

Pelė ir sūris

UL

Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas: Pelė ir sūris

Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai): 7-8 metai

Reikiamas laikas: 15 minučių

Turinys / tema: Orientacija erdvėje ir skaičiai

Veiklos tikslas: suplanuoti, užrašyti ir atlikti 3-5 žingsnių algoritmą, kaip judėti žaidimo aikštelėje naudojant žodžius "dešinėn"/"kairėn"/"aukštyn"/"žemyn". Paaiškina, kaip robotas gali judėti kitaip, kas pasikeičia, jei žingsniai yra kitokie, kokia roboto pozicija. Patikrina žingsnių rezultatą.

# Įvadas

## Šiuo žaidimu siekiama ugdyti erdvinės orientacijos įgūdžius naudojant mokomąjį robotą. Žaidimo istorija, pritaikyta mokinių amžiui, nukels juos į scenarijų, pagal kurį jie, naudodamiesi savo žiniomis, galės padėti robotui aplankyti draugus!

## Ištekliai:

"Learning Resources Code & Go Robot Mouse" robotai pelės.

Sūrio formos žaislas, rodyklių kortelės

# Išsamus scenarijaus aprašymas

Visą dieną pelytė svajojo apie skanų sūrio gabalėlį. Ji išėjo jo ieškoti. Pakeliui pelytė pastebėjo stebuklingą lauką su dideliu sūrio gabalu. Norėdama pasiekti sūrį, pelytė turėjo išspręsti uždavinį: išsiaiškinti, kuria kryptimi geriausia eiti, ir sugalvoti, kiek žingsnių nueiti, kad pasiektų sūrio gabalėlį. Padėkite pelytei pasiekti sūrio gabalėlį ir į jį įkąsti!

# Žingsniai

1. Kartu nuspręskite, kokių rodyklių jums reikia, kad gautumėte sūrį
2. Kartu nuspręskite, kiek žingsnių reikia žengti, kad gautumėte sūrį.
3. Mintyse sudarykite kelio, kuriuo einant reikia surinkti pirmąjį sūrio gabalėlį, žemėlapį.
4. Užprogramuokite robotą "Go Robot Mouse Robot" (arba sudėkite rodykles tinkama tvarka). Paspauskite „Start“!
5. Surinkite sūrį.
6. Pamaitinkite pelę!

# Patarimai ir gudrybės mokytojui

Kartu sukurkite žaidimų lentą pelės robotui!

Skatinkite vaikus garsiai kalbėti, kai jie galvoja!

Pakeiskite sūrio rinkimo pradžios vietą, jei norite, kad kiekvienas dalyvis patirtų papildomų iššūkių!

Leiskite vaikams klysti. Bandymas iš naujo ir klaidos atradimas yra žaidimo dalis.

Pradėkite nuo paletės ir sukurto kelio!

Svarbu pabrėžti tikslą – sūris.

Reikėtų naudoti ir barjerus, ir korteles.

Kiekvienoje situacijoje reikia užprogramuoti pelės kelią iki tikslo.

Vaidinkite situacijas, kuriose numatoma, kaip pelė eis, jei priešais ją atsirastų kliūtis.

# Scenarijaus/žaidimo variantai

Mokiniai gali atlikti ir užduotį iš vadovėlio (žr. 1 pav.)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Atkreipkite dėmesį ir pastebėkite! Skaičiuokite! Atsakykite į klausimus!  Pelės pomėgis - važinėti traukiniais!  Kiek iš viso yra vagonėlių?  Kiek iš viso yra pelių?  Kiek suskaičiuojate vagonėlių, kuriuose yra 2 pelės? Kurie tai vagonai?  Kiek suskaičiuojate vagonėlių, kuriuose yra 3 pelės? Kurie tai vagonai?  Kiek pelių yra nelyginių numerių vagonuose?  Sugalvokite dar 3 klausimus! Atsakykite į juos! |
| ***1 paveikslas Užduotis*** (Anspoka, Birzgale, Dzērve, Helmane, Leite, 2011) | |

**Literatūra:**

Anspoka, Z., Birzgale, E., Dzērve, I., Helmane, I., Leite, I. (2011). Sākam mokytis! Otrā grāmata. Lielvārds (latvių kalba).