

Chodźmy w odwiedziny!

UL

Tytuł scenariusza/nazwa gry: Chodźmy w odwiedziny!

Wiek dzieci (uczniowie szkół podstawowych): 7-8 lat

Czas gry: 15 minut

Treść/tematyka: Orientacja przestrzenna

Cel ćwiczenia: Zaplanowanie, opisanie i wypełnienie 3-5 etapowego algorytmu poruszania się po obszarze gry, używając słów "prawo" / "lewo" / "góra" / "dół". Wyjaśnianie, jak poruszać się w różnych kierunkach, co się zmienia, jeśli kroki są różne. Określanie liczby obiektów i liczenie kroków do przodu, do tyłu w granicach 10; Sprawdzanie wyniku wykonania tych kroków.

# Wprowadzenie

Ta gra ma na celu rozwijanie umiejętności orientacji przestrzennej z użyciem robota edukacyjnego. Fabuła gry, dopasowana do wieku uczniów, zabierze ich w scenariusz, w którym mogą pomóc robotowi odwiedzić przyjaciela, wykorzystując swoją wiedzę!

## Zasoby:

Programowlny robot, tablet

MicroUSB, dostęp do bezpłatnych aplikacji mobilnych

# Szczegółowy opis scenariusza

Pewnego dnia Robert otrzymuje zaproszenie na przyjęcie urodzinowe przyjaciela. Robert myślał o tym, jak może dostać się na urodziny przyjaciela. On to wymyślił! Potem poszedł odwiedzić swojego przyjaciela, aby wspólnie świętować jego urodziny! Pomóż Robertowi odwiedzić przyjaciela!

# Kroki

1. Zdecydujcie razem, jakich strzałek potrzebujesz, aby dostać się do domu przyjaciela
2. Zdecydujcie razem, ile kroków potrzebujesz, aby dostać się do domu przyjaciela
3. Zrób mentalną mapę drogi, aby odwiedzić przyjaciela
4. Zaprogramuj robota (lub umieść strzałki we właściwej kolejności). Naciśnij przycisk start!
5. Odwiedź znajomego!

# wskazówki I Porady dla nauczyciela

Daj instrukcje na początku gry!

Zachęcaj dzieci, aby mówiły głośno, kiedy myślą!

Utrudnij ścieżkę robota różnymi barierami!

Możesz pokonać różne bariery i zastosować kolory i dźwięki do robota w określonych punktach po drodze.

Gdy zadanie jest wykonywane w parach lub grupach, rozwijane są umiejętności współpracy.

Pozwól dzieciom popełniać błędy. Ponowna próba i odkrycie błędu jest częścią gry!

Robot pomaga uczniowi rozwiązywać zadania, które wymagają od robota dotarcia do celu.

Uczniowie mogą opracować podręcznik do zadań (patrz rysunek 1)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Zobaczcie! Opowiedzcie! Rozwiążcie!  Wymyśl więcej zadań dla obrazu! |
| ***Rysunek 1 Zadanie*** (Anspoka, Birzgale, Dzērve, Helmane, Leite, 2011) | |

***Literatura*:**

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