

Strādīgās bites rada visvērtīgāko medu

COMU

***Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums***: Strādīgās bites rada visvērtīgāko medu

Skolēnu vecums: 7 gadi

Laiks:15 minūtes

Saturs: Skaitļi (ritmiska skaitīšana)

Nodarbības mērķis:Veikt skaitīšanu uz priekšu un atpakaļ.

# Ievads

Šajā nodarbībā:

- ritmiskās skaitīšanas prasmju attīstīšana pa divi, trīs, četri vai pieci uz priekšu vai atpakaļ no dotā skaitļa,

- palielināt skolēnu interesi par dabu, sniedzot viņiem informāciju par to, kā bites vāc medu,

- viņu sociālo un emocionālo aspektu attīstība, sadarbojoties komandā.

- mērķis ir attīstīt algoritmiskās domāšanas prasmes, dodot komandas robotiem.

Skolēnu vecumam atbilstošs stāsts par notikumu aizvedīs viņus uz priekšu vai atpakaļ scenārijā, izmantojot ritmiskās skaitīšanas prasmes pa divi, trīs, četri, pieci!

## Resursi:

1. Krāsaina līmlente, lai izveidotu spēles galdu uz grīdas

2. Robots vai bultas un bišu rotaļlieta

3. Kastaņu, priežu, saulespuķu, lavandas un ziedu fotogrāfijas un attēli.

# SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS

Ir veikti daudzi pētījumi par medus ieguldījumu bērnu attīstībā. Kaans, kurš interesējas par šo tēmu, pēta bites un to, kā tās ražo medu, un uzzina, ka ir daudz medus veidu un ka katram medus veidam ir atšķirīgas priekšrocības. Piemēram, kastaņu medus veicina apetīti un aizsargā pret vēzi; priežu medus ir labs pret klepu, matu izkrišanu un anēmiju; saulespuķu medus dod enerģiju un tam ir pretdrudža iedarbība; lavandas medus ir labs gremošanas sistēmai un palīdz mums nomierināties; ziedu medus ir labs pret kuņģa vēzi un pinnēm. Kaan joprojām nav izlēmis, kurš medus ir visnoderīgākais, ņemot vērā to, ka visiem šiem labi zināmajiem medus veidiem ir dažādas priekšrocības. Kā jūs domājat, kurš no tiem ir visnoderīgākais? Vai arī mums vajadzētu tos sajaukt, lai apvienotu visu šo medus veidu priekšrocības un izveidotu vislabvēlīgāko medu - "mūsu pašu jaukto medu"? Ko sakāt? Bet, lai to izdarītu, bitēm medus gatavošanai ir jāvāc putekļi no dažādām vietām. Tad kā tad palīdzēt tām?

# Soļi

1. Skolotājs iepazīstina skolēnus ar scenāriju.

2. Skolēni dalās savās pārdomās par scenāriju un informāciju, ko viņi jau zina. Viņi uzdod jautājumus, kurus vēlas uzdot.

4. Skolotājs novieto kastaņu, priežu, saulespuķu, lavandu un ziedu attēlus attiecīgajās vietās kartē. Liekot šīs figūriņas, jautā: "Vai jūs lietojat šos medus veidus? Kuru no tiem jūs patērējat? Kurš, jūsuprāt, ir labāks?" utt. Tas rada sarunu atmosfēru, uzdodot jautājumus.

5. Skolēniem tiek lūgts izveidot ceļvedi attēliem, kurus viņi savāks, lai pagatavotu savu jaukto medu.

6. Lai skolēnu bišu roboti no skolēnu bišu robotiem paņemtu šo bildi un no šīs bildes gatavotu medu, vārdus zem bildes "Ritmiski skaitīt no 2 līdz 14 pa trīs", "Ritmiski skaitīt atpakaļ no 16 līdz 2 pa divi". u.c., kas nepieciešami, lai izpildītu savus pienākumus.

7. Katrs pēc kārtas ieprogrammē savu bišu robotu (vai sakārto bultiņas pareizā secībā) un nospiediet "Start"!

8. Skolēni pēc kārtas savāc putekļus no savām bitēm un pagatavo visizdevīgāko jaukto medu.

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

1. Sākumā iepazīstiniet ar nodarbības noteikumiem un informāciju par to.

2. Palūdziet skolēniem skaļi izteikt savas sajūtas un domas par scenāriju un iedrošiniet viņus šajā ziņā.

3. Neļaujiet skolēniem baidīties no kļūdām robotu kodēšanā, neļaujiet negatīvi kritizēt savus draugus. Uzmundriniet viņus, kad viņi kļūdās, un ļaujiet viņiem sajust, ka tā ir daļa no spēles.

4. Uzstājiet uz to, lai skolēns izpilda rakstisko uzdevumu, lai viņš var iegūt attēlu lodziņā kartē, iedrošiniet viņu skaitīt kļūdas un sniegt pareizo atbildi, sniedzot atbilstošas norādes.

5. Neļaujiet citiem skolēniem traucēt skolēnam, kurš pildīs uzdevumu, esiet apņēmīgi šajā jautājumā.

**Scenārija īstenošana un citi resursi:**

Kartes, bultas, citi īpaši šim scenārijam izveidoti materiāli.

**Scenārija / spēles varianti**:

Ja vēlaties, lai notikumā sacenstos komandas, varat veikt notikumu ar diviem bišu robotiem divās dažādās plaknēs. Tomēr ņemiet vērā, ka šajā gadījumā ir nepieciešams arī skolotāja palīgs.