

Jaunieji architektai projektuoja žaidimų namelį

COMU

Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas: Jaunieji architektai projektuoja žaidimų namelį

Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai): 8 metai

Reikiamas laikas: 15 minučių

Turinys / tema: Geometrija (trikampis, kvadratas, stačiakampis, apskritimas, penkiakampis, šešiakampis)

Veiklos tikslas: aprašyti ir palyginti dvimačių figūrų savybes.

# Įvadas

Šia veikla siekiama:

* ugdyti vaikų socialinius ir emocinius aspektus, t. y. skatinti empatiją kitiems vaikams, nukentėjusiems nuo stichinės nelaimės tam tikroje vietoje, ir motyvaciją ką nors dėl jų padaryti
* suprasti, kaip palyginti dvi skirtingas dvimates figūras, ir gebėti pasirinkti ir naudoti tinkamas figūras
* lavinti kūrybinio mąstymo įgūdžius, siekiant įgyvendinti savo projektus

Amžių atitinkantis scenarijus apie įvykį padės paskatins mokinius naudotis savo geometrijos žiniomis apie dvimates figūras ir suprojektuoti žaidimų namelį nuo žemės drebėjimo nukentėjusiems bendraamžiams!

## Ištekliai:

1. Spalvotas paklotas, pasitarnaujantis kaip stalas ant grindų

2. Du robotai ir krypties rodyklės

3. Įvairių spalvų, dydžių ir tekstūrų trikampiai, kvadratai, stačiakampiai, apskritimai, penkiakampiai, šešiakampiai (spalvos: geltona, mėlyna, raudona, žalia, rožinė; tekstūros: vientisa, dryžuota, taškuota ir t. t.).

4. Žemėlapiai, rodyklės, kita specialiai šiam scenarijui sukurta medžiaga

# Išsamus scenarijaus aprašymas

2023 m. vasario 6 d. Turkijoje įvyko stiprus žemės drebėjimas, nuo kurio nukentėjo 10 provincijų. Dėl šio žemės drebėjimo sugriuvo pastatai, mokyklos ir kt., kuriuose gyveno daug žmonių, ir daugybė vietų. Nukentėjo ir daug jūsų amžiaus vaikų. Vienas iš šių vaikų, Hazal, su savo šeima gyvena palapinėje. Sapne Hazal mato didžiulį žaidimų namelį, ji mato, kad žaidžia šiame namelyje su savo draugais, gyvenančiais kitoje palapinėje. Kai ryte pabunda, papasakoja mamai apie sapne matytą žaidimų namelį. Ar norėtumėte suprojektuoti žaidimų namelį, kurį Hazal matė savo sapne? Jei būtumėte Hazal vietoje, kokį žaidimų namelį suprojektuotumėte, kokių spalvų ir formų jis būtų? Ar norėtumėte būti šio namelio architektais?

# Žingsniai

1. Mokytojas, atsižvelgdamas į vaikų, kurie žais žaidimą skaičių, sudaro 2 skirtingas komandas po 2-3 žmones.
2. Mokytojas papasakoja mokiniams scenarijų.
3. Mokiniai dalijasi savo jausmais ir mintimis apie scenarijų.
4. Mokytojas išdėsto figūras atitinkamose žemėlapio vietose. Dėliodamas figūras, jis paprašo mokinių pasakyti rankoje esančios figūros savybes. Į kvadratėlius dedamos dvi skirtingos figūros, Nes tikslas yra pasirinkti vieną iš šių dviejų figūrų ir renkantis jas palyginti.
5. Komandų prašoma nuspręsti, kokias figūras jie naudos žaidimų namelio projektui Hazal ir jos draugams, kokios spalvos ir tekstūros bus šios figūros (figūros: trikampis, kvadratas, stačiakampis, apskritimas, penkiakampis, šešiakampis (spalvos: geltona, mėlyna, raudona, žalia, rožinė; tekstūros: lygios, dryžuotos, taškuotos ir t. t.)
6. Mokinių prašoma sudaryti figūrų, kurias jie rinks žaidimų nameliui planą.
7. Kiekviena komanda suprogramuoja savo robotą (arba sudėlioja rodykles tinkama tvarka) ir paspaudžia "Start" mygtuką!
8. Komandos renka su draugais suprojektuoto žaidimų namelio formas ir stato žaidimų namelį Hazal.

# Patarimai ir gudrybės mokytojui

* Atkreipkime dėmesį į komandų, kurios bus sudarytos iš 2-3 žmonių, heterogeniškumą.
* Paprašykite kiekvienos komandos pavadinti savo architektą robotą.
* Pradžioje pateikite žaidimo taisykles ir informaciją.
* Paprašykite vaikų garsiai išreikšti savo jausmus ir mintis apie scenarijų ir paskatinkite juos tai daryti.
* Keisdami abiejų robotų pradžios taškus galite išvengti jų sutapimo tame pačiame taške.
* Neleiskite vaikams bijoti suklysti kuriant robotus, neleiskite neigiamai kritikuoti savo draugų. Padrąsinkite juos, kai jie suklysta, ir leiskite jiems pajusti, kad tai yra žaidimo dalis.
* Primygtinai reikalaukite, kad mokinys pasirinktų vieną iš dviejų skirtingų geometrinių figūrų, esančių žemėlapio langelyje. Paprašykite jų garsiai palyginti dvi figūras pagal jų savybes (kraštinių skaičių, kampus ir t. t.).
* Nekomentuokite mokinių sukurtų žaidimo namelių ir nelyginkite jų tarpusavyje. Čia svarbu pagirti visus už darbą.

# Scenarijaus / žaidimo variantai

Jei komandų konkurencija per didelė, šią veiklą galima atlikti ir vienoje grupėje, vaikams paeiliui renkantis ir renkant figūras.