

***Titlul scenariului/denumirea jocului:*** Vânătoarea de comori cu forme

***Vârsta copiilor (elevi de școală primară):*** 6-7 ani

***Timpul necesar:*** 30-40 minute

***Conținut/subiect:*** Geometrie

***Scopul activității:*** să descrie, să construiască și să compare modele geometrice.

# Introducere

Vânătoarea de comori cu forme este un joc captivant și educativ care îi ajută pe copii să își dezvolte înțelegerea modelelor geometrice în timp ce folosesc un robot pentru a explora și interacționa cu mediul înconjurător. Acest joc este perfect pentru copiii cu vârste cuprinse între 6 și 7 ani, care învață despre geometrie și raționamentul spațial și cărora le plac experiențele de învățare practică. Jocul poate oferi mai multe beneficii pentru învățarea copiilor. În primul rând, ajută la dezvoltarea abilităților lor de raționament spațial, permițându-le să vizualizeze și să creeze modele geometrice cu ajutorul unui robot. În al doilea rând, încurajează munca în echipă și colaborarea, deoarece copiii lucrează împreună pentru a găsi cărțile cu comori și pentru a construi modelele. În plus, sprijină dezvoltarea abilităților de programare și de rezolvare a problemelor pe măsură ce programează robotul să se deplaseze în anumite direcții pentru a construi modelul. În cele din urmă, poate contribui la dezvoltarea încrederii și a entuziasmului lor pentru învățare pe măsură ce se implică într-o activitate distractivă și interactivă care combină robotica și matematica.

## Resurse:

***Robot programabil:*** Un robot care se poate deplasa în diferite direcții

***O grilă sau un covoraș:*** cu diferite forme

***Carte de comori:*** cu imagini de modele geometrice specifice.

# O descriere detaliată a scenariului

Vânătoarea de comori cu forme se desfășoară într-o sală de clasă sau într-o zonă de joacă, unde copiii au acces la o grilă sau un covor, la mai multe cărți cu comori și la un robot programabil.

Pentru a începe jocul, copiii vor fi împărțiți în echipe de câte doi sau trei și vor primi un set de cărți cu comori care sunt ascunse în jurul zonei de joc. Fiecare carte de comori va conține o imagine a unui anumit model geometric, cum ar fi un pătrat, un triunghi sau un cerc, iar sarcina copiilor este de a găsi toate cărțile de comori și de a construi modelele corespunzătoare cu ajutorul robotului.

Odată ce copiii au cărțile cu comori, vor programa pe rând robotul să se deplaseze de la o formă la alta, construind modelul pe parcurs. De exemplu, dacă prima carte de comoară arată un model format din trei pătrate la rând, copiii vor programa robotul să avanseze trei spații, să se întoarcă la dreapta, să avanseze încă trei spații, să se întoarcă din nou la dreapta și așa mai departe, până când modelul este complet.

După ce au construit modelul, copiii vor identifica numele modelului și vor descrie modul în care a fost construit. De asemenea, pot fi rugați să identifice orice tip de model pe care îl observă în dispunerea formelor, cum ar fi simetria sau repetiția.

Jocul continuă până când se găsesc toate cărțile cu comori și se construiesc toate modelele. Echipa care găsește și construiește corect toate modelele în cel mai scurt timp este declarată câștigătoare.

# Pași

1. Înainte de joc, creați cărți de comori cu imagini ale unor modele geometrice specifice. Fiecare carte ar trebui să aibă o imagine a unui model alcătuit din diferite forme (de exemplu, triunghi, pătrat, triunghi, pătrat etc.).
2. Ascundeți cărțile cu comori prin cameră sau în aer liber.
3. Împărțiți copiii în echipe și explicați-le că vor merge la o vânătoare de comori de forme. Sarcina lor este de a găsi cartonașele cu comori și de a recrea modelele pe grilă sau pe covoraș cu ajutorul robotului.
4. Prima echipă care găsește o carte cu o comoară trebuie să programeze robotul să se deplaseze către fiecare formă de pe carte, construind modelul pe măsură ce avansează. Aceștia pot folosi tastele direcționale de pe robot pentru a se deplasa de la o formă la alta, construind modelul pe parcurs.
5. După ce o echipă a construit un model, trebuie să identifice numele modelului și să descrie modul în care a fost construit. De exemplu, ar putea spune: "Acesta este un model pătrat-triunghi care începe cu un pătrat, apoi are un triunghi, apoi un alt pătrat".
6. Celelalte echipe pot verifica apoi dacă modelul este corect, comparându-l cu imaginea de pe cartea cu comori.
7. Jocul continuă până când se găsesc toate cărțile cu comori și se construiesc modelele.

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

Planificați din timp: Înainte de a începe jocul, planificați dispunerea zonei de joc și amplasarea cărților cu comori. Asigurați-vă că zona este liberă de obstacole și că cărțile de comori sunt bine ascunse.

Folosiți modele simple: Pentru copiii mai mici sau pentru cei care nu cunosc modelele geometrice, începeți cu modele simple, cum ar fi un rând de pătrate sau triunghiuri. Pe măsură ce copiii se familiarizează cu jocul, puteți crește treptat complexitatea modelelor.

Încurajați munca în echipă: Încurajați copiii să lucreze împreună în perechi sau în grupuri mici pentru a găsi și construi modelele. Acest lucru îi va ajuta să își dezvolte abilitățile de lucru în echipă și de colaborare.

Oferiți îndrumare: Pe măsură ce copiii construiesc modelele, oferiți-le îndrumare și feedback pentru a-i ajuta să rămână pe drumul cel bun și să identifice orice erori sau greșeli.

Sărbătoriți succesul: Sărbătoriți succesul copiilor care reușesc să găsească și să construiască corect modelele. Încurajați-i să reflecteze asupra a ceea ce au învățat și asupra modului în care s-ar putea îmbunătăți pentru data viitoare.

Utilizați tehnologia în mod eficient: Asigurați-vă că robotul și zona de joc sunt configurate corect și că tehnologia funcționează corect. În cazul în care apar dificultăți tehnice, aveți un plan de rezervă, astfel încât jocul să poată continua fără probleme.