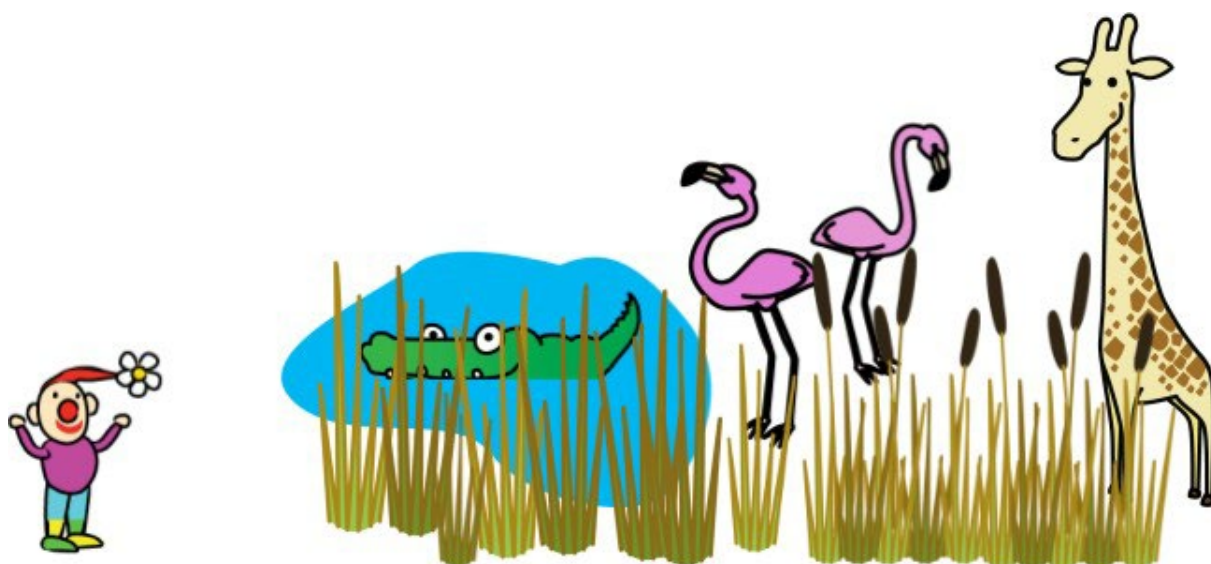


Výlety šaška Tomáše

Kostra a obsah školení
pro učitele mateřských
a základních škol



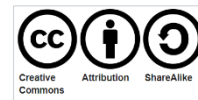
EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Tento software včetně jeho dílčích částí vznikl v rámci projektu Podpora rozvíjení infromatického myšlení, reg. č. CZ.02.3.68/0.0/0.0/16_036/0005322.

Podléhá licenci Creative Commons 4.0 BY–SA Uveďte původ – Zachovejte licenci



Autoři ©

RNDr. Andrej Blaho, Ph.D.
prof. RNDr. Ivan Kalaš, Ph.D.
PaedDr. Milan Moravčík, Ph.D.
Mgr. art. Martin Špirec

Vydavatel: AGEMSOFT, a.s., Rigeleho 1, 811 02 Bratislava, Slovenská republika
Rok vydání: 2020



Úvod

Edukační software Výlety šaška Tomáše je zaměřený na podporu algoritmizace v MŠ a na 1. stupni ZŠ. Cílem školení je prohloubit profesní způsobilost učitele v oblasti využití softwarového prostředí na rozvoj logického myšlení dětí, rozvoj jejich schopností a dovedností řešit problémy, jejich informačních kompetencí a raných digitálních dovedností. Učitelé mohou využít možnosti individualizace vzdělávacích postupů formou rozvoje vícesmyslového učení a dalších metod k posilování dílčích dovedností vedoucích následně k vyšší úrovni gramotnosti. Učitelé se naučí efektivně využívat základní metody práce se softwarovým prostředím. Dále se naučí efektivně plánovat edukační činnost a využívat různé metody, formy a nástroje k tvorbě příprav na skupinové edukační činnosti i k tvorbě individuálních plánů. V rámci vzdělávacího programu budou rozvíjeny digitální kompetence pedagogů s využitím moderních vzdělávacích pomůcek a technologií.

Během vlastního školení by měl mít každý účastník (pedagog MŠ, resp. ZŠ) k dispozici přístup na samostatný počítač (stolní počítač, notebook nebo tablet) s nainstalovaným softwarem. Lektor školení by měl předvádět funkčnost softwaru na interaktivní tabuli, přičemž software Výlety šaška Tomáše musí být nainstalovaný i na jeho počítači.

Cíle školení

Tento materiál obsahuje základní strukturu školení pro práci s edukačním softwarem Výlety šaška Tomáše. Vychází z detailního školicího materiálu, příručky uživatele a souvisí s metodickými příručkami pro preprimárního pedagoga k práci s tímto prostředím.

Předpokládáme, že se pedagog před používáním edukačního softwaru Výlety šaška Tomáše ve třídě mateřské školy (resp. na 1. stupni ZŠ) nejprve seznámí na prezenčním školení s obsahem první a druhé kapitoly materiálu (třetí kapitola není nezbytně nutná) a potom se – třeba i formou samostudia – detailně obeznámí s metodickými materiály z metodické příručky.



Struktura školení

1. Úvod
Časová dotace: 10 minut
2. Seznámení s edukačním softwarem Výlety šaška Tomáše.
Časová dotace: 40 minut
3. Přehled a ovládání dalších aktivit softwaru.
Časová dotace: 40 minut
4. Představení pomocníků.
Časová dotace: 10 minut
5. Shrnutí školení, prostor na vysvětlení nejasných bodů. Skupinová diskuse.
Časová dotace: 20 minut

Celková časová dotace: 120 minut

V každé části je vhodné aktivně zapojit účastníků školení. Cílem je, aby si práci se softwarem Výlety šaška Tomáše aktivně vyzkoušeli už během školení.

