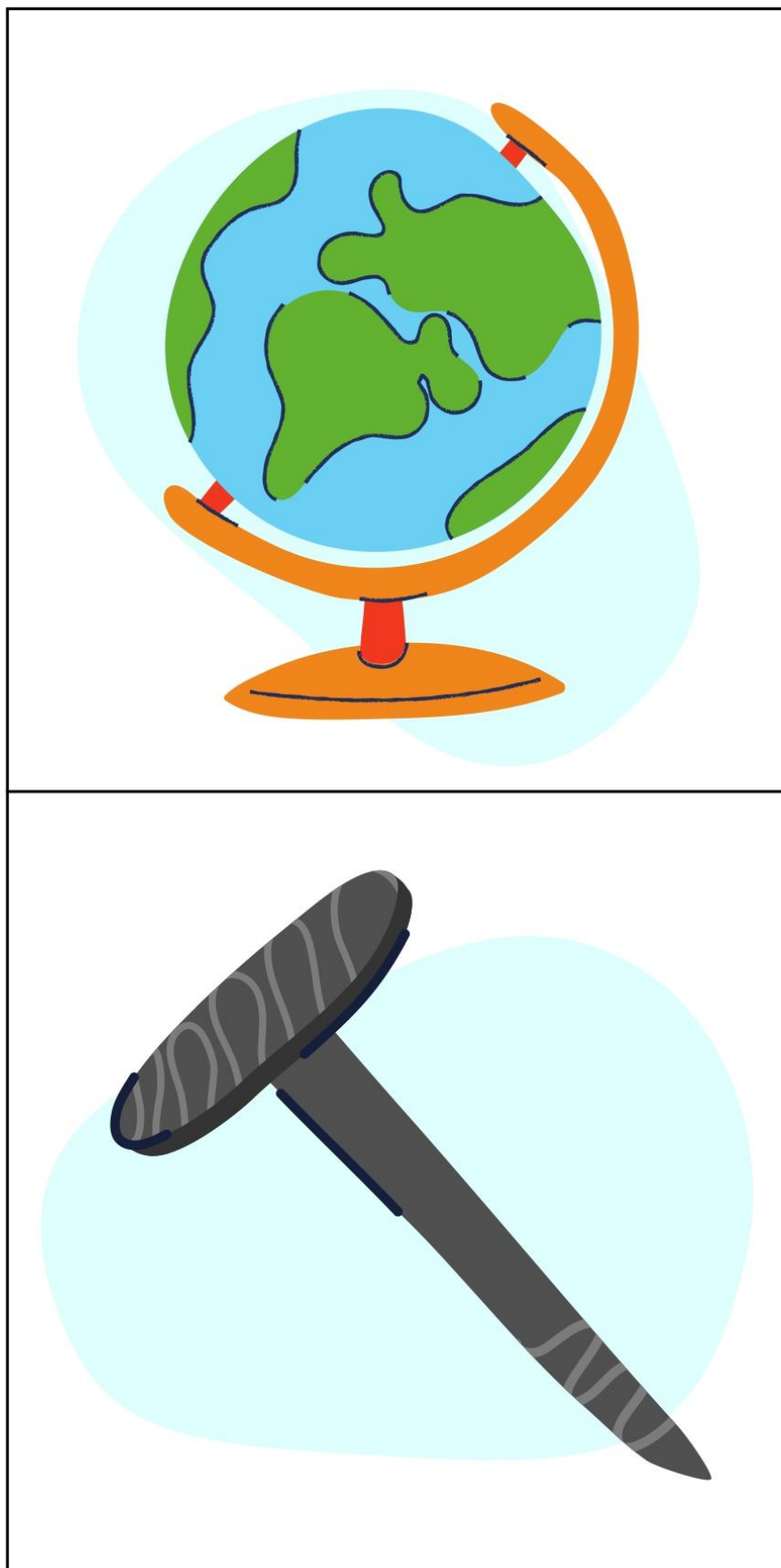


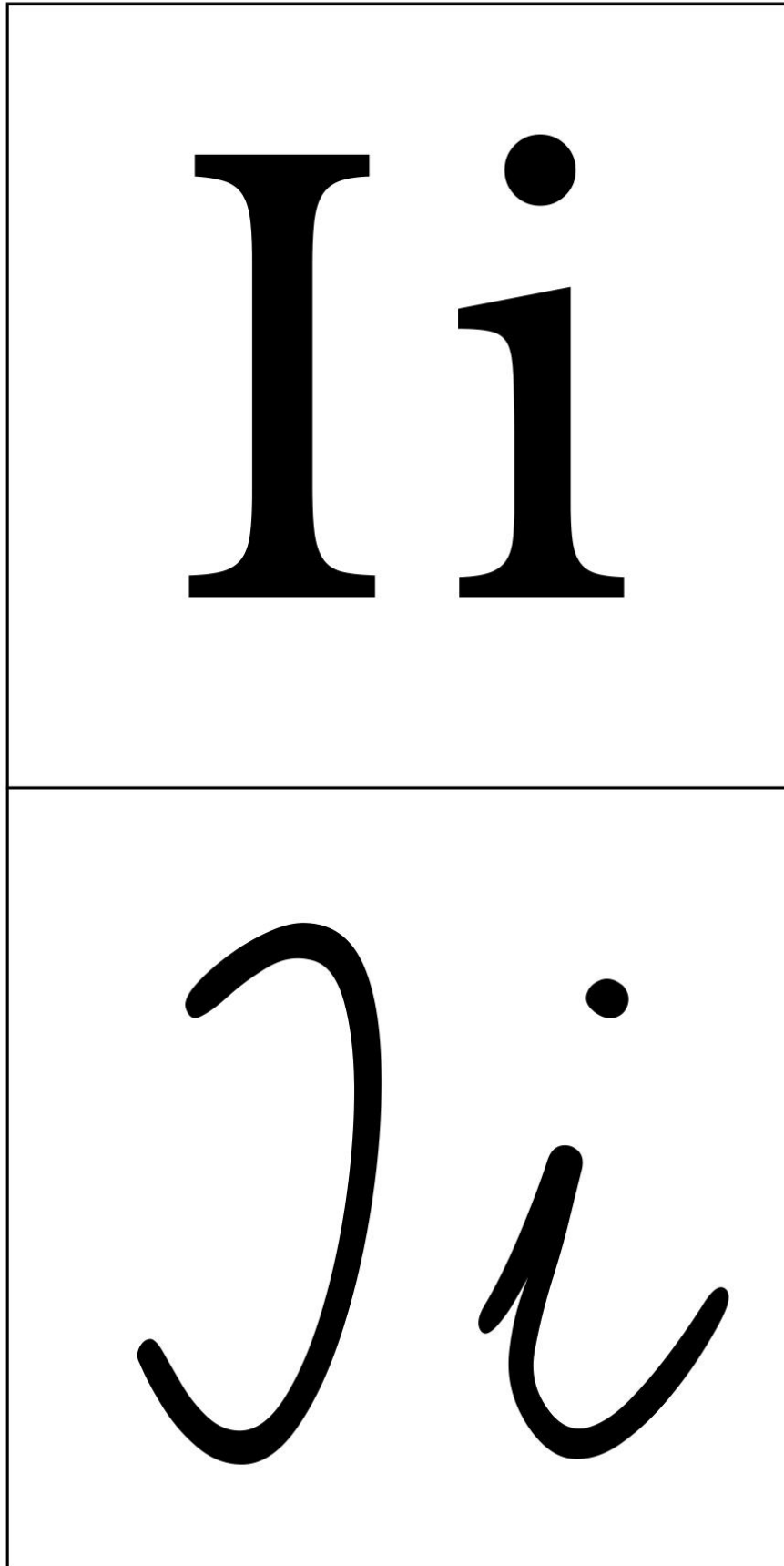


