

Mysz i ser

UL

Tytuł scenariusza/nazwa gry: Mysz i ser

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

Czas gry: 15 minut

Treść/Temat: Orientacje przestrzenne i liczby

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 myszce zdobyć kawałek sera, wykorzystując swoją wiedzę!

## Zasoby:

Programowalny robot

Zabawka w kształcie sera, karty strzałek

# Szczegółowy opis scenariusza

Przez cały dzień mała myszka marzy o pysznym kawałku sera. Poszła go szukać. Po drodze mysz zauważyła magiczne pole z dużym kawałkiem sera. Aby dostać się do sera, mysz musiała rozwiązać problem: wymyślić najlepszy kierunek i dowiedzieć się, ile kroków przejść, aby dostać się do kawałka sera. Pomóż myszy zdobyć ser i ugryźć go!

# Kroki

1. Zdecydujcie razem, jakich strzał potrzebujesz, aby zdobyć ser
2. Zdecydujcie razem, ile kroków potrzeba, aby uzyskać ser jako cel ścieżki
3. Zrób mentalną mapę ścieżki, aby zebrać pierwszy kawałek sera
4. Zaprogramuj robota (lub umieść strzałki we właściwej kolejności). Naciśnij przycisk start!
5. Zbierz ser.
6. Nakarm mysz!

# Porady i wskazówki dla nauczyciela

Stwórzcie razem planszę do zabawy!

Zachęcaj dzieci, aby mówiły głośno, kiedy myślą!

Zmień miejsce rozpoczęcia zbierania sera, jeśli chcesz dodać wyzwanie dla każdego uczestnika!

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

Zacznij od palety i utworzonej ścieżki!

Ważne jest, aby zaplanować cel "ser".

Należy używać zarówno barier, jak i kart.

W każdej sytuacji należy zaprogramować ścieżkę myszy do celu.

Odtwarzaj sytuacje, przewidując, jak mysz pójdzie, jeśli przed nią znajduje się bariera.

# Warianty scenariusza/gry

Uczniowie mogą opracować podręcznik do zadań (patrz rysunek 1)

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Uważaj i obserwuj! Licz! Odpowiedz na pytania!**  ***Hobby myszy to jazda pociągami!***  Ile wagonów w sumie?  Ile myszy w sumie?  Ile wagonów ma 2 myszy? Które?  Ile wagonów ma 3 myszy? Które?  Ile myszy znajduje się w wagonach o numerach nieparzystych?  Wymyśl jeszcze 3 pytania! Odpowiedz na nie! |
| ***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).