1. Úvod

1. Přivítání účastníků, představení se.
2. Seznámení kolegů s programem školení.
3. Seznámení kolegů s cílem setkání.

2. Seznámení s edukačním softwarem Výlety šaška Tomáše

Na interaktivní tabuli / obrazovce je spuštěna úvodní stránka softwaru Výlety šaška Tomáše.

Edukační software výlety šaška Tomáše:

- se primárně zaměřuje na rozvoj logického myšlení dětí, rozvoj jejich schopností a dovedností řešit problémy, jejich informačních kompetencí a raných digitálních dovedností. Děti řeší různé problémové situace v menší nebo větší skupince u interaktivní tabule, případně na počítači.
- slouží k rozvíjení algoritmizace formou sestavování programu, čtení programu, jeho úpravy a doplňování, nalezení vztahu mezi programem a realitou daného prostředí.
- představuje nástroj k rozvoji a učení dítěte hravou a atraktivní formou.
- podporuje tvořivost, rozvíjí strategické myšlení, sociální dovednosti a také počítačovou gramotnost.



- obsahuje tři světy: ZOO, Město a Zahrada.
- je určený pro děti ve věku 4 – 8 let a jejich učitele.

2.1 Postup práce s prostředím

V této části školení projdeme s účastníky všechny kroky postupu práce s prostředím.

2.1.1 Spuštění programu

Dvakrát klikneme na **ikonu Výlety šaška Tomáše** v adresáři programu. Tím se program **Výlety šaška Tomáše** spustí a zobrazí se jeho úvodní obrazovka.

Úvodní obrazovka

Úvodní obrazovka slouží hlavně k výběru tematické oblasti. Všimněte si, že se skládá ze tří kopců, na kterých leží tyto tři tematické oblasti (budeme jim říkat světy):

- Zoologická zahrada
- Město
- Zahrada

Kromě toho se v dolní části úvodní obrazovky nachází i několik řídicích prvků:

- ukončení práce se softwarem (červená šipka),
- zapínání a vypínání hudební kulisy v pozadí (reproduktor s notami),
- zapínání a vypínání zvuků a hlasů (dvojice amplionů).

Pokud chceme během hry některé z těchto nastavení změnit, musíme se vrátit do úvodní obrazovky (kliknutím na komín maringotky) a zde kliknout na reproduktor nebo amplion.

Maringotka se šaškem Tomášem v pravém dolním rohu symbolizuje, že Tomáš je připravený na výlet do libovolného světa a čeká, až si některý z nich vybereme:





2.1.2 Výběr tematické části

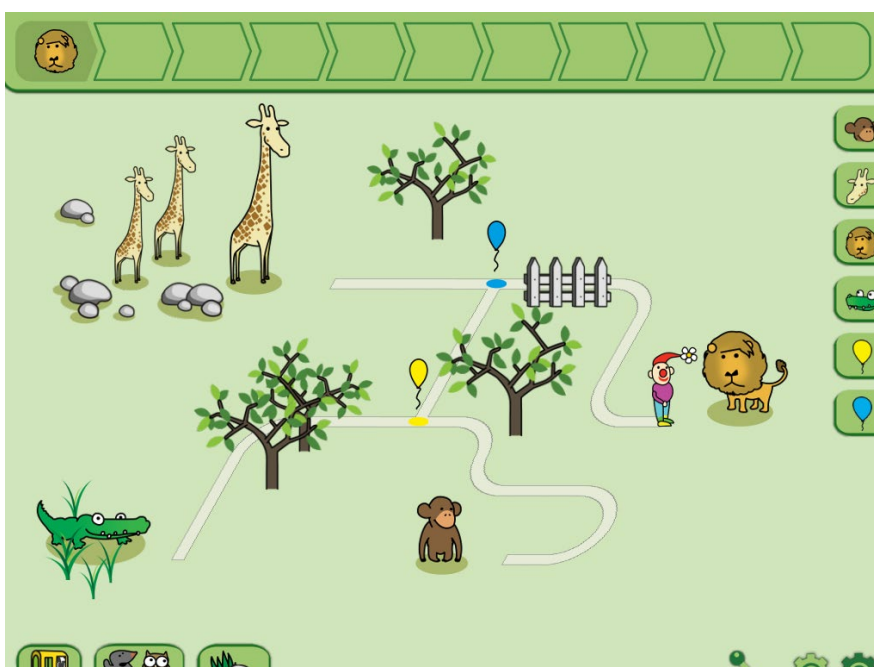
Svět (tematickou část), se kterým plánujeme dále pracovat, zvolíme tak, že klikneme do příslušné oblasti obrázku. Jelikož v rámci tohoto školení budeme pracovat se světem Zoologická zahrada, klikneme kamkoli na kopec se zvířátky, palmami a jezírkem s hrochem:



Prostředí se nyní přepnulo do samotné hry, svět Zoologická zahrada. Při spuštění světa se objeví první mapa (z připravených pěti map různé náročnosti). Budeme hrát v první, tedy nejjednodušší úrovni (nazýváme ji hrou podle pravidel A). Všimněme si, co je na této mapě zoologické zahrady:

- šašek Tomáš, který stojí na cestě vedle lva (nebo některého jiného zvířete),
- cesty, které vedou k dalším zvířatům, přičemž na každé křižovatce je barevný balonek.