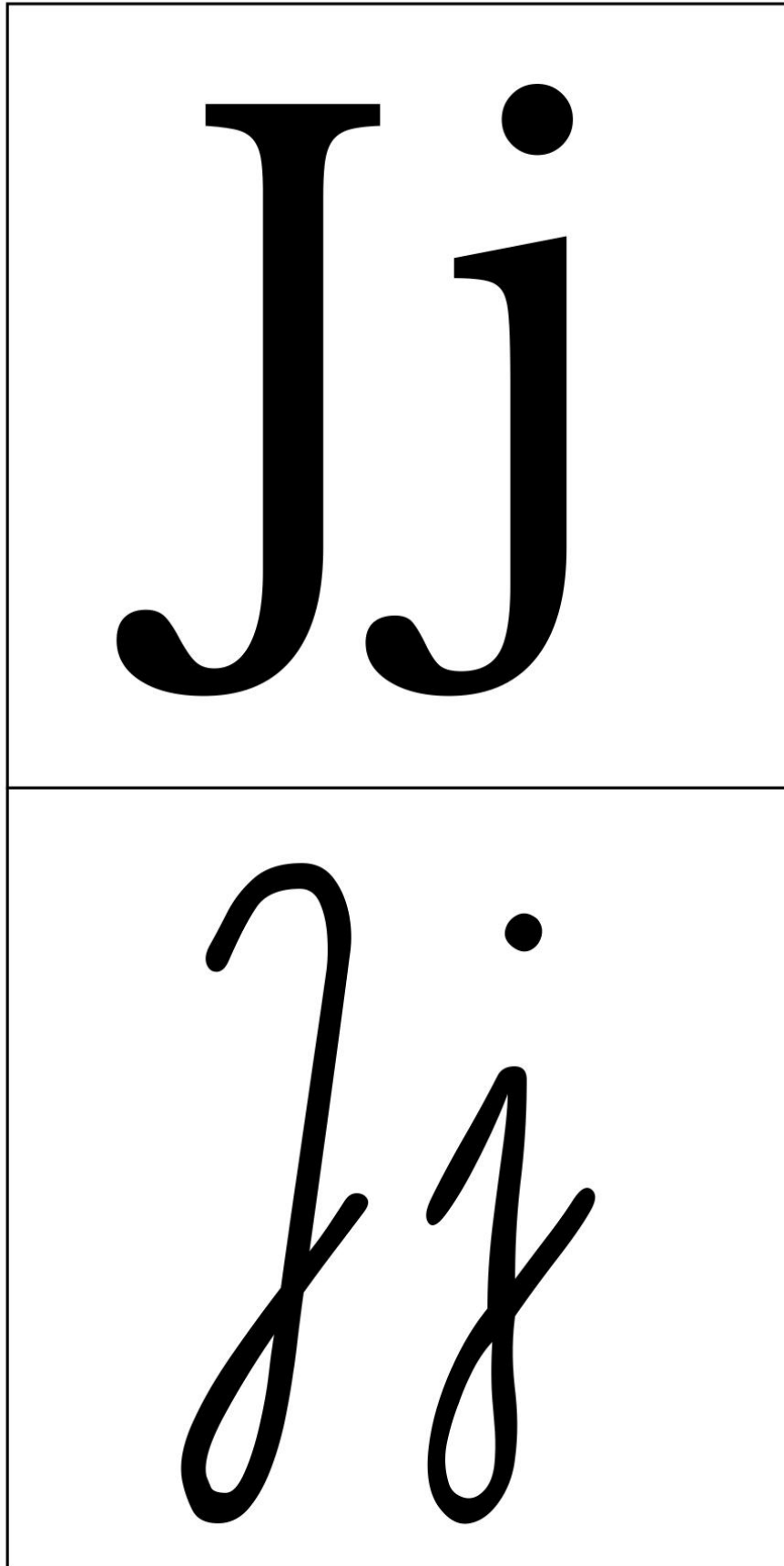


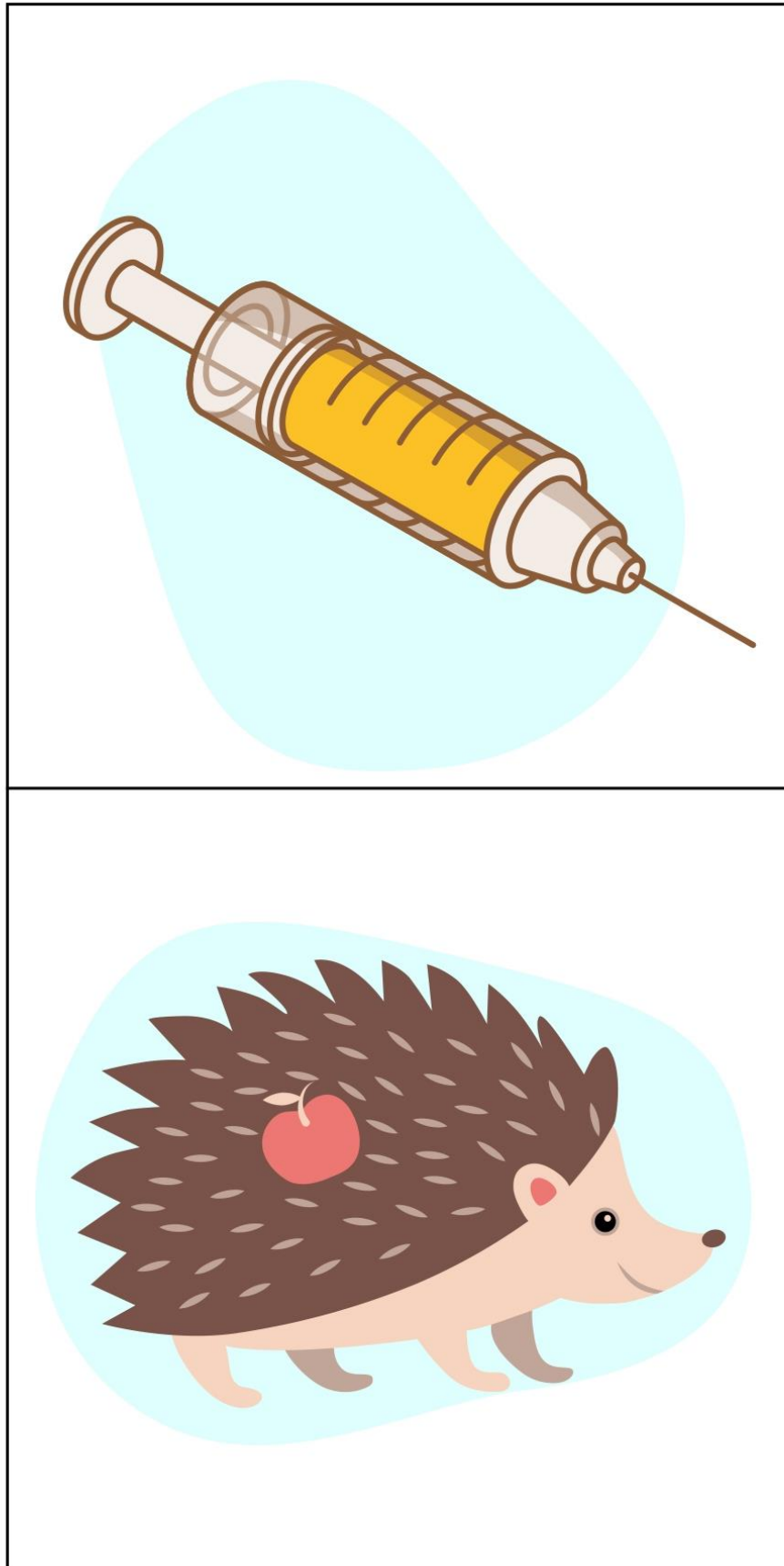
Hh

Hh







