

Pele un siers

UL

***Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums***: Pele un siers

Skolēnu vecums: 7-8 gadi

Laiks:15 minūtes

Saturs: Telpiskā orientēšanās un skaitļi

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. Skolēnu vecumam atbilstošs spēles sižets aizvedīs viņus līdz scenārijam, kurā viņi, izmantojot savas zināšanas, var palīdzēt pelei iegūt siera gabaliņu!

## Resursi:

Learning Resources Code & Go Robot Mouse roboti.

Siera rotaļlieta, bultiņu kartes

# SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS

Visu dienu mazā pele sapņo par gardu siera gabaliņu. Viņa devās to meklēt. Pa ceļam pele ieraudzīja burvju lauku ar lielu siera gabalu. Lai nokļūtu līdz sieram, pelei bija jāatrisina uzdevums: jāizdomā, kurā virzienā vislabāk iet, un jānoskaidro, cik soļu jānoiet, lai nokļūtu līdz siera gabalam. Palīdzi pelei nokļūt līdz sieram un iekost tajā!

# Soļi

1. Kopā izlemiet, kādas bultas jums ir nepieciešamas, lai iegūtu sieru.

2. Kopīgi izlemiet, cik soļu jums ir nepieciešams, lai iegūtu sieru kā ceļa mērķi.

3. Sastādiet garīgu ceļa karti, lai savāktu pirmo siera gabaliņu.

4. Ieprogrammējiet peles robotu Go Robot (vai sakārtojiet bultiņas pareizā secībā). Nospiediet Start!

5. Savāc sieru.

6. Pabarojiet peli!

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

Izveidojiet peles robota spēles dēli kopā!

Mudiniet bērnus skaļi runāt, kad viņi domā!

Mainiet siera vākšanas sākumpunktu, ja vēlaties pievienot izaicinājumu katram dalībniekam!

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

Sāciet no paletes un izveidotā ceļa!

Svarīgi ir ieplānot mērķi "siers".

Jāizmanto gan barjeras, gan kartes.

Katrā situācijā jāprogrammē peles ceļš uz mērķi.

Izspēlējiet situācijas, paredzot, kā pele dosies, ja tās priekšā ir barjera.

**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) | |

**Avoti:**

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