Když budeme jako „průzkumníci“ klikat na objekty na mapě – na zvířata, balonky, šaška Tomáše, stromy a jiné objekty, některé zareagují animací a zvukem, jiné ne.





2.1.3 Řešení jednoduchých úloh

Úlohou bude přemístit šaška k jinému zvířátku, např. k žirafě. Cíl si budou určovat samy děti nebo ho určí pedagog. Tomáše budeme řídit povely (příkazy) umístěnými na pravém okraji plochy: jsou to tlačítka se symboly zvířat a balonků. Vyzkoušejme klikat na tato tlačítka (mačkat je) a pozorujme reakce programu.

Co se stane ve třídě:

- Na začátku úlohy šašek stojí u některého zvířátka.
- Dítě se rozhodne pro určitý cíl – nějaké jiné zvířátko.
- Nejdříve si v mysli projde celou trasu (může si pomáhat prstem na mapě).
- Potom určuje křižovatky, přes které musí šašek postupně procházet – křižovatky určuje barevnými balonky (kliká na tlačítka s balonky nebo se jich na interaktivní tabuli jen dotýká).
- Vede-li z dané křižovatky k cílovému zvířátku přímá cesta, zmáčkne tlačítko s tímto zvířátkem.

Když Tomáš dorazí k některému zvířátku, zaraduje se (proběhne animace se zvukem) a můžeme řešit další úlohu – hledat cestu k dalšímu zvířátku. Předpokládáme, že se děti budou při řešení střídat, případně budou diskutovat o různých možnostech putování v ZOO.

2.1.4 Záložka s kulisami

Všimněme si několika řídicích prvků ve spodní části plochy:



Zleva jsou to tři záložky, páka a dvě kolečka:



- záložka k přivolání maringotky,




- záložka k kulisami,



- záložka k otevření panelu pomocníků,



- páka a kolečka.

V této části se seznámíme jen s panelem s kulisami. Po kliknutí na záložku  se panel s kulisami otevře:

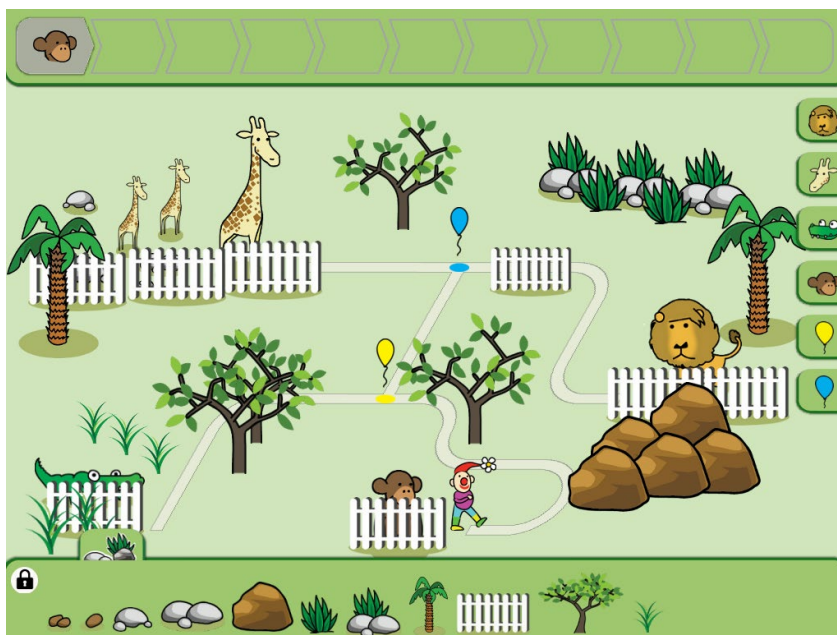


Tento panel slouží k tomu, abychom mohli mapu zoologické zahrady zpestřit různými předměty a prvky, jako kameny, skály, stromy či ploty. Jednotlivé objekty z tohoto panelu





můžeme přetahovat do mapy pomocí myši (nebo tažením prstem po interaktivní tabuli).

Když tažený objekt někde položíme (pustíme tlačítko myši), stává se od této chvíle součástí mapy a dále se s ním hýbat nedá. Tímto způsobem můžeme na plochu uložit **nové kulisy**, např. takto:

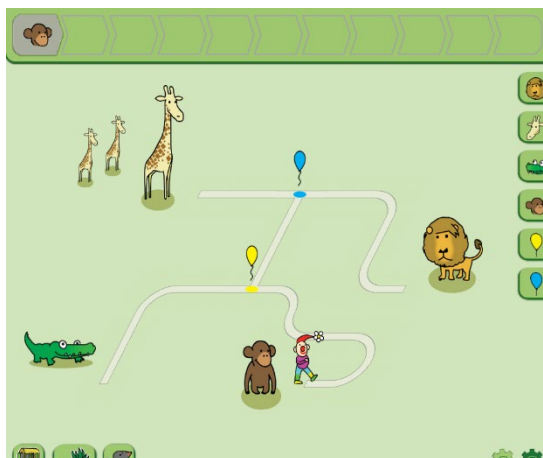


Když opět klikneme na záložku (trčící ouško panelu), panel se skryje.

V některých situacích by bylo vhodné takto položené kulisy posouvat, resp. úplně je z mapy odstranit. Všimněme si symbolu zámku v levém rohu panelu kulis: .

Zamknutý zámek označuje, že s položenými kulisami už nemůžeme dále manipulovat. Jestliže na zámek klikneme, dostane se do otevřeného stavu: . Nyní můžeme všechny kulisy v mapě (všechny objekty kromě zvířátek, balonků a šaška) posouvat nebo je zrušit přesunutím do otevřeného panelu kulis.

