

Těšíme se do školy – Grada

- úvodní obrazovka – **přehled všech 16 úkolů** (při kliknutí pravým tlačítkem je zvukově uvedeno téma úkolu), na dolní liště **Kašpárek** (úvodní informace), **Otazník** (nápopvěda k programu) a **Odpadkový koš** (ukončení programu)
- po výběru určitého úkolu (klik levým tlačítkem) se objeví obrazovka s divadélkem:
 - ❖ **jeviště s objekty** – výběr klikáním (levým nebo pravým tlačítkem) podle zadání úkolu
 - ❖ **kašpárkova nápopvědná budka** – zopakování úkolu
 - ❖ **světlo s houbou** – pokud svítí zelená (je zajištěn dostatek benzínu), je možné přejít do části se **hrou Sběrání hříbků** (dokud svítí červená, je třeba dále plnit úkoly a sbírat mince)
 - hráč kurzorovými klávesami ovládá autíčko a sbírá hříbky
 - hra má 11 kol (s narůstající obtížností – roste složitost tratí a rychlost autíčka)
 - po každém kole získá nějaké školní pomůcky, po posledním kole hráč získává pozvánku do školy
 - červený sloupec ukazuje aktuální stav benzínu (za každé správné kliknutí v programu přibude půl litru, za najetí na muchomůrku ve hře 5 litů ubude), modrý sloupec ukazuje, klik benzínu je zapotřebí k projetí kola
 - kliknutím na odpadkový koš se hra přeruší bez další ztráty benzínu
 - ❖ **prasátko** – informace o tom, kolik mincí je třeba ještě nasbírat, aby kašpárek řekl vtip
 - ❖ **otazník** – nápopvěda k úkolu
 - ❖ **sloupcové grafy** – tabulka s celkovým hodnocením
 - ❖ **cihlová zeď** – návrat na úvodní obrazovku
 - ❖ **boční a vrchní opony** – zábavné animace

Přehled úkolů

- ❖ první (horní) řada zleva:

Malé počítání – předpokladem znalost počítání do 10, tři typy úloh:

- ✓ vybrat skupinku se zadaným počtem objektů
- ✓ vybrat všechny skupinky, ve kterých je stejný počet objektů
- ✓ klikni na skupinky ve kterých je stejný počet objektů prvního druhu jako druhého druhu

Orientace v prostoru a na ploše – pojmy vlevo, vpravo, nahoře, dole, dva typy úloh:

- ✓ objeví se obrázek a dítě má vybrat předmět určený směrem vzhledem k objektu, který je uprostřed
- ✓ objeví se 2 nebo 4 objekty a dítě určuje podle výzvy jednotlivé směry

Geometrické útvary – čtverec, obdélník, trojúhelník, kružnice, dva typy úloh:

- ✓ výběr všech útvarů stejného druhu
- ✓ výběr jednoho zadaného druhu

Porovnávání velikosti – srovnávání obrázků podle velikosti, dva typy úloh:

- ✓ výběr objektů od nejmenšího k největšímu
- ✓ výběr objektů od největšího k nejmenšímu

- ❖ druhá řada zleva:

Ovoce a zelenina – rozeznávání druhů ovoce a zeleniny, tři typy úloh:

- ✓ poznat jednotlivé druhy ovoce a zeleniny
- ✓ vybrat všechny zástupce ovoce nebo zeleniny
- ✓ vybrat vše, co se dá vypěstovat na zahrádce nebo všechno cizokrajné ovoce

Zvířata – rozeznávání domácích a cizokrajných zvířat i zvířat žijících volně v naší přírodě, čtyři typy úloh:

- ✓ poznat jednotlivé druhy zvířat
- ✓ vybrat všechny zástupce domácích, cizokrajných zvířat nebo zvířat žijících volně v naší přírodě
- ✓ vybrat obydlí zvířátka vedle kašpárka
- ✓ určit komu patří vybrané mládě

Lidské tělo – rozpoznávání částí lidského těla, čtyři okruhy otázek:

- ✓ rozpoznat části celého těla
 - ruka
 - noha
 - krk
 - hlava
 - hrudník
 - břicho
- ✓ rozpoznat části hlavy
 - čelo
 - oči
 - nos

- ústa
- brada
- ucho
- ✓ rozpoznat části nohy
 - stehno
 - koleno
 - lýtko
 - kotník
 - pata
- ✓ rozpoznat části ruky
 - zápěstí
 - dlaň
 - jednotlivé prsty

Rozdíly mezi obrázky – úkolem je najít všechny obrázky lišící se od toho u kašpárka

❖ třetí řada zleva:

První písmeno – rozeznávání prvního písmene obrázku, dva typy úloh:

- ✓ vybrat všechna slova začínající zadaným písmenem
- ✓ vybrat všechna slova začínající stejným písmenem

Počet slabik – rozeznávání počtu slabik:

- ✓ vybrat všechna jedno-, dvou-, tří- nebo čtyřslabičná slova

Rýmy – hledání rýmů ke slovům, dva typy úloh:

- ✓ najít dvě slova, která se spolu rýmují
- ✓ vybrat slovo, které se rýmuje s určeným slovem

Nepatří mezi ostatní – rozpoznávání vztahů mezi objekty a nalezení toho, který tuto vlastnost nemá:

- živočich
- sportovní potřeby
- ovoce
- zelenina
- světelné zdroje
- pracovní nářadí
- obleky
- dopravní prostředky
- čtyřnohá versus dvounohá zvířata
- jídlo
- obydlí
- masožravci versus býložravci
- domácí zvířata
- cizokrajná zvířata
- jednoslabičná slova
- rostliny
- nábytek
- obloha
- hudební nástroje
- slova začínající stejnou slabikou a pod.

❖ čtvrtá (dolní) řada zleva:

Nesmýslné obrázky – rozpoznat nesmyslný obrázek mezi ostatními

Co se má a co se nemá dělat – rozpoznávat činnosti, které se mají či nemají dělat, dva typy úloh:

- ✓ vybrat činnosti, které se mají vykonávat
- ✓ vybrat činnosti, které se dělat nemají

Dopravní značky – výběr určené dopravní značky:

- zákaz vjezdu
- dej přednost v jízdě
- stůj, dej přednost v jízdě
- zatáčka vpravo
- zatáčka vlevo
- železniční přejezd
- jednosměrná ulice
- přechod pro chodce
- parkoviště
- nemocnice
- hlavní silnice

Barvy – výběr určené barvy na malířské paletě nebo v balíčku barevných tužek