

Figūrų medžioklė

BETI

Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas: Figūrų medžioklė

Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai): 6-7 metai

Reikiamas laikas: 30-40 minučių

Turinys / tema: Geometrija

Užsiėmimo tikslas: aprašyti, sukurti ir palyginti geometrinius modelius.

# Įvadas

Tai įdomus mokomasis žaidimas, padedantis vaikams geriau suprasti geometrinius modelius, o robotas padeda tyrinėti aplinką ir sąveikauti su ja. Šis žaidimas puikiai tinka 6-7 metų vaikams, kurie mokosi geometrijos ir erdvinio mąstymo bei mėgsta praktinį mokymąsi. Žaidimas gali suteikti keletą privalumų vaikų mokymuisi. Pirma, jis padeda lavinti jų erdvinio mąstymo įgūdžius, nes leidžia jiems vizualizuoti ir kurti geometrinius modelius naudojant robotą. Antra, jis skatina komandinį darbą ir bendradarbiavimą, nes vaikai dirba kartu ieškodami kortelių ir kurdami modelius. Be to, jis padeda ugdyti programavimo ir problemų sprendimo įgūdžius, nes vaikai užprogramuoja robotą judėti tam tikromis kryptimis, kad jis sukurtų modelį. Galiausiai tai gali padėti ugdyti jų pasitikėjimą savimi ir entuziazmą mokytis, nes jie dalyvauja smagioje ir interaktyvioje veikloje, kurioje derinama robotika ir matematika.

## Ištekliai:

Programuojamas robotas: robotas, galintis judėti įvairiomis kryptimis

Tinklelis arba kilimėlis: įvairių formų

Kortelės: su konkrečių geometrinių raštų paveikslėliais.

# Išsamus scenarijaus aprašymas

Žaidimas vyksta klasėje arba žaidimų erdvėje, kur vaikai gali naudotis tinkleliu arba kilimėliu, keliomis figūrų kortelėmis ir programuojamu robotu.

Žaidimo pradžioje vaikai bus suskirstyti į komandas po du arba tris ir gaus figūrų korteles, kurios bus paslėptos žaidimo teritorijoje. Kiekvienoje kortelėje bus tam tikro geometrinio modelio, pavyzdžiui, kvadrato, trikampio ar apskritimo, paveikslėlis, o vaikų užduotis - surasti visas korteles ir, naudojant robotą, sukurti atitinkamus modelius.

Kai vaikai turės korteles, jie paeiliui programuos robotą, kad šis judėtų nuo vienos formos prie kitos ir taip kurtų modelį. Pavyzdžiui, jei pirmoje kortelėje pavaizduotas modelis, sudarytas iš trijų iš eilės esančių kvadratėlių, vaikai užprogramuos robotą judėti pirmyn tris tarpus, pasukti į dešinę, judėti pirmyn dar tris tarpus, vėl pasukti į dešinę ir t. t., kol modelis bus baigtas.

Pastatę modelį, vaikai įvardys jo pavadinimą ir apibūdins, kaip jis buvo sukurtas. Jų taip pat gali būti paprašyta įvardyti bet kokius figūrų išdėstymo dėsningumus, pavyzdžiui, simetriją ar pasikartojimą.

Žaidimas tęsiamas tol, kol randamos visos kortelės ir sudėliojami visi modeliai. Nugalėtoja skelbiama komanda, kuri per trumpiausią laiką teisingai suranda ir pastato visus modelius.

# Žingsniai

1. Prieš žaidimą sukurkite korteles su tam tikrų geometrinių modelių paveikslėliais. Kiekvienoje kortelėje turėtų būti iš skirtingų figūrų sudaryto rašto paveikslėlis (pvz., trikampio, kvadrato, trikampio, kvadrato ir t. t.).
2. Paslėpkite korteles kambaryje arba lauke.
3. Suskirstykite vaikus į komandas ir paaiškinkite, kad jie eina ieškoti figūrų kortelių. Jų užduotis - surasti korteles ir, naudojant robotą, atkurti raštus ant tinklelio ar kilimėlio.
4. Pirmoji komanda, radusi kortelę, turi suprogramuoti robotą taip, kad jis judėtų prie kiekvienos kortelėje esančios figūros ir taip kurtų modelį. Jie gali naudoti roboto krypties klavišus, kad perkeltų jį nuo vienos figūros prie kitos, taip kurdami raštą.
5. Sukūrusi modelį, komanda turi nurodyti modelio pavadinimą ir aprašyti, kaip jis buvo sukurtas. Pavyzdžiui, jie gali pasakyti: "Tai kvadrato ir trikampio raštas, kuris prasideda kvadratu, paskui turi trikampį, tada dar vieną kvadratą."
6. Tada kitos komandos gali patikrinti, ar modelis teisingas, palygindamos jį su paveikslėliu kortelėje.
7. Žaidimas tęsiamas tol, kol randamos visos kortelės ir sudėliojami modeliai.

# Patarimai ir gudrybės mokytojui

Planuokite iš anksto. Prieš pradėdami žaidimą, suplanuokite žaidimo zonos išdėstymą ir kortelių vietą. Įsitikinkite, kad vietovėje nėra kliūčių ir kad kortelės yra gerai paslėptos.

Naudokite paprastus raštus. Pradėkite nuo paprastų raštų, pvz., kvadratų ar trikampių eilių. Kai vaikai geriau susipažins su žaidimu, galite palaipsniui didinti raštų sudėtingumą.

Skatinkite komandinį darbą. Skatinkite vaikus dirbti kartu poromis ar mažomis grupelėmis, kad jie surastų ir sukonstruotų raštus. Tai padės jiems lavinti komandinio darbo ir bendradarbiavimo įgūdžius.

Pateikite gaires. Padėkite vaikams kurti modelius, pateikite nurodymus ir grįžtamąjį ryšį, kad padėtumėte jiems neatsilikti ir nustatyti klaidas.

Švęskite sėkmę. Pasidžiaukite, kad vaikams pavyko rasti ir teisingai sudėlioti modelius. Paskatinkite juos apmąstyti, ko jie išmoko ir kaip galėtų patobulėti kitą kartą.

Efektyviai naudokite technologijas. Įsitikinkite, kad robotas ir žaidimo zona yra tinkamai įrengti ir kad technologijos veikia tinkamai. Jei kiltų techninių nesklandumų, turėkite atsarginį planą, kad žaidimą būtų galima tęsti sklandžiai.