

Jaunie arhitekti projektē rotaļu namiņa dizainu

COMU

***Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums***: Jaunie arhitekti projektē rotaļu namiņa dizainu

Skolēnu vecums:8 gadi

Laiks:15 minūtes

Saturs: Ģeometrija (trīsstūris, kvadrāts, taisnstūris, riņķis, piecstūris, sešstūris)

Nodarbības mērķis:Aprakstīt un salīdzināt plaknes figūru īpašības.

# Ievads

Šajā nodarbībā:

- skolēnu sociāli emocionālie aspekti, lai nodrošinātu empātiju ar citiem skolēniem, kuri cietuši dabas katastrofā, un motivāciju kaut ko darīt viņu labā,

- divu dažādu plaknes figūru salīdzināšanu un dot viņiem iespēju izvēlēties un izmantot atbilstošas figūras,

- mērķus, lai attīstītu viņu radošās domāšanas prasmes, jo viņi realizēs savus projektus.

Vecumam atbilstošs stāsts par notikumu novedīs viņus pie scenārija, kurā viņi izmantos savas zināšanas par plaknes figūrām ģeometrijā, lai projektētu rotaļu namiņu zemestrīcē cietušajiem vienaudžiem citviet!

## Resursi:

1. Krāsaina līmlente, lai izveidotu spēles galdu uz grīdas

2. Divi roboti un virzienu bultas

3. Trīsstūris, kvadrāts, taisnstūris, riņķis, piecstūris, sešstūris (krāsas: dzeltena, zila, sarkana, zaļa, rozā; faktūras: vienkrāsains, svītrains, punktēts utt.) dažādās krāsās, izmēros un tekstūrās.

# SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS

2023. gada 6. februārī Turcijā notika spēcīga zemestrīce, kas skāra 10 provinces. Šīs zemestrīces rezultātā tika bojātas ēkas, skolas u. c., kurās dzīvo daudzi cilvēki, un daudzas vietas. Cieta arī daudzi jūsu vecuma bērni. Viens no šiem bērniem, Hazal, kopā ar ģimeni dzīvo teltī. Savā sapnī Hazal redz milzīgu rotaļu namiņu, viņa redz, ka spēlē šajā rotaļu namiņā kopā ar saviem draugiem, kas dzīvo citā teltī. Kad no rīta pamostas, viņš stāsta mātei par sapnī redzēto rotaļu namiņu. Vai jūs vēlētos padomāt un izveidot rotaļu māju, ko Hazala redzēja savā sapnī? Ja jūs būtu Hazalas vietā, kādu rotaļu namiņu jūs projektētu, kādas krāsas un formas tā būtu? Vai jūs vēlētos būt šī dizaina arhitekti?

# Soļi

1. Skolotājs izveido 2 dažādas komandas pa 2-3 skolēniem, ņemot vērā bērnu skaitu, kuri veiks šo aktivitāti.

2. Skolotājs iepazīstina skolēnus ar scenāriju.

3. Skolēni dalās savās sajūtās un pārdomās par scenāriju.

4. Skolotājs novieto figūras atbilstošajās vietās kartē. Liekot figūras, viņš lūdz skolēnus pateikt, kādas īpašības ir attiecīgajai figūrai, kas atrodas skolotāja rokā. Forma netiek novietota uz viņa izvēlētajiem laukumiem kartē, tiek novietotas divas dažādas formas. Jo mērķis ir izvēlēties vienu no šīm divām figūrām un izvēles laikā salīdzināt abas figūras.

5. Komandām tiek lūgts izlemt, kādas formas veidos rotaļu mājiņu, ko tās projektēs Hazal un viņas draugiem, un kādas krāsas un faktūras būs šīm formām (formas: trīsstūris, kvadrāts, taisnstūris, riņķis, piecstūris, sešstūris), krāsas: dzeltena, zila, sarkana, zaļa, rozā; faktūras: vienkāršas, svītrainas, punktētas utt..

6. Skolēniem tiek lūgts sastādīt to figūru plānu, kuras viņi savāks savai rotaļu mājas konstrukcijai.

7. Katra komanda ieprogrammē savu Arhitektu robotu (vai sakārto bultiņas pareizā secībā) un nospiež "starts!".

8. Komandas savāc kopā ar draugiem projektētās rotaļu mājas formas secībā un kā mazie arhitekti uzbūvē rotaļu māju Hazalam.

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

1. Pievērsīsim uzmanību komandu neviendabīgumam, kas veidojamas no 2-3 skolēniem.

2. Palūdziet katrai komandai nosaukt savu arhitektu robotu sadarbības mācību sistēmā.

3. Iesākumā pastāstiet uzdevuma noteikumus un informāciju.

4. Palūdziet bērniem skaļi izteikt savas izjūtas un domas par scenāriju un iedrošiniet viņus šajā ziņā.

5. Mainot abu robotu sākuma punktus, jūs varat izvairīties no to pārklāšanās vienā un tajā pašā punktā.

6. Neļaujiet bērniem baidīties kļūdīties, kodējot robotus, neļaujiet negatīvi kritizēt savus draugus. Iedrošiniet viņus, kad viņi kļūdās, un ļaujiet viņiem sajust, ka tā ir daļa no spēles.

7. Uzstājiet, lai skolēns izvēlas vienu no divām dažādām ģeometriskām figūrām, kas atrodas kastītē uz kartes. Palūdziet viņiem skaļi salīdzināt divas figūras pēc to īpašībām (malu skaits, virsotnes utt.).

8. Skolēnu izveidotās rotaļu mājas ir "skaistākas, šī ir labāka utt.". Nekomentējiet, neļaujiet, lai tās tiek veidotas. Jo viena no svarīgākajām prasmēm šeit ir radoša domāšana.

**Scenārija īstenošana un citi resursi:**

Kartes, bultas, citi īpaši šim scenārijam izveidoti materiāli.

**Scenārija / spēles varianti**:

Ja sacensība starp komandām šajā aktivitātē ir pārāk liela, to var veikt arī vienā grupā, bērniem pēc kārtas izvēloties un vācot figūras.