

Augļu sula

ULBS

***Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums***: Augļu sula

Skolēnu vecums:6-7 gadi

Laiks:15 minūtes

Saturs: Problēmas risināšana

Nodarbības mērķis:izteikt matemātiskās idejas un procesus mutiski un rakstiski, izmantojot savu valodu un vārdu krājumu.

# Ievads

Šajā spēlē ir vienkārša vienas darbības problēma. Spēles soļi palīdz bērnam saprast, kādi dati ir zināmi uzdevumā, kādi dati ir jāzina, kāda darbība jāpielieto un kādi ir uzdevuma risināšanas soļi. Galvenais mērķis ir noskaidrot, cik daudz augļu ir nepieciešams, lai pagatavotu sulu, un savākt augļus grozā. Izmantojot spēli, skolēni tiek mudināti verbalizēt to, ko viņi domā un kas viņiem jādara, lai atrisinātu problēmu.

## Resursi:

BeeBot robots jeb rotaļlieta: BeeBot robots ir mazs un programmējams robots, kas pārvietojas dažādos virzienos un attālumos.

Kartes: ar augļiem vai īstiem augļiem

Grozs

Aksesuāri: krāsaina līmlente, lai uz grīdas izveidotu spēles galdu, vai karte, kas sadalīta 15 cm kvadrātos, vai karte, kas izgatavota no kartona.

# SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS

Mamma vēlas pagatavot ābolu un bumbieru sulu. Viņa lūdz bērnus savākt augļus no dārza un salikt tos grozā. Mums ir jāizlemj, cik daudz augļu ir jāsavāc. Tas ir minēts sulas receptē: 7 āboli un 9 bumbieri. Palīdzēsim bērniem ievākt augļus un pagatavot gardu sulu!

# Soļi

1. Skolēni un skolotājs kopīgi iepazīstas ar spēles noteikumiem.
2. Skolēni sastāda prāta karti, lai nokļūtu līdz augļiem, maina recepti, kas tiek nolasīta.
3. Pēc tam viņi ieprogrammē robotu (vai sakārto bultiņas pareizā secībā). Nospiediet sākt!
4. Skolēni izlasa sulas recepti. Šajā spēlē ir būtiski izveidot uzdevuma risināšanas algoritmu. Tāpēc skolotājam jāuzstāj algoritma izveidē. Tikai pēc tam, kad problēma mutiski ir atrisināta, bērni var pāriet pie darbības.
5. Receptē ir 7 āboli un 9 bumbieri. Skolēniem jāprogrammē robots, lai vienā ceļā savāktu visus 7 ābolus. Pēc tam ievietot tos grozā. Pēc tam viņi ieprogrammē robotu, lai vienā ceļā savāktu visus 9 bumbierus. Tad viņi ievieto bumbierus grozā.
6. Ja tiek pieļautas kļūdas, atiestatiet robotu un vienmēr sāciet no sākuma.
7. Atkārtojiet spēli, mainot augļu vietas laukumos tā, lai mainītos algoritms. Veicot izmaiņas, palūdziet bērniem aizvērt acis, lai jaunā ceļa karte būtu pārsteigums.

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

Spēles sākumā dodiet norādījumus!

Mudiniet bērnus runāt skaļi, kad viņi domā!

Ļaujiet bērniem kļūdīties. Vēlreiz mēģināt un atklāt kļūdu ir daļa no spēles!

Pievienojiet vairāk augļu vai palieliniet augļu skaitu vienā partijā.

Jūs varat nest īstus grozus un īstus augļus un likt tos uz kartes.

Katru reizi pajautājiet, kādu darbību viņš veic un kāda darbība nepieciešama.

Spēlējiet spēli komandās, lai papildinātu konkurenci, ja jūsu mērķis ir palielināt uzdevumu risināšanas ātrumu!

**Scenārija īstenošana un citi resursi:**

* Kartes, bultas un citi materiāli ir īpaši izveidoti šim scenārijam.
* Didaktiskie materiāli: kartes ar augļiem, karte ar grozu vai īstiem augļiem un īstu grozu.

**Scenārija / spēles varianti**:

Šo pašu spēli var spēlēt komandās, lai palielinātu konkurenci, ja vēl viens mērķis ir paātrināt uzdevumu risināšanu.

Mainiet sākuma punktu vai atkārtojiet spēli, mainot augļu vietas laukumos, lai mainītos algoritms.

Veicot izmaiņas, palūdziet bērniem aizvērt acis, lai jaunā ceļa karte būtu pārsteigums.