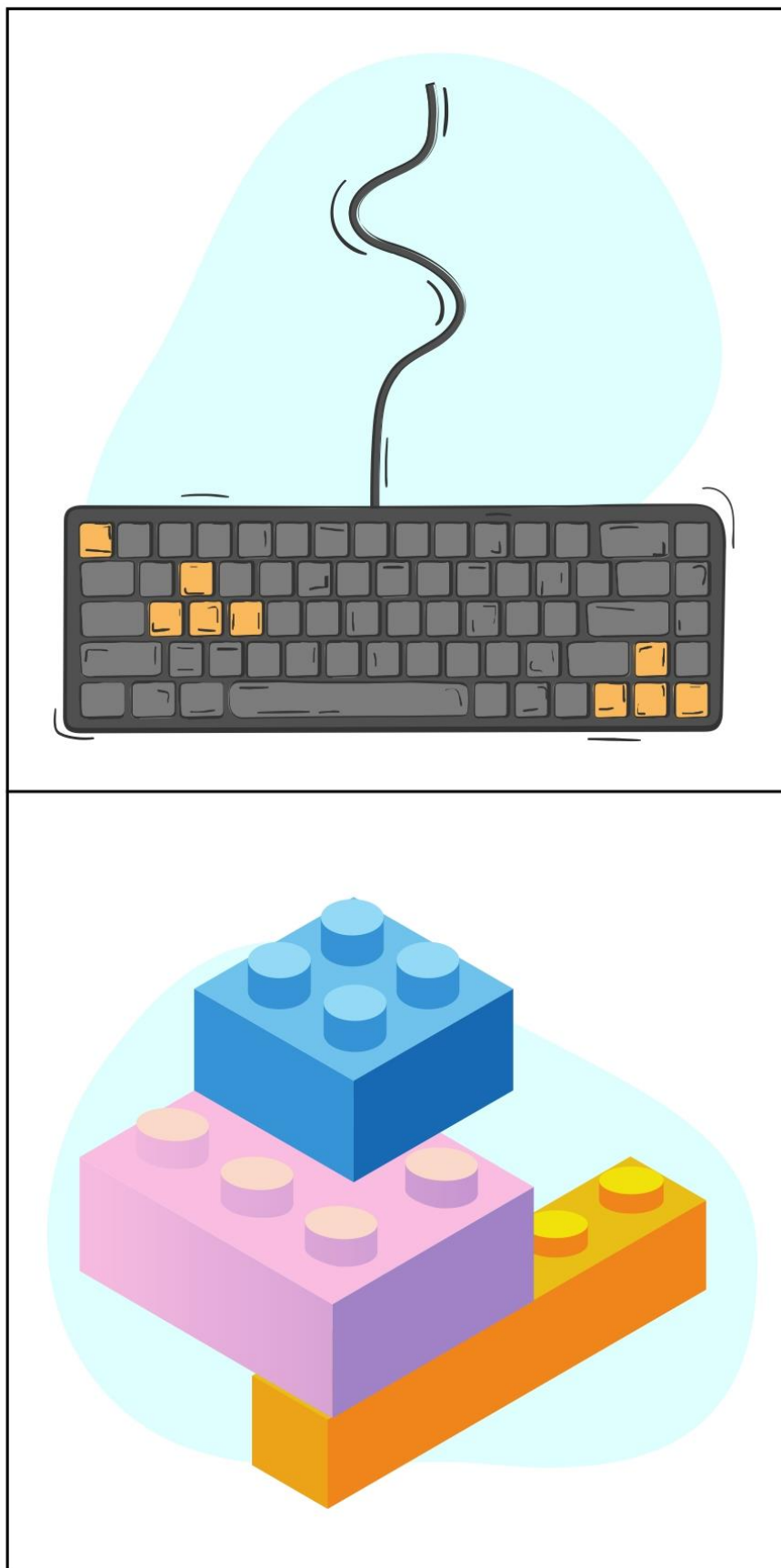


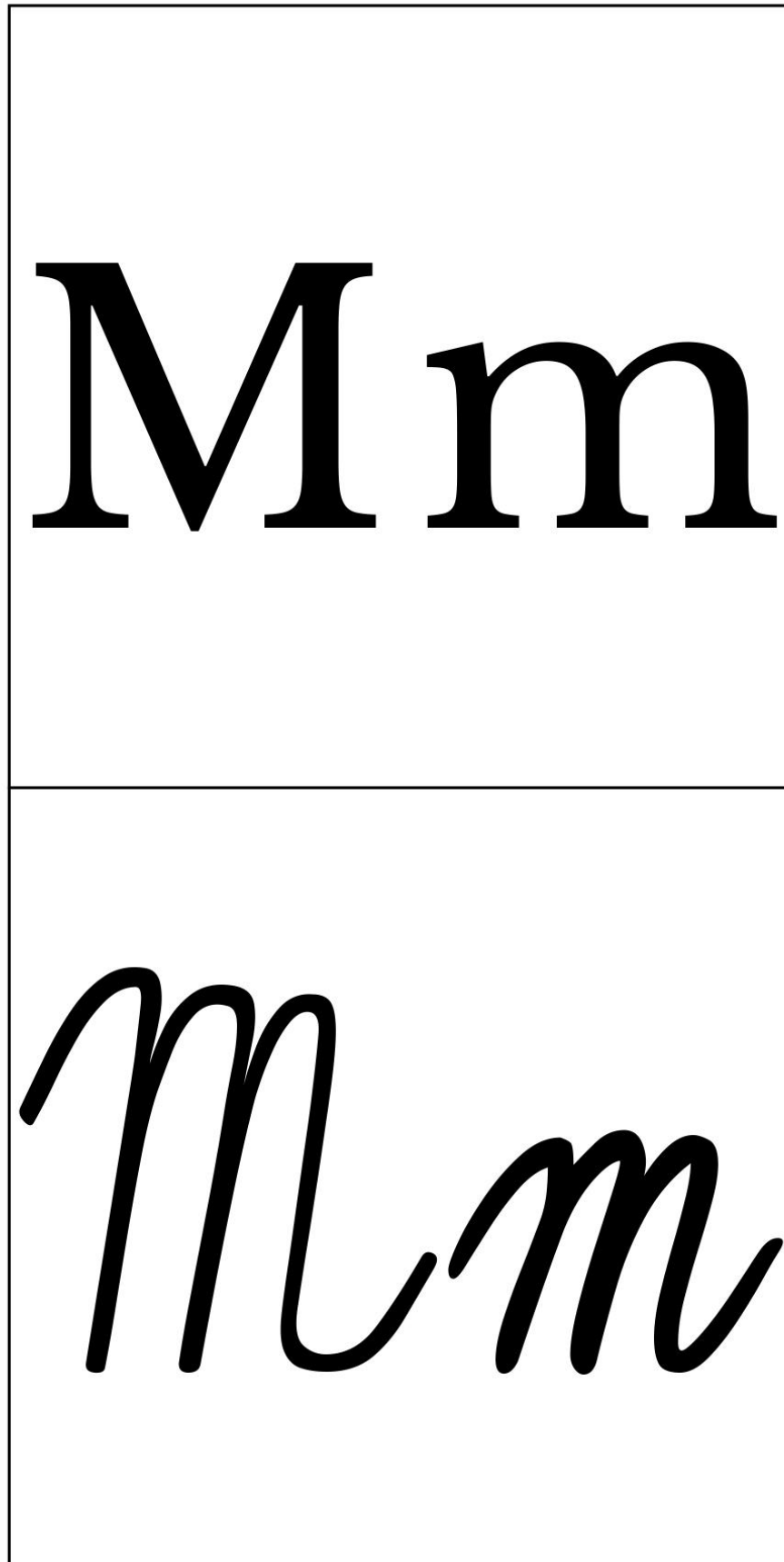
Kk

Kk

L l