K procvičení práce s kulisami odemkněte zámek v panelu kulis a odstraňte z mapy všechny kulisy:





2.1.5 Maringotka

Ted' přejdeme k první záložce: maringotka . Ta neotvívá žádný panel, ale přivolá maringotku (v levém dolním rohu se zároveň objeví červená šipka):



Tato veselá šaškova maringotka má několik funkcí a budete ji dost často používat. Naučí se s ní pracovat i děti. Maringotka slouží k:

- **výměně mapy** – docílíme toho kliknutím na papouška. Obvykle je připraveno pět map a klikáním na papouška si můžeme postupně prohlédnout všechny, případně se vrátíme i k předchozím mapám.
- **změně pravidel** (je to vlastně změna úrovně obtížnosti hry) – vedle okna s papouškem je na maringotce zavěšený plakát s písmenem A, který označuje, že právě hrajeme podle pravidel A. Klikáním na tento plakát se postupně zvyšuje úroveň na B, C... atd. Nejvyšší, tedy šestou, úroveň představují pravidla F, po ní se po kliknutí znovu objeví plakát s pravidly A.
- **potvrzení takto nastavených voleb** (mapy a pravidel hry) – klikneme na šaška ve dveřích maringotky: maringotka v tu chvíli odjede a zobrazí se nově nastavené volby.
- **návratu na úvodní obrazovku** – klikneme na komín maringotky. V tu chvíli se v obláčku dýmu objeví zmenšený obrázek úvodní obrazovky. Když klikneme kamkoli do tohoto obrázku, zobrazí se úvodní obrazovka. Stejný výsledek bude mít i kliknutí na červenou šipku v levém dolním rohu obrazovky.



Účastníci si samostatně vyzkouší:

1. Přivolejte maringotku a bez toho, abyste měnili mapu a pravidla, klikněte na šaška Tomáše. V tomto případě se na mapě nic nemění – pokud jsme např. změnili kulisy nebo šašek přešel někam jinak, všechno zůstává na svém místě.
2. Přivolejte maringotku a pětkrát klikněte na papouška s mapou: postupně se zobrazí všechny mapy, přičemž po pátém kliknutí se znovu objeví první, původní mapa. Pokud jsme na původní první mapě měnili kulisy nebo polohu šaška, po potvrzení volby (kliknutí na šaška) se opět objeví první mapa, ale s původně nastavenými kulisami, a šašek také stojí u startovního zvířátka (např. u opice).
3. Postupně otevřete všechny mapy (přivolejte maringotku, klikněte na papouška a potom na šaška) a prohlédněte si jejich obtížnost. Většinou bude záležet na vás, kterou z map si ke konkrétní aktivitě s dětmi vyberete.
4. Můžete měnit také pravidla hry (od A po F), ale zatím kromě nastavení A nevíme, jak se hraje podle jiných pravidel. S těmi se seznámíme v dalších částech školení.

2.1.6 Páka a ozubená kolečka

U dolního okraje plochy vpravo vidíme tři řídicí prvky:



- Když šašek Tomáš chodí (nebo bude chodit v následující činnosti) a my klikneme na páku, ta se překlápí vpravo a přebarví se načerveno: jako bychom tím přeřadili rychlostní páku na vyšší stupeň – Tomáš půjde po cestě velice rychle, a to až na nejbližší křižovatku (resp. v některých vyšších úrovních obtížnosti až do cíle).
- Světlezelené kolečko spouští panel s programem do dolní polohy, resp. vrací jej zpět do jeho běžné, horní polohy. To nemá na práci s panelem žádný vliv. Jeho spuštění však využíváme ve vyšších úrovních (např. v pravidlech E) k tomu, abychom:
(a) upozornili děti na to, že se na panelu vytváří symbolický záznam toho, jak Tomáš putoval od balonku k balonku, nebo aby **(b) děti na panel dobře dosáhly**, pokud na něm budou klikáním rušit chybnou volbu nebo chybné volby při sestavování programu.
- Tmavozelené kolečko postupně spouští řídicí tlačítka u pravého okraje plochy do nižší a nižší polohy – pokud je to možné. Nakonec tlačítka přeskočí zpět do své horní polohy. Tuto funkci využijeme při práci s tabulí, když úlohu řeší dítě malého věku.

2.1.7 Ukončení programu

Použijeme již zmiňovanou čtvrtou funkci maringotky:

- K ukončení práce v ZOO klikneme na komín maringotky. V tu chvíli se v obláčku dýmu ukáže úvodní obrazovka. Jejím potvrzením přejdeme na úvodní menu, kde jsme si mohli zvolit svět (tematickou oblast).



- Když teď klikneme do obrázku v obláčku dýmu z komína, přejdeme na úvodní obrazovku.
- Nyní bychom se mohli opět vrátit do hry v ZOO nebo v jiném světě, ale můžeme také celý program ukončit, a to kliknutím na červenou šipku vlevo dole.

3. Přehled a ovládání dalších aktivit

V této části se zaměříme na hlavní charakteristiky dalších pravidel (úrovní hry) a rovněž několik pomocníků, které budeme moci využít při různých pravidlech. Hlavní charakteristiky jednotlivých pravidel jsou následující:

- A. přímý režim s volným cílem,
- B. přímý režim se zadaným cílem,
- C. čtení hotového programu a určení cíle,
- D. čtení hotového programu a doplnění chybějícího příkazu,
- E. programový režim s daným cílem,
- F. doplňování chybějících zvířátek do mapy na základě daného programu.

V této části uvidíme také použití tzv. **pomocníků**: mazaného krtka, moudré sovy a poštovních holubů.

V prezentační části školení použijeme pro všechna pravidla první, nejjednodušší mapu. Bude vhodné, když si pedagogové po prezentační části vyzkoušejí fungování jednotlivých her také na náročnějších mapách.

