



Autor: Daniela Virágová
Materská škola Važecká
Važecká 18
Prešov



Vážení rodičia,

v tomto školskom roku spúšťame projekt spolupráce školy a rodiny „**S rodičmi spoločne za výchovou vykročíme**“. Jesenná úloha sa bude niest' v duchu hry s digitálnymi hračkami. Začíname s robotickou programovateľnou hračkou BEE BOT. Našu BEE BOT sme s deťmi nazvali včielka Maja.

BEE BOT je jednoduchá programovateľná hračka, ktorá vám poskytne zábavu a hravé učenie vo všetkých oblastiach.

Čo nám prináša hra s BEE BOT?

- Motivuje dieťa k hre,
- podporuje koncentráciu dieťaťa,
- stimuluje logické myslenie dieťaťa,
- učí dieťa základným princípom riadenia a programovania,
- rozvíja orientáciu dieťaťa v rovine a v priestore,
- podporuje rozvoj jemnej motoriky dieťaťa,
- rozvíja schopnosť spolupráce dieťaťa v kolektíve,
- posilňuje sebavedomie dieťaťa.

Ako funguje robotická včela?

- Má tlačidlá na programovanie a ovládanie,
- pohybuje sa dopredu a dozadu a otáča sa v 90° uhle vpravo a vľavo,
- jej pamäť je na 40 krokov,
- pracujeme s ňou na rôznych tematických podložkách pripravených k plánovaným aktivitám,
- štvorcová sieť je zo štvorcov, kde každý má rozmer 15x15 cm.

Veríme, že Vám hra s včielkou prinesie príjemné chvíle strávené s Vaším dieťaťom a veľa zábavy. Vaše skúsenosti, námety a fotografie, ale aj spoločne urobené podložky k hre budú aj pre nás inšpiráciou, ako obohatiť našu prácu o nové podnety. Všetky Vaše otázky zodpovieme osobne, ale aj prostredníctvom e mailu.

Tešíme sa na Vaše skúsenosti a nápady k hre!

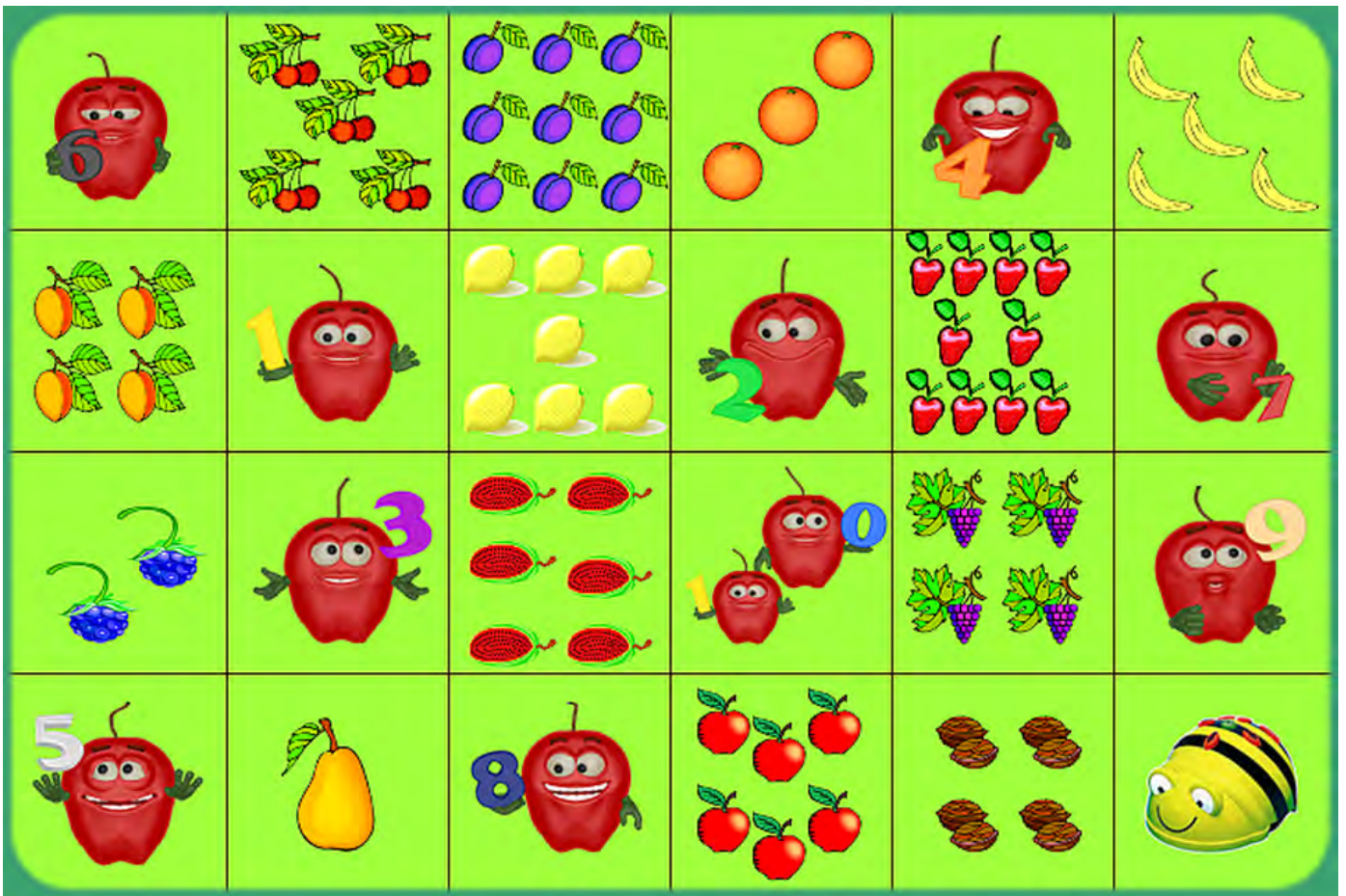
Poznámka autorky:

Predtým ako rodičom zapožičiam robotickú včelu domov, predstavím im možnosti využitia a postup jej programovania na pripravenej podložke v rámci úvodného rodičovského združenia. Rodičia dostanú aj zadanie - vytvoriť vlastnú podložku pre včelu. Okrem včely si teda domov odnesú aj: jednu tematickú podložku, štvorcovú sieť nakreslenú na PVC obruse a 10 prázdnych papierových štvorcov s rozmerom 15x15 cm.

Dohodneme sa, že prácu s včelou nafotia a fotografie mi neskôr zašlú e-mailom.



PRÍKLAD HRY S ROBOTICKOU VČELOU



PRIEBEH HRY:

Hra s robotickou včelou „V jesennej záhrade“

Možnosti hry:

1. Pomenujte ovocie.
2. Naprogramujte z určenej pozície robotickú včelu k pomenovanému ovociu.
3. Spočítajte ovocie.
4. Hľadajte číslo podľa počtu ovocia (jablčko s číslom).
5. Naprogramujte cestu včely cez čísla v číselnom rade od 1 do 10.

