

Pagalba seneliams kaime

ULBS

Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas: Pagalba seneliams kaime

Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai): 6-7 metai

Reikiamas laikas: 15 minučių

Turinys / tema: Skaičiai (skaičių atpažinimas ir rinkinio susiejimas)

Veiklos tikslas: išplėtoti pagrindinį supratimą apie kiekio ir operacijų įvertinimą.

# Įvadas

Šiame žaidime mokiniai pasirenka skaičius, susiedami juos su daugybe elementų. Gyvūnus žaidime reikia pasirinkti atsižvelgiant į pasirinktą skaičių.

## Ištekliai:

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

Kortelės: įvairūs naminiai gyvūnai ir paukščiai, figūrėlė su berniuku (Danas, sūnėnas) ir kitos kortelės su įvairiais kitais kaimo objektais.

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

# Išsamus scenarijaus aprašymas

Mano senelių sodyboje yra daug gyvulių ir paukščių! Vakare jie visi kartu eina miegoti. Sūnėnas Danas turi patikrinti, ar visi gyvūnai ir paukščiai yra savo namelyje ir yra pasiruošę miegoti. Jis žino, kiek jų yra, bet turi suskaičiuoti, ar jie visi ten (kad susietų skaičių su gyvūnų skaičiumi).

# Žingsniai

1. Mokiniai pasako gyvūnų pavadinimus ir suskaičiuoja, kiek jų yra.
2. Mokiniai mintyse nubraižo žemėlapį, kad surinktų visus gyvūnus.
3. Tada jie užprogramuoja robotą (arba sudėlioja rodykles tinkama tvarka).
4. Pirmasis vaikas išsirenka kortelę su skaičiumi. Pavyzdžiui, skaičių 2. Mokinys pasižiūri į žemėlapį ir nusprendžia, kokie gyvūnai, visi kartu sudėjus, yra iš viso 2. Pavyzdžiui, gali būti 2 karvės. Norint patekti prie 2 karvių, reikia užprogramuoti robotą. Mokinys garsiai pasako veiksmus, kuriuos robotas turi atlikti, kad surinktų dvi karves.
5. Kitas vaikas pasiima kortelę su kitu skaičiumi. Pavyzdžiui, skaičių 1. Mokinys ieško unikalaus gyvūno. Tada užprogramuoja robotą eiti prie to gyvūno.
6. Žaidimas tęsiasi tol, kol visi gyvūnai yra paguldyti miegui.

# Patarimai ir gudrybės mokytojui

* Žaidimo pradžioje pateikite nurodymus!
* Skatinkite vaikus garsiai sakyti, ką jie galvoja!
* Galima imt ir didesnius skaičius. Dėl to žaidimas taps ilgesnis, todėl būkite atsargūs ir skirkite pakankamai laiko.
* Leiskite vaikams klysti. Bandyti dar kartą ir atrasti klaidą - tai žaidimo dalis!
* Pridėkite daugiau gyvūnų ir apsunkinkite žaidimą.
* Žaiskite žaidimą komandomis, kad padidintumėte konkurenciją, bei siekiate padidinti užduočių sprendimo greitį!

# scenarijaus įgyvendinimas ir kiti ištekliai

* Žemėlapiai, rodyklės, kiti ištekliai yra specialiai šiam scenarijui sukurta medžiaga.
* Kiekvienam gyvūnui yra 5 kortelės su skaičiais 1, 2, 3, 4, 5.
* Mokiniai turi išsirinkti skaičių korteles užmerktomis akimis. Taip jie negali iš anksto išspręsti užduoties. Kiekviena užduotis bus staigmena, kurią jie turės išspręsti ir garsiai apgalvoti sprendimą.

# Scenarijaus/žaidimo variantai

Jei norite paįvairinti žaidimą, jį galima žaisti komandomis arba perduodant estafetę toje pačioje komandoje.

Žaidimą galite žaisti, kai gyvūnai išsibarstę po visą žemėlapį arba sugrupuoti juos į vieną žemėlapio kvadratą.