3.1 Pravidla A: přímý režim s volným cílem

V této hře Tomáše řídíme pomocí tlačítek s balonky a zvířátky, přičemž se šašek po každém zadání příkazu hned pohne daným směrem. Tomu říkáme **přímý režim**, protože šašek okamžitě reaguje na příkaz. Přitom hned můžeme vidět nejen správný výsledek příkazu, ale také případnou chybu, pokud se příkaz v daném místě vykonat nedá, ale posílá nás jiným směrem, než jsme si naplánovali.

3.2 Pravidla B: přímý režim se zadaným cílem

Tato hra se podobá hře podle pravidel A, kterou už dobře známe. Cílové zvířátko si však nyní nevolíme sami, ale zadá nám ho šašek Tomáš. Jeho představu cíle můžeme vidět jako obrázek v bublině. Všimněme si, že toto zvířátko se objevilo také na pravém konci horního panelu. Opět řídíme šaška pomocí tlačítek s barevnými balonky, ale na konec cesty musíme zadat právě cílové zvířátko. Vyzkoušejme přijít k jinému než cílovému zvířátku: v tom případě šašek předpokládá, že ještě nedorazil ke svému cíli a očekává zadání dalších příkazů, dokud skutečně nepřijde k cílovému zvířátku.



Všimněme si, že každý zadaný příkaz se automaticky zapisuje do okének horního panelu – tzv. **panelu s programem**. Tento panel má omezenou délku. Když ho zaplníme příkazy, a přitom

stále ještě nejsme v cíli, nedovolí nám už přidávat další příkazy.

Vyzkoušejme si tuto situaci, např. postupným navštěvováním jiných zvířátek než cílového:



Očekávaným cílem je krokodýl, ale šašek se zatím dostal ke lvovi. Další příkazy už dovoleny nejsou – nevejdou se na panel s programem. Hra nám však dovolí zrušit poslední příkaz v programu (posloupnost příkazů v programovém panelu) tím, že na něj na panelu klikneme. Takto se postupným rušením příkazů a zkracováním programu můžeme dostat do očekávaného cíle. Všimněme si, že i šašek po zrušení posledního příkazu přejde (vycouvá) k předcházející křižovatce.

3.3 Pravidla C: přímý režim se zadaným cílem

V této hře se pracuje s takřka hotovým programem. Šašek teď dostává v programovém panelu program, který ho přivede k cíli, tj. k nějakému dalšímu zvířátku. Právě určený cíl však v tomto programu chybí. Od nás se očekává, že tento cíl šaškovi prozradíme.

Tomáš nyní sedí na startovní pozici a zkoumá mapu, aby zjistil, kam ho tento program zavede. Naším úkolem je kliknout na tlačítko se zvířátkem, aby se zapsalo na konec programu namísto otazníku. Potom musíme na šaška **kliknout**, aby začal **podle programu postupovat**.



Tomáš se postaví a postupně vykonává příkazy z programového panelu. Políčko s právě vykonávaným příkazem se v programu označí šedou barvou. Když šašek dorazí do cíle, tedy pokud příkaz vykonal správně, zaraduje se (animací a zvukem) a dostáváme další zadání.

Jestliže jsme nezadali správné cílové zvířátko (nebo jsme nezadali žádné a v programu zůstal otazník), šašek při vykonávání programu přijde na toto chybné místo (chybný příkaz v programu) a upozorní nás animací a zvukem, že dál neumí pokračovat. Abychom mohli řešení opravit a zadat správné cílové zvířátko, musíme **znovu kliknout na šaška**. Chybně zadaný příkaz z programu zmizí (nahradí se otazníkem) a šašek vycouvá až na startovní políčko

3.4 Pravidla D: čtení hotového programu a doplnění chybějícího příkazu

Tato pravidla se podobají hře podle předchozích pravidel C. Tomáš má opět zadaný téměř úplný program, ve kterém chybí jen jeden příkaz. Na rozdíl od pravidel C však nejde o cílové zvířátko, ale o příkaz v posloupnosti barevných balonků.

Šašek Tomáš na začátku hry sedí u startovního zvířátka a v rukou drží mapu zoologické zahrady. Když nyní do tohoto programu doplníme na místo otazníku správný balonek a klikneme na šaška, ten se rozběhne a příkazy postupně vykoná. Pokud bylo naše řešení správné, šašek se v cíli zaraduje a dostaneme další podobné zadání.

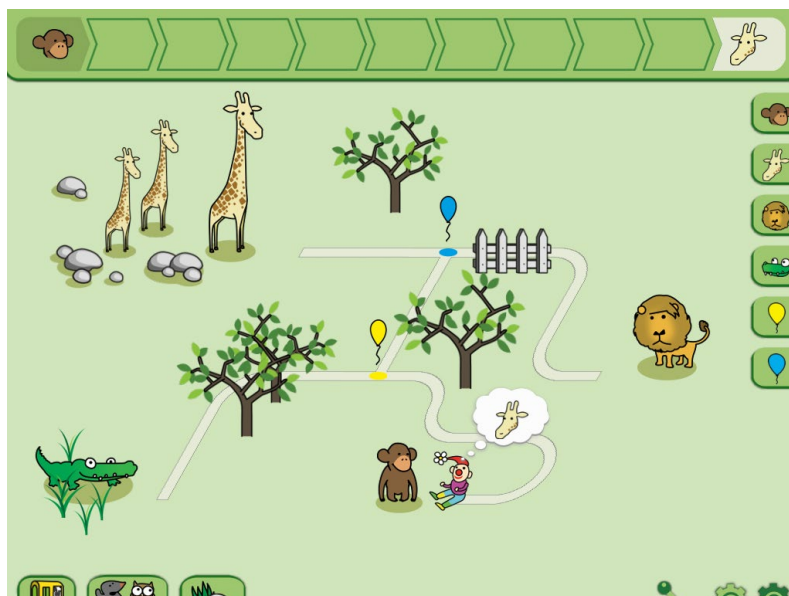


Pokud byla v našem řešení chyba, šašek nás na to upozorní animací a zprávou a očekává, že chybu opravíme. Nesmíme zapomenout kliknout na šaška, aby chybný příkaz odstranil a vrátil se zpátky na start.

