

Kas mėgsta picą?

ULBS

Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas: Kas mėgsta picą?

Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai): 9-10 metų

Reikiamas laikas: 15 minučių

Turinys / tema: Skaičiai (kai kurių trupmenų atpažinimas, trupmenų vartojimas žinomuose kontekstuose)

Veiklos tikslas: Spręsti įprastus ir neįprastus uždavinius su trupmenomis

# Įvadas

Šis žaidimas padeda mokiniams suprasti trupmenas ir jas pavaizduoti žinomoje probleminėje situacijoje. Mokiniai turi surinkti picos gabalėlius kiekvienam vaikui iš eilės. Tada surinktus gabalėlius pridėkite prie lėkštės, esančios žemėlapio centre. Proceso metu jie turi patikrinti, kiek riekelių liko nepaskirstytų.

## Ištekliai:

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

Kortelės: picos gabalėliai, lėkštė, skirtingos frakcijos

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

# Išsamus scenarijaus aprašymas

Senelė anūkams iškepė picą. Ana suvalgė 2/8 picos, o Danas - 3/8. Kiek gabalėlių liko močiutei? Išsiaiškinkite, kiek gabalėlių iš viso suvalgė kiekvienas vaikas ir kiek gabalėlių liko močiutei.

# Žingsniai

1. Mokiniai ir mokytojas kartu nustato žaidimo taisykles.
2. Mokiniai mintyse sudaro žemėlapį, kad surinktų visas skilteles.
3. Tada jie užprogramuoja robotą (arba sudėlioja rodykles tinkama tvarka). Paspaudžiamas „Start“ mygtukas!
4. Pirmiausia mokiniai turi nuspręsti, kiek riekelių turėjo visa pica, ir išgauti duomenis iš užduoties. Ana suvalgė 2/8 picos, o Danas - 3/8.
5. Mokiniai turi suprogramuoti robotą taip, kad jis surinktų uždavinyje nurodytą skaičių picos gabalėlių. Pirmiausia jie surinks Anos suvalgytus gabalėlius, t. y. 2/8. Tada jie sudeda 2 riekeles į lėkštę. Po to jie surenka Dano suvalgytus gabalėlius, t. y. 3/8.
6. Surinkę visus gabalėlius, mokiniai apskaičiuoja, kiek gabalėlių liko močiutei.

***Maršruto pavyzdys:***

Paimkite gabalėlį iš 1-os eilutės ir pridėkite jį prie picos: 6 žingsniai pirmyn, 2 žemyn, 2 į dešinę.

Imkite 2-os eilutės gabalėlius: pirmoji riekelė - 1 žingsnis aukštyn ir 1 žingsnis žemyn; antroji riekelė - 2 žingsniai į dešinę, 1 žingsnis aukštyn, 3 žingsniai į kairę, 1 žingsnis žemyn.

Paimkite 3-ios eilutės gabalėlius: 3 žingsniai į kairę ir 3 žingsniai atgal.

Imkite 4-os eilutės gabalėlius: 1 žingsnis žemyn, 5 žingsniai į dešinę, 5 žingsniai atgal.

Paimkite 5-os eilutės gabalėlius: pirmasis gabalėlis - 1 žingsnis žemyn ir 1 žingsnis aukštyn; antrasis gabalėlis - 3 žingsniai į kairę, 1 žingsnis žemyn, 2 žingsniai į dešinę, 1 žingsnis aukštyn; trečiasis gabalėlis - 1 žingsnis žemyn, 2 žingsniai į dešinę, 1 žingsnis aukštyn, 2 žingsniai į kairę.

# 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!
* Pridėkite daugiau asmenų ir daugiau trupmenų, kad žaidimas taptų sudėtingesnis.
* Žaiskite žaidimą komandomis, kad padidintumėte konkurenciją, bei siekiate padidinti užduočių sprendimo greitį!

# scenarijaus įgyvendinimas ir kiti ištekliai

* Žemėlapiai, rodyklės ir kita medžiaga yra specialiai šiam scenarijui sukurti įrankiai.
* Didaktinė medžiaga: kortelės su picos gabalėliais, paveikslėlis su visa pica ir joje pavaizduotais gabalėliais.

# Scenarijaus/žaidimo variantai

Tą patį žaidimą galima žaisti komandomis, kad atsirastų konkurencija, bei dar vienas tikslas - pagreitinti užduočių sprendimą. Galima pridėti daugiau veikėjų, daugiau picų ir daugiau trupmenų.