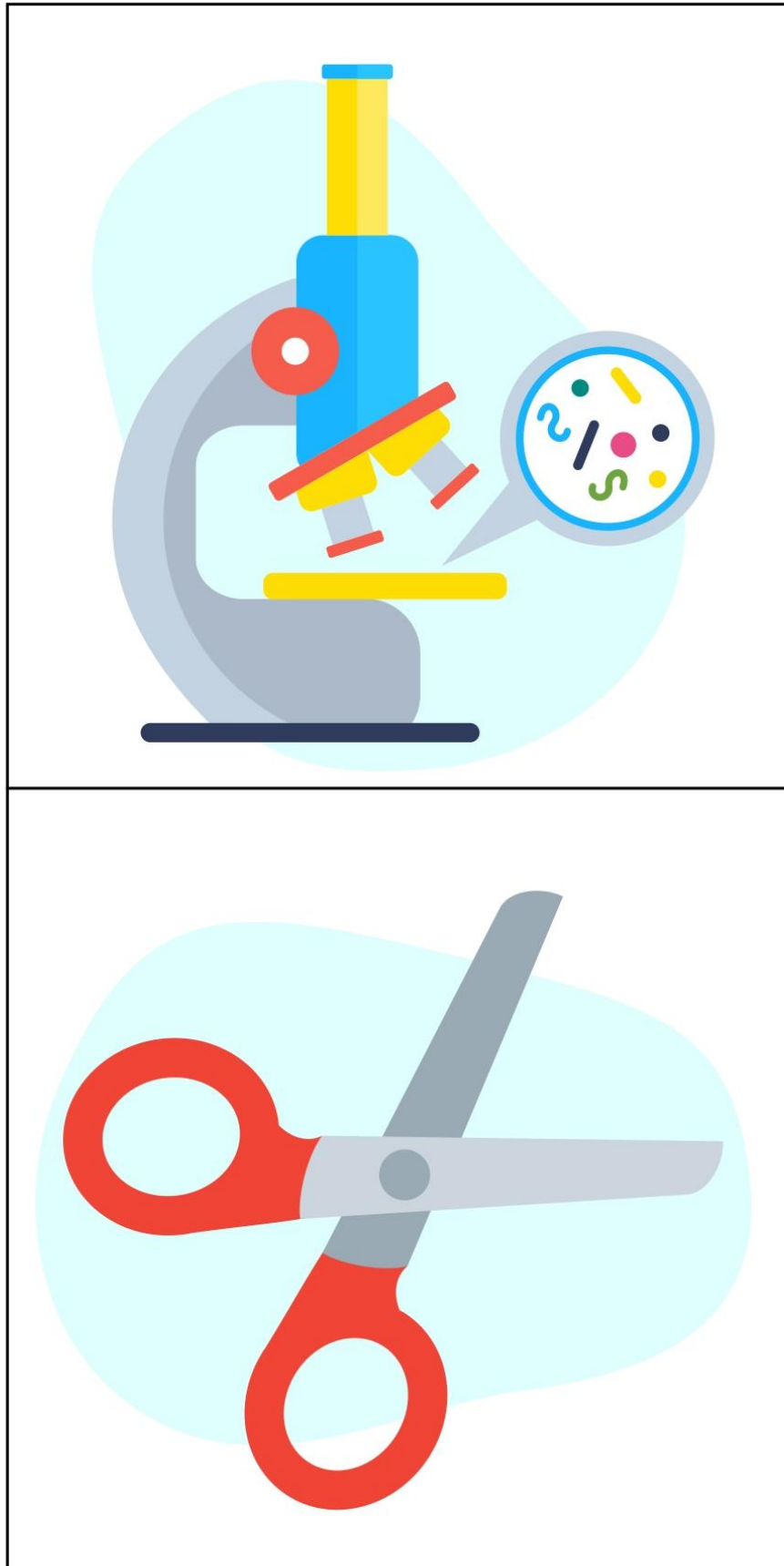
L l

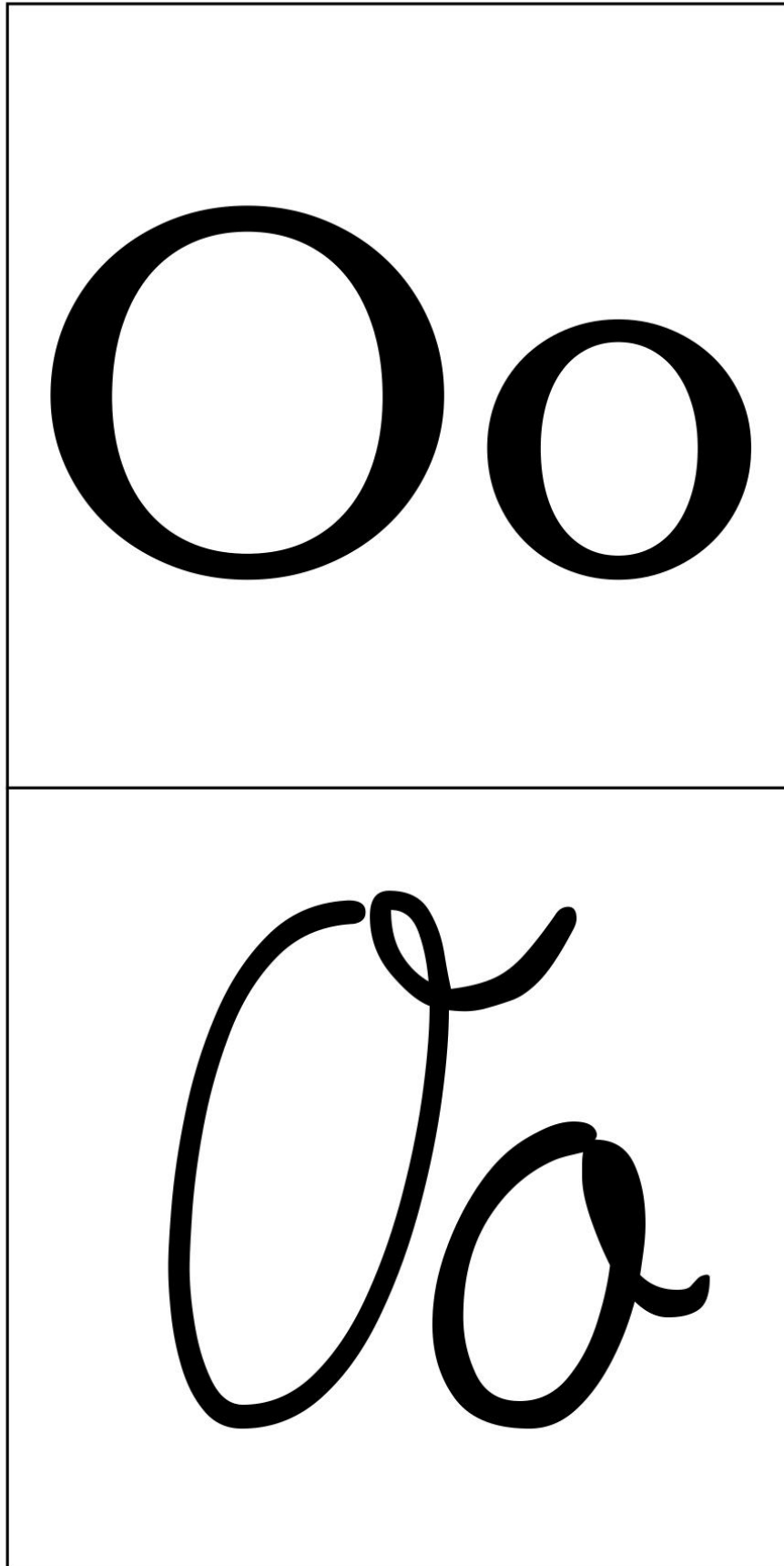




N n