3.5 Pravidla E: programový režim s daným cílem

V této hře šašek nedostane žádný připravený program, ale očekává, že **celý program do zadaného cíle sestavíme my** a on ho následně vykoná. Program vytváříme tak, že klikáme na tlačítka barevných balonků a ty se postupně zapisují na panel s programem. Když už jsme s celým programem hotovi (nemusíme klikat na cílové zvířátko, protože to už na panelu je), klikneme na sedícího šaška. Ten se postaví a začne postupovat podle programu tak jako v předchozích hrách s pravidly C a D.

Pokud byl náš program správný, šašek nás v cíli pochválí animací a zvukem a dostaneme další zadání.



V případě, že se v našem programu vyskytla chyba a šašek neví, jak dál pokračovat, oznámí nám to opět animací a zvukem, jak to dělal už v předcházejících úrovních, a čeká, že na něho klikneme. Po kliknutí se šašek vrátí na start a vyčistí náš chybný program. Příkazy tedy musíme zadávat od začátku.

Pro tuto hru jsou vhodnými pomocníky **poštovní holubi**. Seznámíme se s nimi později.

3.6 Pravidla F: doplňování chybějících zvířátek na základě daného programu

Tato hra se od všech předchozích podstatně liší. Šašek se nachází v zoologické zahradě, ve které však chybějí zvířátka. Naštěstí máme několik hotových programů, podle nichž se šašek v ZOO procházel, ještě když v ní zvířátka byla. Na základě těchto programů můžeme zvířátka postupně vrátit na správná místa.





Na pravé straně hrací plochy – na místě tlačítek s barevnými balonky a zvířaty – se teď nachází **panel se všemi zvířátky**. Jen některá z nich však do mapy skutečně patří. Podívejme se na první zadaný program, když je zoologická zahrada ještě úplně prázdná. Startovním zvířátkem je opice, musí se tedy nacházet na místě, kde právě sedí šašek.

Na toto místo tedy přesuneme opici z panelu zvířátek. Tento první program končí u cílového zvířátka, jímž je lev, proto najdeme místo, kam má šašek tímto programem dojít, a tam lva umístíme. Teď klikneme na šaška, a pokud jsme naše dvě zvířátka umístili na správná místa, šašek dorazí do cíle, zaraduje se a zadá nám další program, abychom mohli umístit další zvířátko.

Takto se všechna zvířátka postupně vrátí na mapu. Poté dostaneme opět prázdnou mapu s jiným rozložením zvířátek – můžeme pokračovat v hledání jejich místa.

Jestliže jsme se v umístění zvířátka zmýlili, šašek nám to opět oznámí chybovou zprávou a my se můžeme opravit.

4. Představení pomocníků

Panel **Pomocníci** se otevře při kliknutí na  záložku.



Můžeme tu vidět tři pomocníky:

- mazaného krčka,
- moudrou sovu,
- poštovní holuby, kteří jsou však zatím schovaní v holubníku.

Každý z těchto pomocníků plní jiné úlohy a používá se v různých situacích a při různých pravidlech. Při některých pravidlech jsou někteří pomocníci dokonce nedostupní.

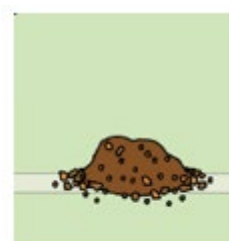
4.1 Mazaný krtek

Nejdříve se seznámíme s pomocníkem **krčkem**. Nejvhodněji se zařadí do hry s pravidly B, přičemž pro pravidla C, D a F je tento pomocník zablokovaný, a proto ho nemůžeme použít.

Nejlépe tohoto pomocníka otestujeme pro pravidla A nebo B. Na panelu pomocníků vybereme krčka a umístíme ho kamkoli na volnou plochu na mapě a zavřeme panel, např. takto:



Krtek je nyní připravený vytvářet svoje hromádky na cestě a tím Tomášovi komplikovat jeho procházky po zoologické zahradě. Můžeme vyzkoušet udělat několik krtinců: chytíme krtka a přetáhneme ho na místo na cestě (pozor, ne na křižovatku s balonkem), kde chceme, aby vykopal krtinec:

