

****** ***Senaryo başlığı/oyunun adı:*** Hazine Avını Şekillendir

***Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri):*** 6-7 yaş

***Gereken süre:*** 30-40 dakika

***İçerik/Konu:*** Geometri

***Etkinliğin amacı:*** geometrik desenleri tanımlamak, inşa etmek ve karşılaştırmak.

# GİRİŞ

"Hazine Avını Şekillendir” çocukların çevrelerini keşfetmek ve onlarla etkileşim kurmak için bir robot kullanırken geometrik desenlere ilişkin anlayışlarını geliştirmelerine yardımcı olan heyecan verici ve eğitici bir oyundur. Bu oyun, geometri ve uzamsal akıl yürütmeyi öğrenen ve uygulamalı öğrenme deneyimlerinden hoşlanan 6 ila 7 yaş arası çocuklar için mükemmeldir. Hazine Avını Şekillendir oyununu oynamak, çocukların öğrenimine çeşitli faydalar sağlayabilir. İlk olarak, bir robot kullanarak geometrik desenleri görselleştirmelerini ve oluşturmalarını sağlayarak uzamsal muhakeme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. İkinci olarak, çocuklar hazine kartlarını bulmak ve kalıpları oluşturmak için birlikte çalışırken ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik eder. Ek olarak, modeli oluşturmak için robotu belirli yönlerde hareket edecek şekilde programlarken programlama ve problem çözme becerilerinin gelişimini destekler. Son olarak, robotik ve matematiği birleştiren eğlenceli ve etkileşimli bir aktiviteye girerken, öğrenmeye olan güvenlerini ve heveslerini geliştirmeye yardımcı olabilir.

## Kaynaklar:

***Programlanabilen Robot:*** Farklı yönlerde hareket edebilen bir robot.

***Izgara veya mat:*** Farklı şekillere sahip bir ızgara veya mat.

***Hazine kartları:*** Belirli geometrik desenlerin resimlerini içeren hazine kartları.

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Hazine Avını Şekillendir, çocukların bir ızgaraya veya hasıra, birkaç hazine kartına ve programlanabilir bir robota erişebildiği bir sınıfta veya oyun alanında gerçekleşir.

Oyuna başlamak için çocuklar iki veya üç kişilik takımlara bölünecek ve oyun alanının etrafına gizlenmiş bir dizi hazine kartı verilecek. Her hazine kartı, kare, üçgen veya daire gibi belirli bir geometrik desenin resmini içerecektir ve çocukların görevi, tüm hazine kartlarını bulmak ve robotu kullanarak karşılık gelen desenleri oluşturmaktır.

Çocuklar hazine kartlarını aldıktan sonra, sırayla robotu şekilden şekle hareket etmesi için programlayacaklar ve ilerledikçe deseni oluşturacaklar. Örneğin, ilk hazine kartı arka arkaya üç kareden oluşan bir desen gösteriyorsa, çocuklar robotu üç boşluk ilerleyecek, sağa dönecek, üç boşluk daha ilerleyecek, tekrar sağa dönecek ve bu şekilde devam edecek şekilde programlayacaktır. desen tamamlandı.

Modeli oluşturduktan sonra, çocuklar modelin adını belirleyecek ve nasıl yapıldığını anlatacaktır. Ayrıca şekillerin düzenlenmesinde simetri veya tekrar gibi fark ettikleri kalıpları belirlemeleri istenebilir.

Oyun, tüm hazine kartları bulunana ve tüm desenler oluşturulana kadar devam eder. Tüm kalıpları en kısa sürede doğru bir şekilde bulan ve oluşturan takım kazanan ilan edilir.

# Adımlar

1. Oyundan önce, belirli geometrik desenlerin resimlerini içeren hazine kartları oluşturun. Her kartta farklı şekillerden (ör. üçgen, kare, üçgen, kare vb.) oluşan bir desen resmi bulunmalıdır.

2. Hazine kartlarını odanın veya dış alanın etrafına saklayın.

3. Çocukları takımlara ayırın ve şekil hazinesi avına çıktıklarını açıklayın. Görevleri, hazine kartlarını bulmak ve robotu kullanarak ızgara veya mat üzerindeki desenleri yeniden oluşturmaktır.

4. Bir hazine kartı bulan ilk takım, robotu karttaki her bir şekle hareket edecek ve ilerledikçe deseni oluşturacak şekilde programlamalıdır. Robotu şekilden şekle taşımak için yön tuşlarını kullanabilirler ve ilerledikçe deseni oluşturabilirler.

5. Bir ekip bir model oluşturduktan sonra, modelin adını belirlemeli ve nasıl oluşturulduğunu açıklamalıdır. Örneğin, "Bu, bir kareyle başlayan, sonra bir üçgeni ve sonra başka bir karesi olan bir kare-üçgen modelidir" diyebilirler.

6. Diğer takımlar daha sonra hazine kartındaki resimle karşılaştırarak desenin doğru olup olmadığını kontrol edebilirler.

7. Oyun, tüm hazine kartları bulunana ve desenler oluşturulana kadar devam eder.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

İleriyi planlayın: Oyuna başlamadan önce, oyun alanının yerleşimini ve hazine kartlarının yerini planlayın. Alanda engeller bulunmadığından ve hazine kartlarının iyice gizlendiğinden emin olun.

Basit desenler kullanın: Daha küçük çocuklar veya geometrik desenlerde yeni olanlar için, bir dizi kare veya üçgen gibi basit desenlerle başlayın. Çocuklar oyuna daha aşina hale geldikçe, desenlerin karmaşıklığını kademeli olarak artırabilirsiniz.

Takım çalışmasını teşvik edin: Çocukları kalıpları bulmak ve inşa etmek için çiftler veya küçük gruplar halinde birlikte çalışmaya teşvik edin. Bu onların ekip çalışması ve işbirliği becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacaktır.

Rehberlik sağlayın: Çocuklar kalıpları oluştururken, doğru yolda kalmalarına ve hataları veya hataları belirlemelerine yardımcı olmak için rehberlik ve geri bildirim sağlayın.

Başarıyı kutlayın: Çocukların kalıpları doğru bulma ve oluşturmadaki başarısını kutlayın. Ne öğrendiklerini ve bir dahaki sefere nasıl geliştirebileceklerini yansıtmaları için onları teşvik edin.

Teknolojiyi etkin kullanın: Robotun ve oyun alanının doğru kurulduğundan ve teknolojinin düzgün çalıştığından emin olun. Herhangi bir teknik zorluk varsa, oyunun sorunsuz devam edebilmesi için bir yedek planınız olsun.