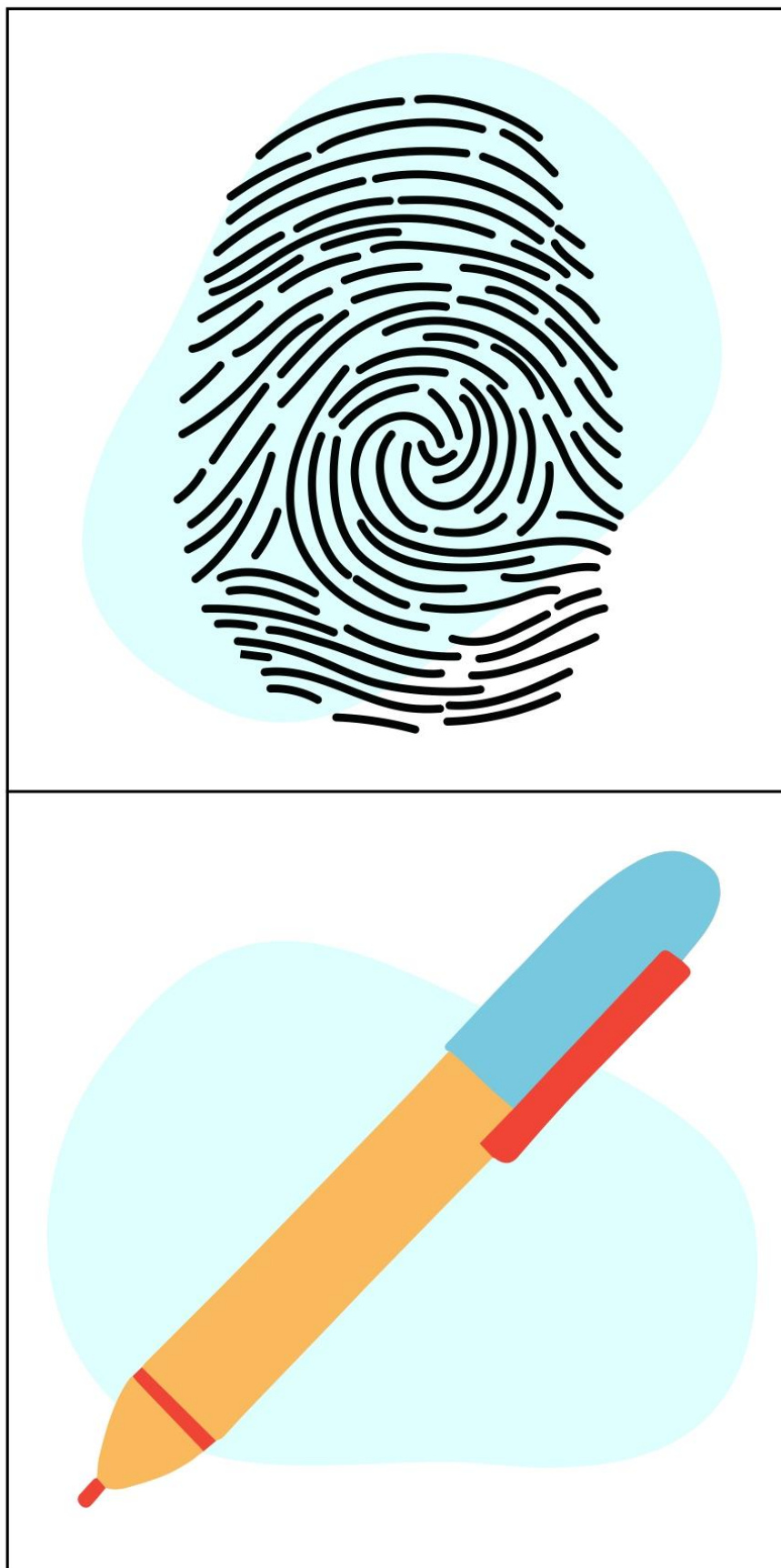
n n





P p

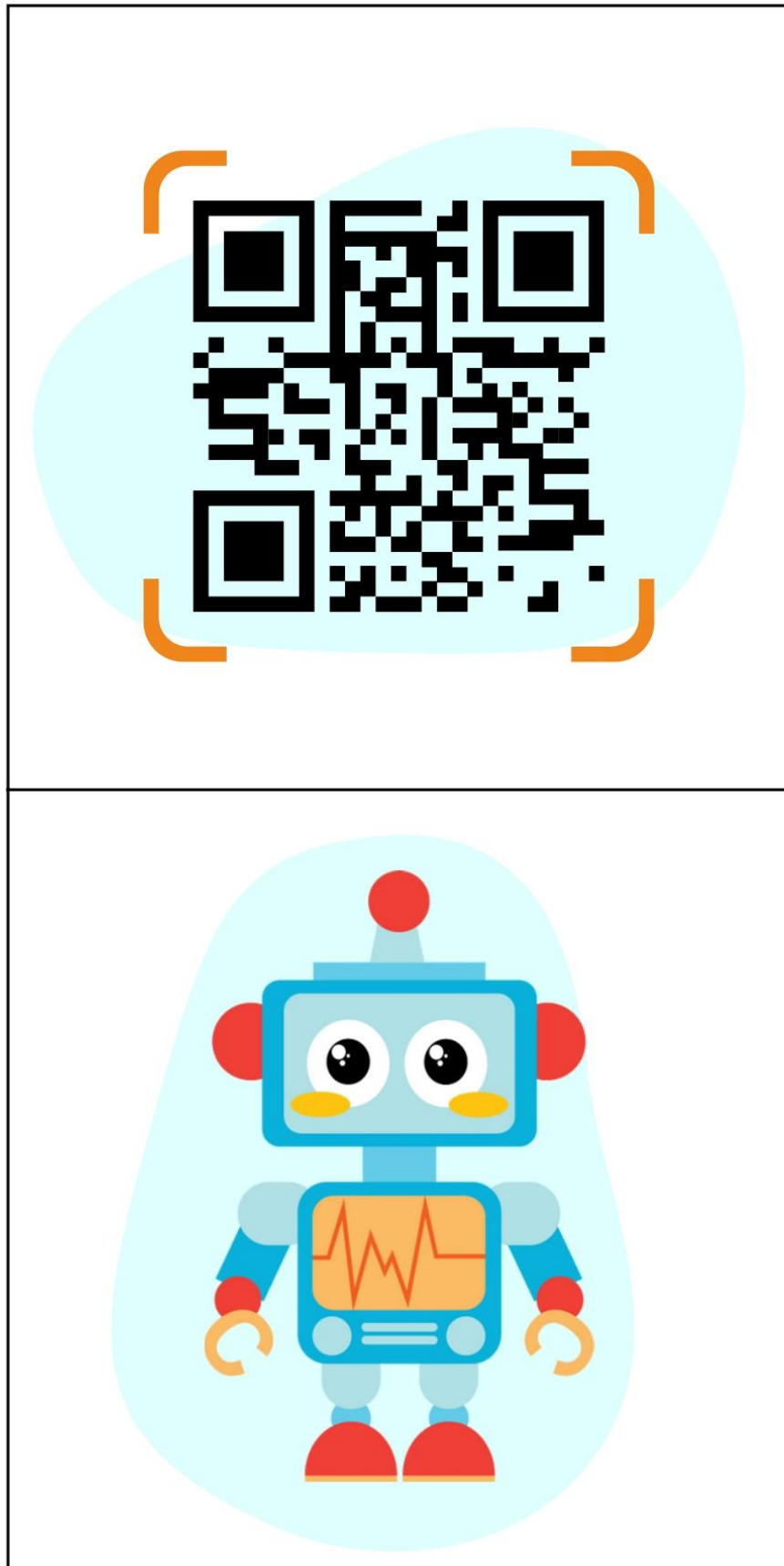
P p





Rr

Rr