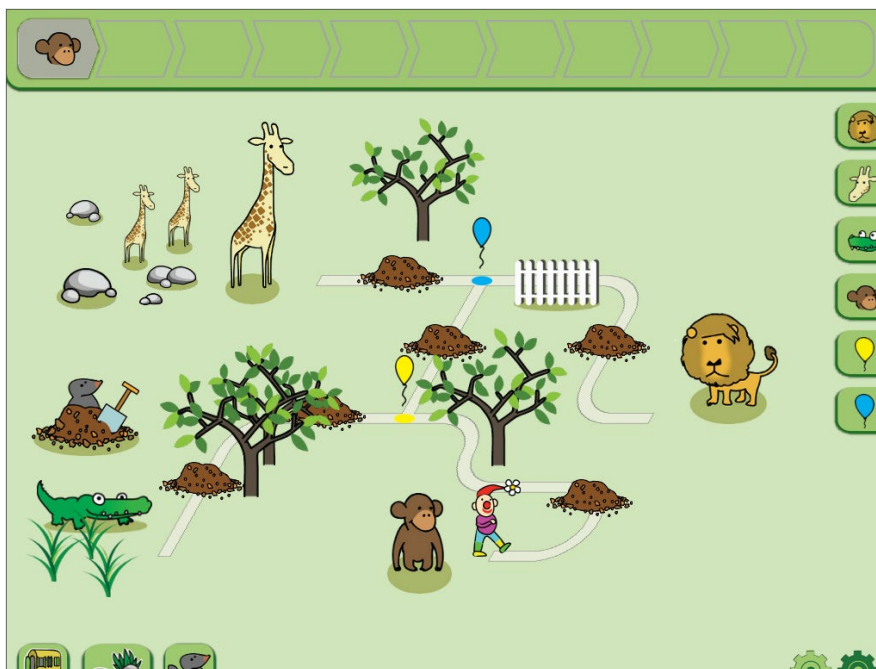


Na cestě vznikl velký krtinec, přes který šašek Tomáš nemůže přejít. Pokud bychom zkusili se šaškem po takové zatarasené cestě projít, krtek vykoukne z krtince a vysvětlí šaškovi, že tudy se zrovna jít nedá:





Šašek se musí vrátit a hledat jinou trasu, kudy dorazí do cíle. Zkuste si vytvořit na mapě více krtinců, např.:



Po takto zablokovaných cestách se šašek samozřejmě nikam nedostane. Některé krtince však můžeme také **zrušit**, takže šašek tudy bude moci procházet. K rušení krtinců slouží malá lopatka, která se nachází u krtkova domečku. Chytíme ji a přetáhneme na místo, kde se nachází krtinec. Po puštění lopatky se krtinec zruší:



Natrénujte si vytváření a rušení krtinců, abyste lépe pochopili činnost, kterou budou ve třídě dělat většinou už samy děti.

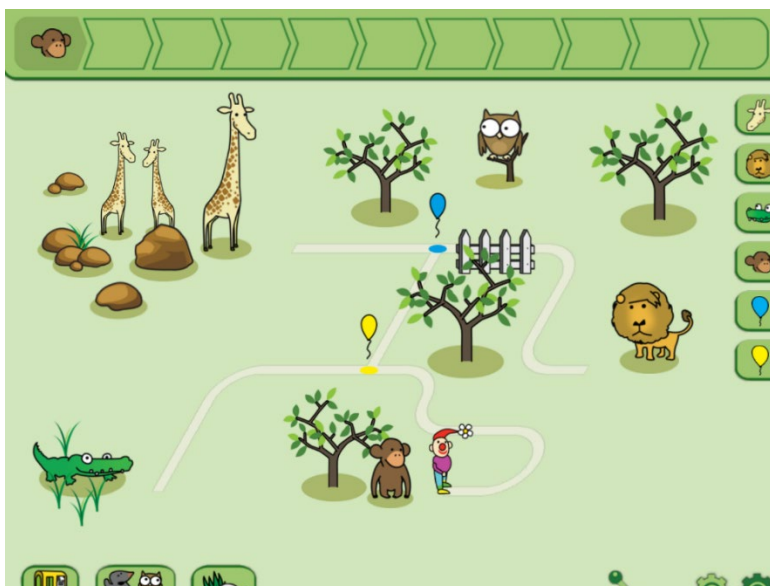


4.2 Moudrá sova

Dalším pomocníkem v panelu pomocníků je **moudrá sova**.



V panelu sovu chytíme za bidýlko a přetáhneme na volné místo na mapě. Např. na této mapě jsou umístěni krtek i sova:



Sova má úplně jinou funkci než krtek: když se nachází na mapě, je to pro ni signál, že máme zájem **dostávat doplňující úlohy**. To znamená, že odteď se během šaškových procházek budou občas objevovat úlohy, jak vidíme na tomto příkladu:





V této chvíli sova vzlétne ze svého bidýlka, sedne si šaškovi Tomášovi do cesty a zadá mu (tedy vlastně nám, kdo si s Tomášem hrajeme) úlohu – dál budeme moci pokračovat až po jejím splnění. Správnost splnění posoudí pedagog nebo samy děti dají sově signál, že je úloha splněná. Sova pak může odletět a pustí Tomáše dál. Tímto signálem pro sovu je **kliknutí na její volné bidýlko** – sova se tam vrátí a šašek pokračuje v cestě.

Během jedné procházky nás sova může překvapit i vícekrát, např. tady:



