

**Draugiški vabzdžiai**

***Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas:*** Draugiški vabzdžiai

***Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai):*** 8-9 metai

***Reikiamas laikas:*** 15 minučių

***Turinys / tema:*** Keturios operacijos

***Veiklos tikslas:*** atpažinti pagrindinius daugybos ir (arba) dalybos faktus, taikant įvairias strategijas, kurios padeda panaudoti skaitinius ryšius ir veiksmų savybes.

# Įvadas

Šiame žaidime vaikai turi išmanyti 4 aritmetinius veiksmus ir naudotis aritmetinių veiksmų savybėmis, kad būtų lengviau atlikti skaičiavimus ir gauti greitesnius rezultatus. Kiekvienas vabzdys turi savybes: komutatyvumas, asociatyvumą, neutralusis elementas, distributyvumas sudėties ir atimties atžvilgiu ir daugybos iš 0 taisyklę. Atlikdami reikiamus veiksmus, jie pasieks vabzdį ir sužinos skaičiavimų rezultatus, taikydami šiuos veiksmus.

## Ištekliai:

***Programuojamas robotas arba žaislas:*** tai yra mažas ir programuojamas robotas, kuris juda įvairiomis kryptimis ir atstumais.

***Kortelės:*** su pratimais, su vabzdžiais ir magiškais žodžiais

***Priedai:*** spalvotos skiautės stalui ant grindų pasidaryti arba žemėlapis, padalytas į 15 cm kvadratus, arba žemėlapis pagamintas iš kartono.

# Išsamus scenarijaus aprašymas

Vabzdžiai atlieka svarbų vaidmenį gamtoje. Vabzdžiai yra maži ir drovūs. Daugeliui vaikų patinka vabzdžiai ir jie nori su jais draugauti, tačiau nemoka kalbėti jų kalba. Kiekvienam vabzdžiui yra skirtas slaptažodis, kad jį suprastum ir galėtum su juo draugauti. Slaptažodis pateikiamas skaičiais. Jei teisingai išspręsite užduotį, turėsite slaptažodį! Draugaukime su vabzdžiais!

# Žingsniai

1. Mokiniai ir mokytojas kartu nustato žaidimo taisykles.
2. Mokiniai mintyse nubraižo kelio iki vabzdžio žemėlapį.
3. Tada jie užprogramuoja robotą (arba sudėlioja rodykles tinkama tvarka). Paspaudžiamas „Start“ mygtukas!
4. Mokiniai turi pasirinkti vabzdį, su kuriuo norėtų draugauti. Jie turi suprogramuoti robotą, kad jis pasiektų tą vabzdį. Atvykę pas vabzdį, jie turi atlikti vienintelį pratimą. Atsakius į jį, jie gaus stebuklingą žodį, kuriuo kalba jų pasirinktas vabzdys.

***Kelio žemėlapio pavyzdys:***

Pasirinkite boružėlę. Žingsniai: 1 aukštyn, 2 kairėn, 3 žemyn ir 3 dešinėn.

Pasirinkite vikšrą. Žingsniai yra 3 į kairę, 2 į apačią ir 3 į dešinę.

Pasirinkite šimtakojį. Žingsniai: 4 į dešinę, 3 į apačią, 5 į kairę.

Pasirinkite drugelį. Žingsniai: 1 į dešinę, 3 į apačią, 2 į dešinę ir 5 į viršų.

Pasirinkite tarakoną. Žingsniai:4 į dešinę, 2 aukštyn-4 žemyn, 1 į kairę.

Pasirinkite vabalą. Žingsniai: 2 į viršų 2 į dešinę, 3 į apačią.

# Patarimai ir gudrybės mokytojui

* Žaidimo pradžioje pateikite nurodymus!
* Skatinkite vaikus garsiai sakyti ką jie galvoja!
* Leiskite vaikams klysti. Bandyti dar kartą ir atrasti klaidą - tai žaidimo dalis!
* Naudokite juokingus stebuklingus žodžius su intarpais ir sudėtingu tarimu.
* Leiskite vaikams pasirinkti mėgstamiausius vabzdžius.
* Žaiskite žaidimą komandomis, kad padidintumėte konkurenciją, bei siekiate padidinti užduočių sprendimo greitį!

# scenarijaus įgyvendinimas ir kiti ištekliai

* Žemėlapiai, rodyklės, kita specialiai šiam scenarijui sukurta medžiaga.
* Didaktinė medžiaga: kortelės su vabzdžiais, kortelės su pratimais, kortelės su magiškais žodžiais

# Scenarijaus/žaidimo variantai

Tą patį žaidimą galima žaisti komandomis, kad atsirastų konkurencija, bei dar vienas tikslas - pagreitinti užduočių sprendimą.

Didinkite pratimo sudėtingumą. Įtraukite laiko apribojimą užduočiai išspręsti ir paįvairinkite situaciją nustatydami galimybę negauti stebuklingojo žodžio, jei skaičiavimai nebus atlikti laiku.