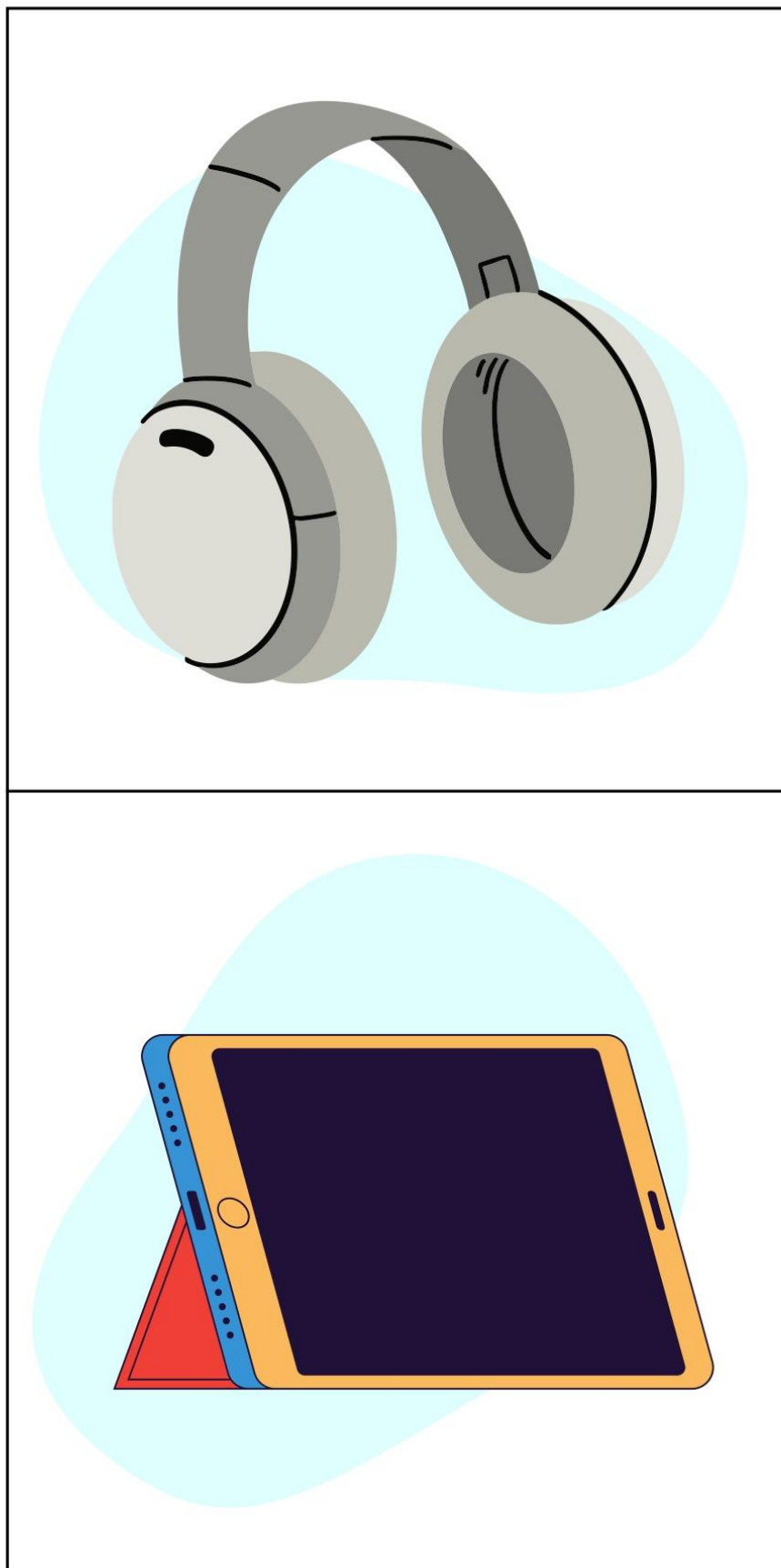


S s

S s

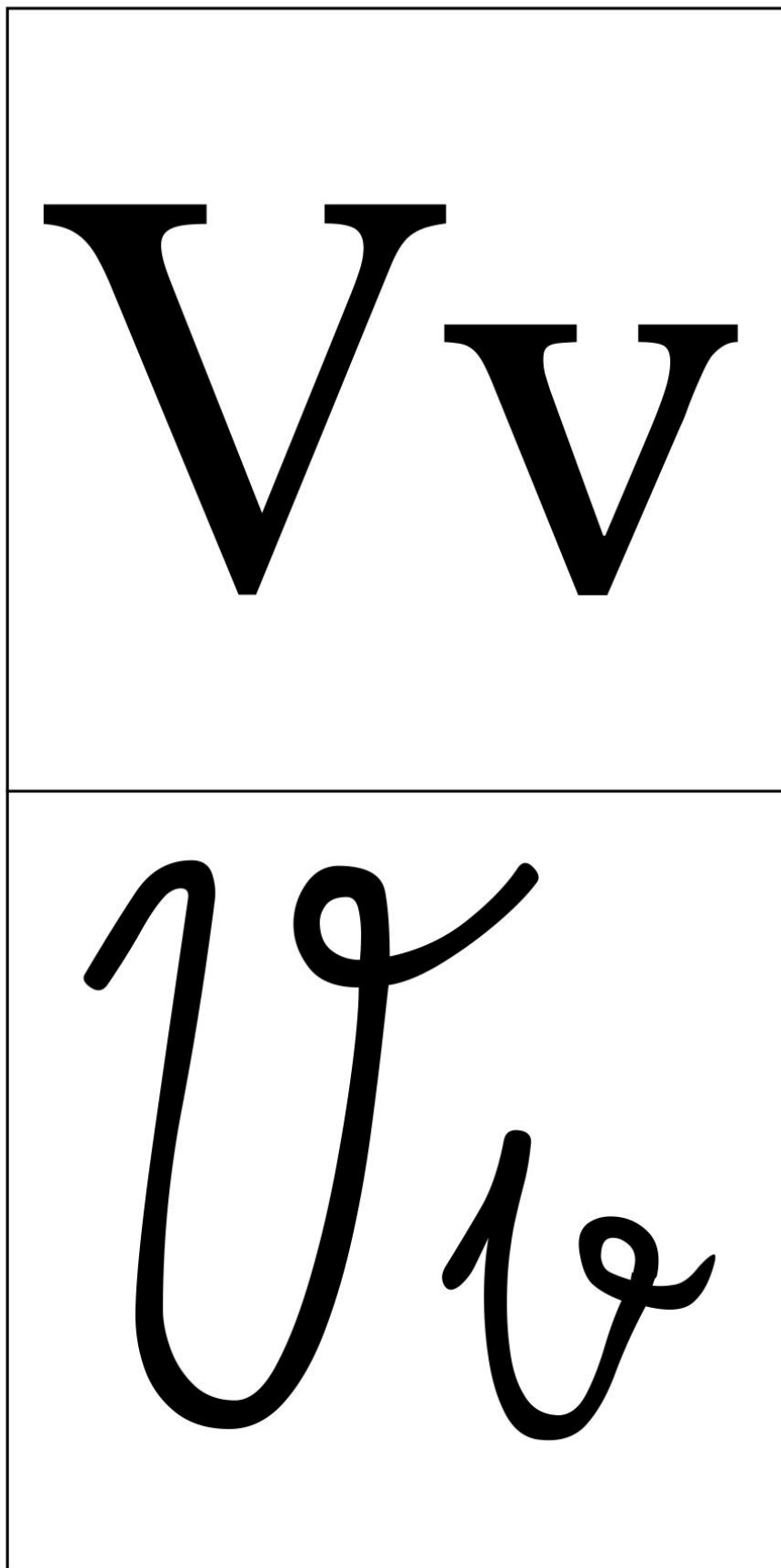
T t

