

Zvířata – Animals with Dot

Autor: Mgr. Michaela Krpejšová, 20. ZŠ

Časová náročnost: 10 minut

Ročník: 2.

Předmět: anglický jazyk

Učivo: Slovní zásoba – tematický okruh: zvířata, sluchové rozpoznávání

Pomůcky: Dot, iPad/tablet

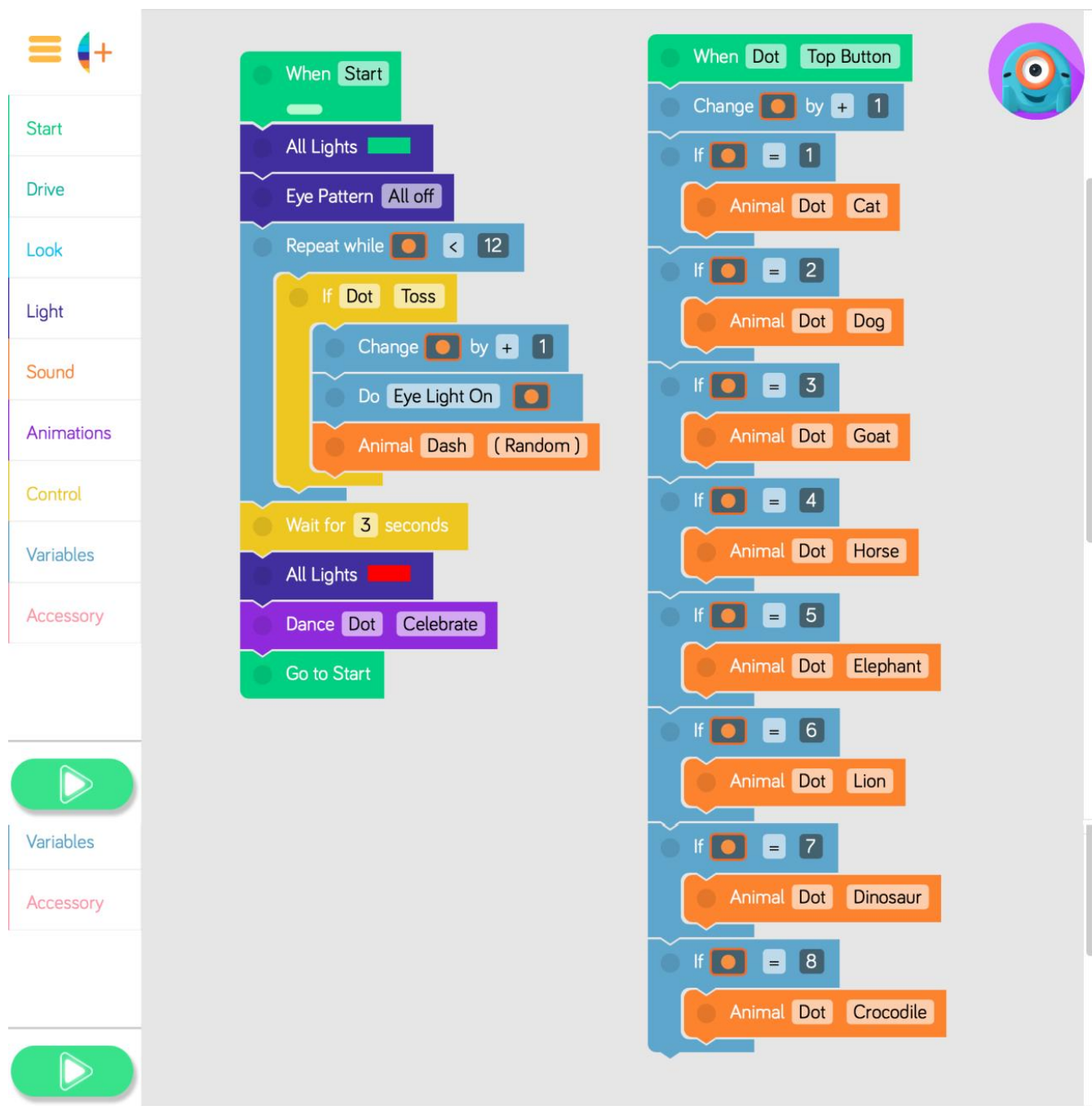
Motivace:

Milé děti, Dot se na dnešek naučil zvířecí zvuky, aby si vás vyzkoušel. Vždy, když Vám přijde Dot do ruky, stisknete horní bílé tlačítko (Top Button) a Dot vydá zvuk. Vaším úkolem je Dotovi anglicky odpovědět celou větou, o jaké zvíře se jedná. Větu začnete slovy: It's a/an _____. Odpovídá vždy ten, kdo stiskl tlačítko. Ostatní naslouchají a kontrolují, zda to bylo správně.

Aktivita:

Učitel pošle Dota po kruhu. Děti si posílají Dota a nahlas říkají, o jaké zvíře se jedná. Po dokončení kola si děti budou Dota opatrně házet v kruhu, kdy on po každém hození přehraje náhodný zvířecí zvuk. Žák má za úkol říci správný název zvířete celou větou (It's a/an.....). Po ukončení Dot zabliká a zasměje se.

Příloha č. 1 – Program pro Dota



The image shows a Scratch-style programming environment for a robot named Dota. The interface includes a left sidebar with a menu (Start, Drive, Look, Light, Sound, Animations, Control, Variables, Accessory) and a main workspace with two scripts. The first script starts at 'When Start' and includes blocks for 'All Lights', 'Eye Pattern All off', a 'Repeat while' loop (12 times) containing an 'If Dot Toss' block with 'Change' and 'Do Eye Light On' sub-blocks, and an 'Animal Dash (Random)' block. It then waits 3 seconds, turns 'All Lights' red, performs a 'Dance Dot Celebrate', and goes back to 'Start'. The second script starts at 'When Dot Top Button' and contains a 'Change' block followed by a series of 'If' blocks (1-8) each triggering an 'Animal Dot' block with a specific animal name (Cat, Dog, Goat, Horse, Elephant, Lion, Dinosaur, Crocodile). A small robot icon is in the top right corner.