

*** Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums:*** Dosimies ciemos

***Skolēnu vecums:*** 7-8 gadi

***Laiks:*** 15 minūtes

***Saturs:*** Telpiskā orientēšanās

***Nodarbības mērķis:*** Plānot, pierakstīt un izpildīt 3-5 soļu algoritmu, lai pārvietotos pa spēles laukumu, izmantojot vārdus "pa labi"/"pa kreisi"/"uz augšu"/"uz leju". Paskaidrot, kā pārvietoties citādi, kas mainās, ja soļi ir atšķirīgi. Noteikt objektu skaitu un skaitīt uz priekšu, atpakaļ 10 apjomā; pārbaudīt soļu rezultātu.

# Ievads

Šīs spēles mērķis ir attīstīt telpiskās orientēšanās prasmes, izmantojot izglītojošu robotu. Spēles stāsts, kas ir piemērots skolēnu vecumam, aizvedīs viņus uz scenāriju, kurā viņi, izmantojot savas zināšanas, var palīdzēt robotam apmeklēt draugus!

## Resursi:

***Photon Robot, planšetdators***

***MicroUSB kabelis, piekļuve bezmaksas mobilajām lietotnēm***

# SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS

Kādu dienu Roberts saņem ielūgumu uz drauga dzimšanas dienas svinībām. Roberts domāja, ko varētu uzdāvināt draugam dzimšanas dienā. Viņš to izdomāja! Tad devās pie drauga, lai kopā nosvinētu viņa dzimšanas dienu! Palīdzi Robertam apmeklēt draugu!

# Soļi

1. Kopā izlemiet, kādas bultas jums ir nepieciešamas, lai nokļūtu draugu mājā.

2. Kopā izlemiet, cik soļu jums ir nepieciešams, lai nokļūtu draugu mājā.

3. Sastādiet garīgu ceļa karti, lai apmeklētu draugu.

4. Programmējiet fotona robotu (vai sakārtojiet bultiņas pareizā secībā). Nospiediet start!

5. Apmeklējiet draugu!

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

Spēles sākumā dodiet norādījumus!

Mudiniet bērnus runāt skaļi, kad viņi domā!

Izpildiet robota ceļu ar dažādiem šķēršļiem!

Jūs varat pārvarēt dažādas barjeras un noteiktos ceļa punktos robotam piemērot krāsas un skaņas.

Veicot uzdevumu pāros vai grupās, tiek attīstītas sadarbības prasmes.

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

Robots palīdz skolēnam risināt uzdevumus, kuros robotam ir jānokļūst līdz galamērķim.

**Scenārija īstenošana un citi resursi:**

Kartes, bultas, citi īpaši šim scenārijam izveidoti materiāli.

**Scenārija / spēles varianti**:

Skolēni var izpildīt uzdevumu no mācību grāmatas (sk. 1. attēlu).

|  |  |
| --- | --- |
| ***Attēls 1 Uzdevums*** (Anspoka, Birzgale, Dzērve, Helmane, Leite, 2011) | |

***Avots*:**

Anspoka, Z., Birzgale, E., Dzērve, I., Helmane, I., Leite, I. (2011). *Sākam mācīties! Otrā grāmata.* Lielvārds