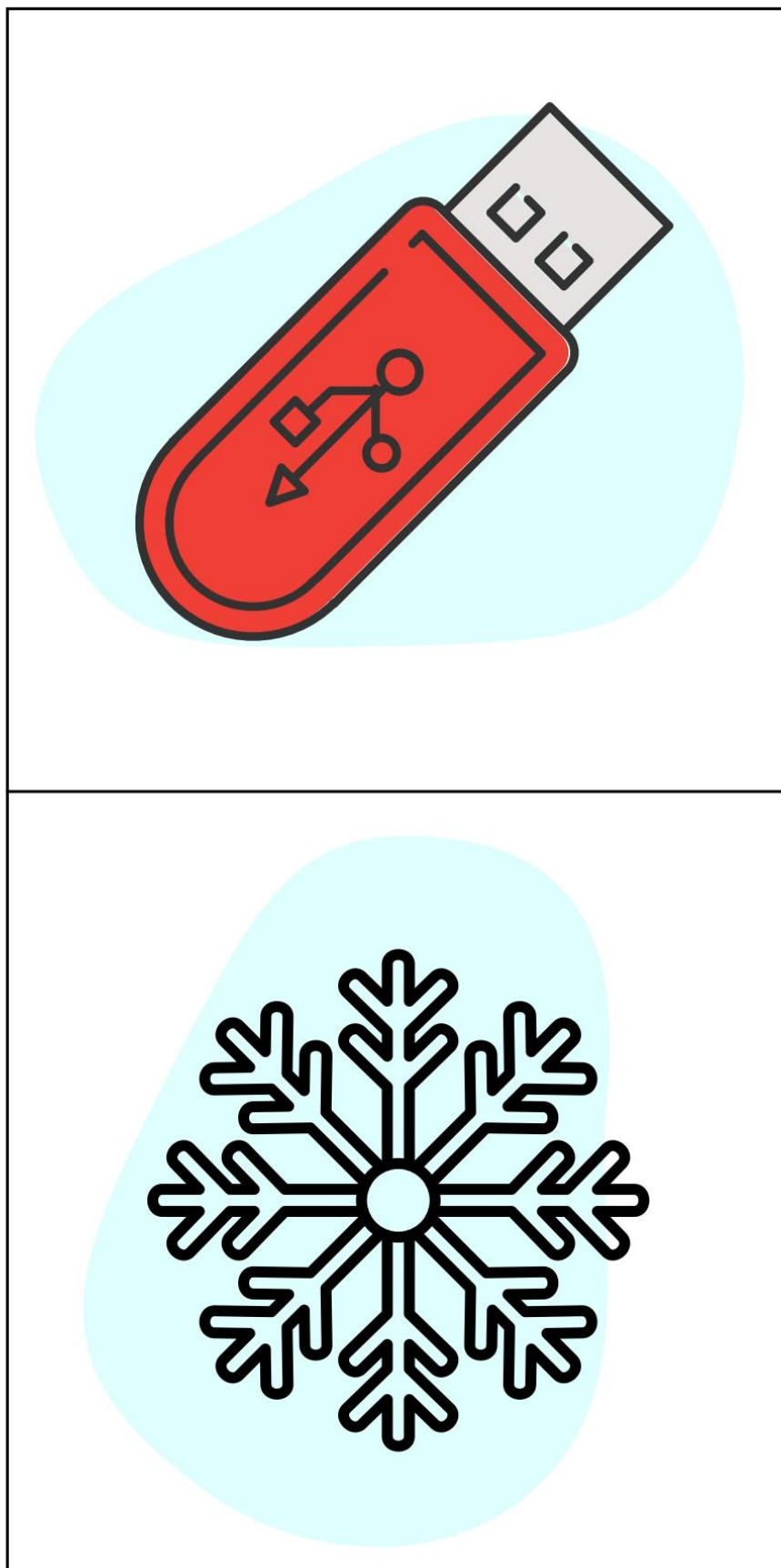
T t



Uu

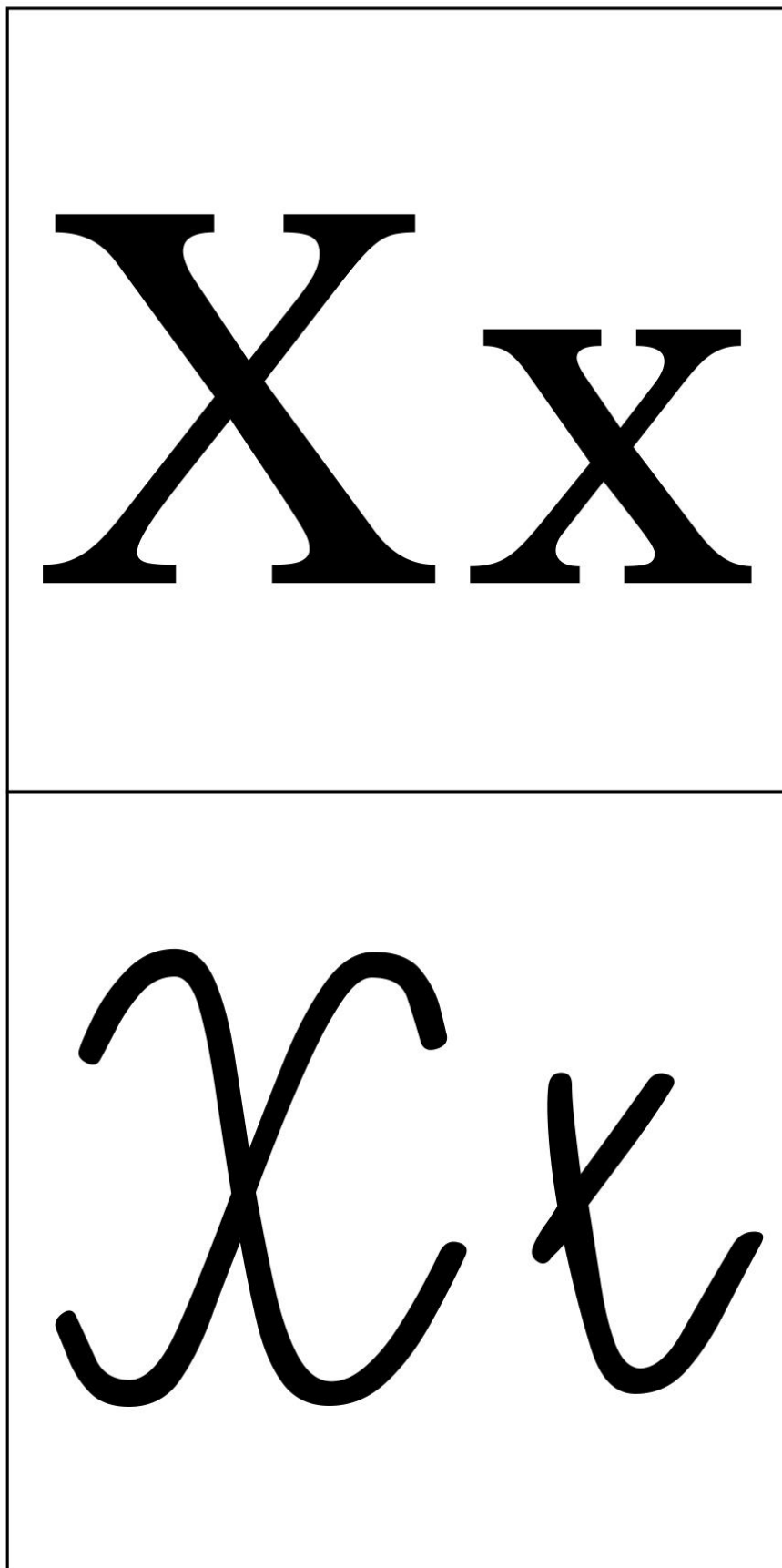
Uu