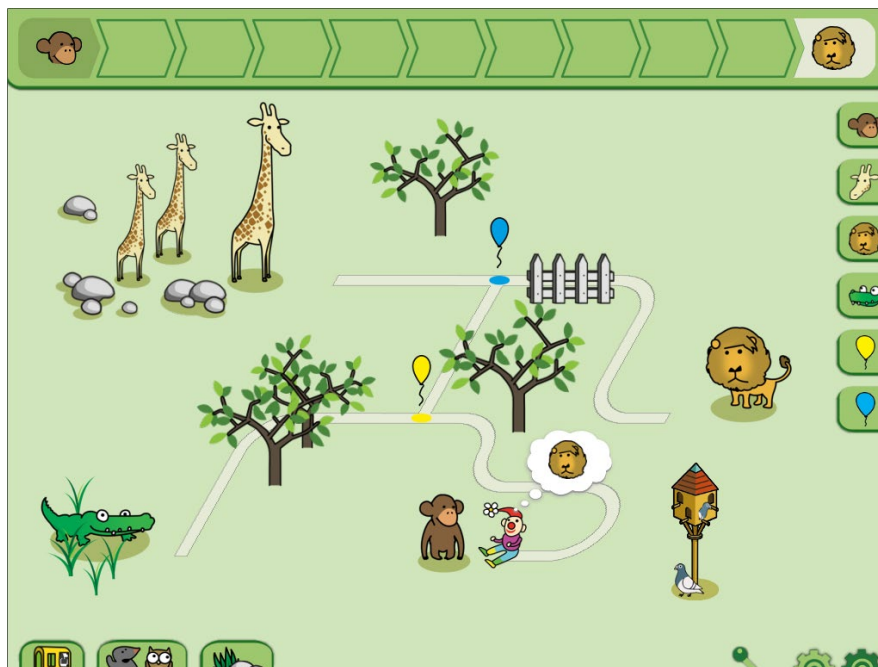
Všimněte si, že bidýlko, na které je třeba kliknout po splnění úlohy, je zakryto bublinou s textem úlohy. V tomto případě můžeme bublinu chytit a posunout na vhodné místo, aby se text dal přečíst. Když se vám objeví úloha od sovy, bublinu s textem mírně posuňte, abyste si na to zvykli.

4.2 Poštovní holubi

Dalším pomocníkem v panelu pomocníků jsou poštovní holubi.



V panelu chytíme holubníka a přetáhneme ho na volné místo v mapě. Např. na této mapě je holubník umístěn dole pod lvem:



Tito pomocníci – poštovní holubi – jsou určeni jen pro úrovně hry, ve kterých se doplňuje nebo sestavuje program v programovém panelu (tedy pro pravidla C, D a E). Poštovní holubi slouží k tomu, aby **vizualizovali** umísťování příkazů do tohoto programového panelu. Tím, že jsme holubník přetáhli na mapu, jsme dali signál, aby každé stisknutí příkazu (boční tlačítka s barevnými balonky a symboly zvířátek) vyvolalo animaci, ve které dva holubi odnášejí zadaný příkaz do horního panelu.



Tohoto pomocníka můžeme velmi jednoduše zrušit: otevřeme panel pomocníků a holubník přetáhneme zpět na jeho původní místo. Od této chvíle se zadávané příkazy zapisují přímo do panelu bez vizualizace pomocí létajících holubů.



5. Shrnutí

Softwarové prostředí Výlety šaška Tomáše se primárně zaměřuje na rozvoj logického myšlení dětí, rozvoj jejich schopností a dovedností řešit problémy, jejich informačních kompetencí a raných digitálních dovedností. Děti řeší různé problémové situace v menší nebo větší skupince u interaktivní tabule, případně na počítači. Podle určitých pravidel řídí šaška Tomáše tak, aby v ZOO, ve městě či v zahradě prošel po cestách a křižovatkách s barevným označením do cíle, který si stanovil buď on sám, nebo ho zvolily děti ve třídě. Jde tedy o symbolické plánování (programování) budoucí činnosti, kterou Tomáš vzápětí vykoná a tím zároveň ověří správnost vytvořeného plánu. Takové problémy děti řeší na sérii map s rostoucí obtížností a hrají podle různých pravidel: buď Tomáše přímo řídí, nebo pracují se symbolickou reprezentací této činnosti – plán jeho budoucí cesty čtou, analyzují, doplňují nebo sestavují, a to v prostředí, ve kterém často existuje několik alternativních řešení.

Digitální technologie a edukační software jsou vhodným doplňkem ve výchově a vzdělávání dětí, neboť vytvářejí přitažlivé, spolehlivé a bezpečné prostředí pro učení. Nabízí prostor pro rozvoj myšlení dítěte a respektují individuální požadavky dětí a jejich tempo učení. Edukační software Výlety šaška Tomáše je vhodné zařadit jako jednu z metod v rámci předškolního i školního vzdělávání dětí s cílem rozvoje jejich schopností, dovedností či rozšiřování jejich obzoru. Děti se tak mohou rozvíjet a učit hravou a atraktivní formou.

Doporučení do třídy

Práci se softwarem Výlety šaška Tomáše ve třídě realizujeme vždy skupinovou formou. Realizace jednotlivých aktivit vyžaduje, abychom důsledně dbali na střídání všech dětí u interaktivní tabule, dodržovali přiměřené časové intervaly k uskutečnění edukačních aktivit vzhledem k věku dítěte a přiměřenou pedagogickou intervencí odbourávali strach a zábrany (u dětí s nižším sebevědomím) při manipulaci s novými podněty softwarového prostředí. Postupným opakováním jednotlivých úkonů posilujeme zautomatizování činnosti (především u mladších dětí), podporujeme spolupráci a kooperaci, usměrňování dětí uskutečňujeme nenásilnou formou, během hry se šaškem vytváříme radostnou náladu.

Neomezujeme řešení problémových úloh, situační rozhodování a sebehodnocení neuváženým zkracováním aktivit softwarového prostředí.

Děti se v zápalu hry často snaží dostat blízko k tabuli, proto dodržujeme přiměřený odstup (vizualizace celé mapy – scény), u vůdčích typů eliminujeme častější prosazování se u tabule, zajistíme stejné příležitosti pro všechny děti, podporujeme konfrontaci informací a příkladů z virtuálního a reálného prostředí celé skupiny k efektivnímu řešení problémů.

V aplikační praxi cíleně zvyšujeme míru vzájemného akceptování, naslouchání, kooperace, kolaborace a dodržování vzájemně dohodnutých pravidel. Vedeme děti také k tomu, aby při práci s edukačním softwarem respektovaly případnou osobitost jiných dětí (např. logopedickou, zrakovou, mentální), eliminujeme výsměch a odstrkování dítěte od aktivit apod.