

Tichá pošta

Autor: Mgr. Michaela Krpejšová, 20. ZŠ, Brojova 13, Plzeň

Časová náročnost: 10 - 15 minut

Ročník: 2. – 5.

Předmět: anglický jazyk

Učivo: Slovní zásoba dle tematického okruhu

Pomůcky: 2x tablet, 2x Dash, 2 sady kartiček s obrázky, 2x papír a tužka

Dash v této aktivitě slouží jako motivační činitel.

Dvě skupiny žáků stojí v řadě na opačných stranách třídy co nejdál od sebe. Podél každé řady plynule přejíždí jeden Dash. Před prvním žákem v řadě je umístěna hromádka s obrázky. První žák v řadě si vylosuje z hromádky jeden obrázek. Ten odloží vedle sebe a pošeptá anglicky slovo spolužákovi za sebou. Poslední v řadě slovo napíše na připravený papír. První z řady přejde na místo posledního v řadě a proces se opakuje. Druhý žák si znovu vylosuje obrázek, položí ho pod první obrázek a opět pošeptá slova dalšímu v řadě. Postup se opakuje do vyskládání všech obrázků.

Dash slouží jako kontrola hluku. V momentě, kdy děti řeknou hlasité slovo, Dash zasvítí červeně a vydá znepokojivý zvuk. Poté opět pokračuje v objíždění řady.

Hra končí, když jedno z družstev šeptem předá a zapíše všechna slovíčka. Poslední zapisující žák zvedne Dashe z podlahy (ukončení programu). Zapsaná slovíčka společně zkontrolujeme. Za každé správně napsané slovo získává skupina bod. Vyhrává skupina s větším počtem bodů.

(Inspirace pro následnou aktivitu: Děti si do dvojic/trojic rozdělí slova, která si vylosovaly. Jejich úkolem bude vymyslet a na papír zapsat co nejvíce vět, ve kterých použijí konkrétní dvě/tři slova. Na práci budou mít omezený čas: 4 min. Po skončení časového limitu si dvojice nalepí svoje věty na jeden společný papír a podepíší se. Kontrola může proběhnout společně či výměnou ve skupinách dle uvážení učitele).

Poznámky:

- Počet opakování v aplikaci Blockly – **Move Forward** je závislý na počtu žáků ve skupině.
(1 žák = 10 cm)
- Je nutné brát v potaz nízkou schopnost Dashe zachytit zvuk, ale jako motivace k tichu a dodržování pravidel hry slouží velice dobře.
- Možné přízpusobení: mladší ročníky slovíčka nezapíší, ale přiřazují k příslušné sadě obrázků.

Příklad programu: (otoč list)



- Start
- Drive
- Look
- Light
- Sound
- Animations
- Control
- Variables
- Accessory



Accessory



```
When Start
  Repeat until Dash Picked Up
    All Lights Green
    Repeat 6 times
      If Dash Hear Voice
        Look towards Voice
        All Lights Red
        Say Dash Uh oh!
        Look forward 0
        Wait for 1 seconds
        All Lights Green
      Else
        Forward 10 very slow
        Wait for 1 seconds
    Turn Left 180
  Say Dash Ta Da!
```