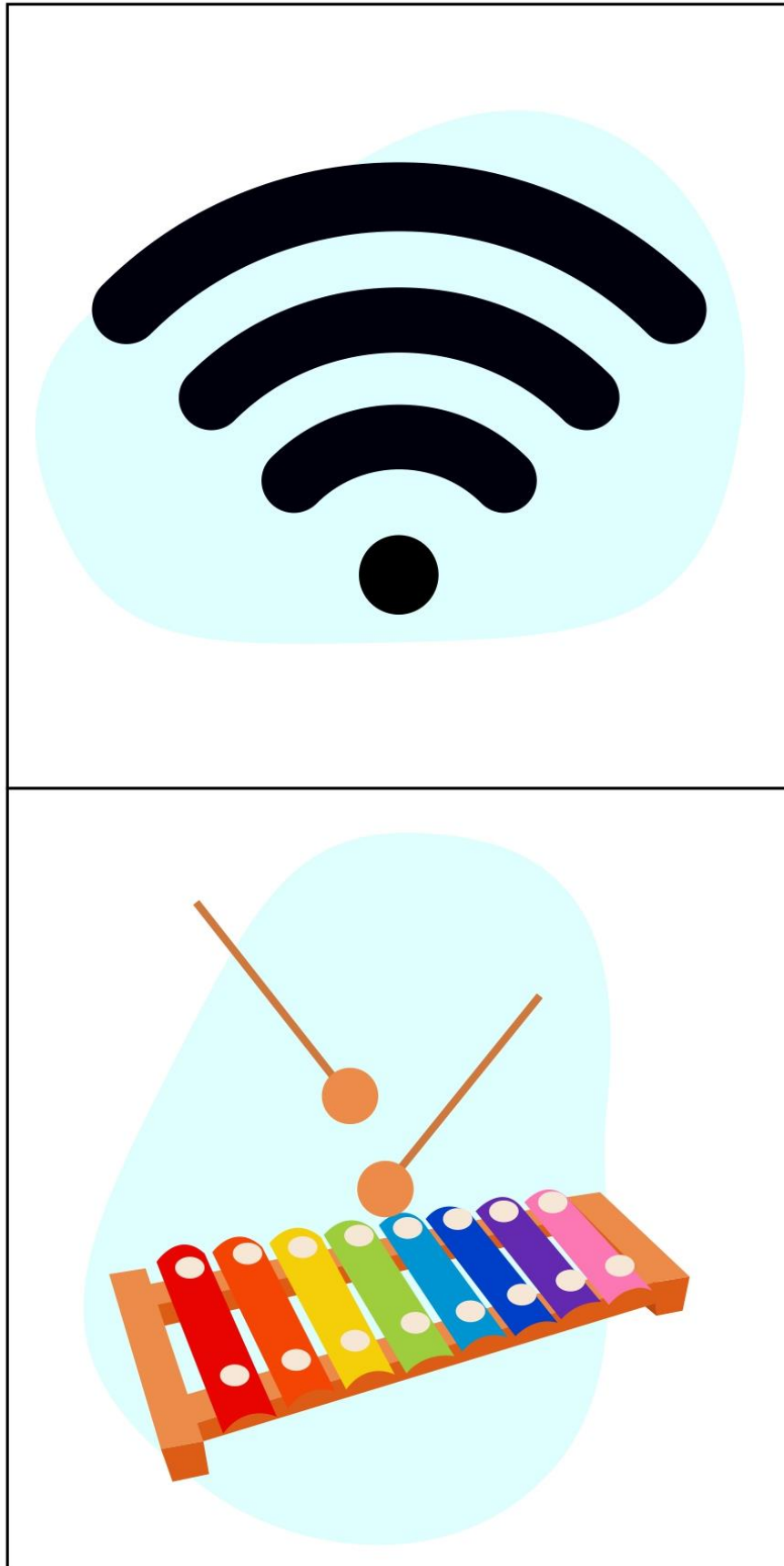


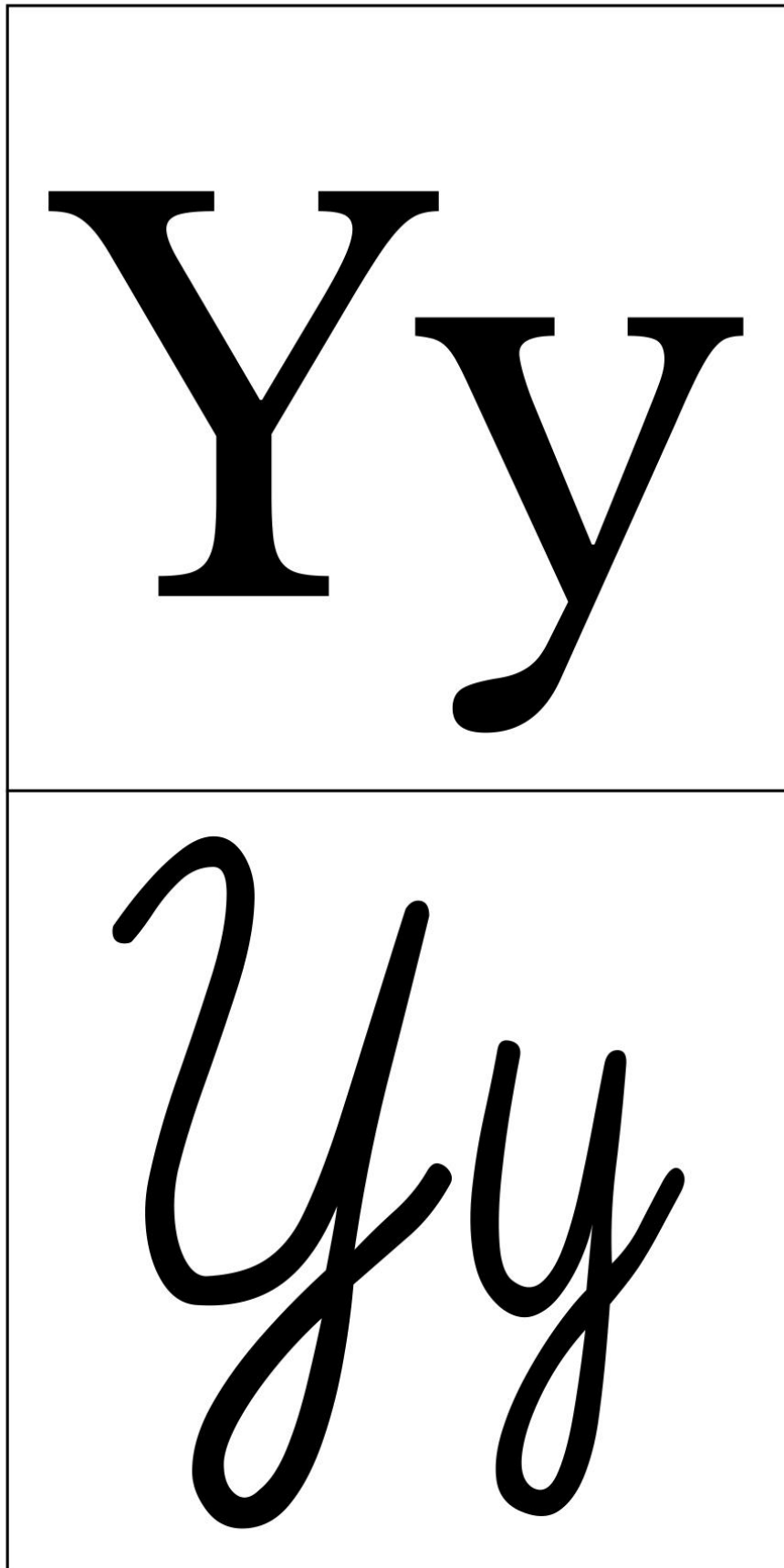


Ww

Ww







Zz

Zz

