

Młodzi architekci projektują domek do zabawy

COMU

Tytuł scenariusza/nazwa gry: Młodzi architekci projektują domek do zabawy

Wiek dzieci (uczniowie szkół podstawowych):8 lat

Czas gry:15 minut

Treść/tematyka: Geometria (trójkąt, kwadrat, prostokąt, koło, pięciokąt, sześciokąt)

Cel ćwiczenia:Opisywanie i porównywanie właściwości dwuwymiarowych kształtów.

# Wprowadzenie

To ćwiczenie;

* społeczno-emocjonalne aspekty zachowania dzieci w kategoriach empatii wobec innych dzieci, które zostały poszkodowane w wyniku klęski żywiołowej w danym miejscu i motywacji do zrobienia czegoś dla nich,
* porównanie dwóch różnych dwuwymiarowych kształtów i umożliwienie im wyboru i użycia odpowiednich
* ma na celu rozwijanie ich umiejętności kreatywnego myślenia, ponieważ będą realizować własne projekty.

Dostosowana do wieku opowieść o wydarzeniu doprowadzi ich do scenariusza, w którym wykorzystają swoją wiedzę o dwuwymiarowych kształtach w geometrii, aby zaprojektować domek do zabawy dla rówieśników dotkniętych trzęsieniem ziemi!

## Zasoby:

1. Kolorowa taśma do stworzenia stołu na podłodze

2. Dwa roboty i strzałki kierunkowe

3. Trójkąt, kwadrat, prostokąt, koło, pięciokąt, sześciokąt (kolory: żółty, niebieski, czerwony, zielony, różowy; tekstury: jednolite, w paski, w kropki itp.) w różnych kolorach, rozmiarach i teksturach.

# Szczegółowy opis scenariusza

W dniu 6 lutego 2023 r. w Turcji wystąpiło silne trzęsienie ziemi, które dotknęło 10 prowincji. W wyniku tego trzęsienia ziemi wiele budynków, szkół itp., w których mieszka wiele osób, zostało zniszczonych. Ucierpiało również wiele dzieci w Waszym wieku. Jedno z tych dzieci, Hazal, mieszka z rodziną w namiocie. Hazal widzi we śnie ogromny domek do zabawy, widzi, że bawi się w tym domku ze swoimi przyjaciółmi mieszkającymi w innym namiocie. Kiedy budzi się rano, opowiada matce o domku, który widziała we śnie. Czy chciałbyś wymyślić i zaprojektować domek do zabawy, który Hazal widziała w swoim śnie? Gdybyś był na miejscu Hazal, jaki rodzaj domku do zabawy byś zaprojektował, jakie miałby kolory i kształty? Czy chciałbyś być architektem tego projektu?

# Kroki

1. Nauczyciel tworzy 2 różne drużyny składające się z 2-3 osób, biorąc pod uwagę liczbę dzieci, które będą wykonywać ćwiczenie.

2. Nauczyciel dzieli się z uczniami scenariuszem.

3. Uczniowie dzielą się swoimi odczuciami i przemyśleniami na temat scenariusza.

4. Nauczyciel umieszcza kształty w odpowiednich miejscach na mapie. Podczas umieszczania kształtów prosi uczniów, aby powiedzieli o właściwościach kształtu w jego dłoni. Kształt nie jest umieszczany na kwadratach, które wybiera na mapie, umieszczane są dwa różne kształty. Celem jest wybranie jednego z tych dwóch kształtów i porównanie ich podczas wyboru.

5. Drużyny są proszone o wybranie kształtów domku do zabawy, który zaprojektują dla Hazal i jej przyjaciół, a także kolorów i tekstur tych kształtów (kształty: trójkąt, kwadrat, prostokąt, koło, pięciokąt, sześciokąt (kolory: żółty, niebieski, czerwony, zielony, różowy; tekstury: gładkie, w paski, w kropki itp.)

6. Uczniowie są proszeni o sporządzenie mapy drogowej kształtów, które będą zbierać do swojego projektu domku

7. Każdy zespół programuje swojego robota-architekta (lub umieszcza strzałki we właściwej kolejności) i rozpoczyna grę!

8. Drużyny zbierają kształty domku do zabawy, który zaprojektowaliście z przyjaciółmi w kolejności i budują domek do zabawy dla Hazal jako mali architekci.

# Wskazówki i porady dla nauczycieli

1. Zwróćmy uwagę na niejednorodność drużyn, które mają składać się z 2-3 osób.

2. Poproś każdą drużynę o nazwanie swojego robota-architekta w ramach nauki opartej na współpracy.

3. Na początku podaj zasady i informacje dotyczące wydarzenia.

4. Poproś dzieci, aby głośno wyraziły swoje uczucia i przemyślenia na temat scenariusza i zachęć je do tego.

5. Zmieniając punkty początkowe dwóch robotów, można uniknąć nakładania się ich w tym samym punkcie.

6. Zapobiegaj obawom dzieci przed popełnianiem błędów w kodowaniu robotów, nie pozwalaj na negatywną krytykę kolegów. Zachęcaj je, gdy popełniają błędy i spraw, by czuły, że jest to część gry.

7. Nalegaj, aby uczeń wybrał jeden z dwóch różnych kształtów geometrycznych w polu na mapie. Poproś ich o głośne porównanie dwóch kształtów pod względem ich właściwości (liczby boków, kątów itp.).

8. Domki zaprojektowane przez uczniów są „piękniejsze, lepsze itp.”. Nie komentuj, nie pozwalaj na to. Ponieważ jedną z ważnych umiejętności jest tutaj kreatywne myślenie.

**Wdrożenie scenariusza i inne zasoby:**

Mapy, strzałki i inne materiały stworzone specjalnie na potrzeby tego scenariusza.

**Warianty scenariusza/gry**:

Jeśli rywalizacja między drużynami jest zbyt duża, ćwiczenie można również przeprowadzić w jednej grupie, w której dzieci kolejno wybierają i zbierają kształty.