

TÉMA: Základní úlohy s bee-boty

Cíl: Slepá mapa

čas: min. 45 minut + další 45 min. bloky dle šikovnosti dětí

prostor: třída

organizace: práce ve skupinách na větším stole nebo podlaze

PŘÍPRAVA:

1. Organizace činnosti záleží na vašem vybavení. Děti lze rozdělit do skupin tak, aby v každé byla jedna beruška, ideálně i s jezdící mapkou, nebo nechte třídu jako celek.
2. Připravte si lavice nebo ideálně rovnou podlahu, abyste měli dostatečně velký pracovní prostor. Na tento prostor budete potřebovat umístit pracovní mapku. Podklad musí být tvrdý, aby bee-boti dobře jezdili.
3. Nabijte berušky.

POSTUP:

A) Příprava pracovní plochy

1. Rozložte prázdné mapy na pracovní místa, nebo (pokud máte jednu) doprostřed místnosti.
2. Připravte si berušku/berušky tak, aby je bylo možné rozdat případně do skupinek.

B) Práce s Bee-boty

1. Popište, co na mapě je (v našem případě prázdná pole) a proč tam jsou čtverečky – jeden čtvereček = jeden „krok“ berušky.
2. Ukažte dětem berušku a zopakujte jim, jak se zapíná a ovládá.
3. Zapněte berušku a položte ji na mapu.
4. (lze přeskočit pokud si děti pamatují základy) Zadejte dětem první úkol – např. ať se beruška dostane z jednoho rohu do druhého a nechte je, aby nejprve teoreticky nahlas popsaly, jak budou berušku programovat.
5. (lze přeskočit pokud si děti pamatují základy) Jakmile to děti pochopí, rozdejte berušky do skupin a nechte děti, aby si to zkusily.
6. Průběžně sledujte práci skupin a poraďte, pokud váhají.
7. Další úkoly na prázdné mapě (pro šikovné):
 - Poskládejte na mapě bludiště (například z pastelek) a naprogramujte berušku tak, aby bludiště projela.
 - Udělejte si na mapu z papíru domy, a naprogramujte berušku tak, aby od jednoho domu odvezla kostku ke druhému .
 - Udělejte z kostiček hradby a beruška musí projet bránou tak, aby hradby nezbořila.
 - Můžete si označit nějaké políčka jako díry, kam beruška nesmí spadnout.
 - Vymyslete si s dětmi další různé hry na této mapě, či si udělejte kulisy. Nápady můžete různě kombinovat př: 1 bod se 4 nebo 2 bod se 4...

C) Ukončení aktivity

1. Mapu vraťte zpátky do krabice.
2. Berušky dejte raději po hodině nabíjet, vždy včas kontrolujte jejich nabití a počítejte s tímto časem na přípravu vašich aktivit.