Titlul scenariului/denumirea jocului: Rupe vraja

Rupe vraja!

ULBS

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 7-8 ani

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Geometrie (pătrat, dreptunghi, triunghi, cerc: identificare și reprezentare grafică)

Scopul activității: Analizați și descrieți relațiile spațiale, poziția în spațiu în raport cu ceilalți și cu obiectele.

# Introducere

E Acest joc presupune descrierea poziției obiectelor în raport cu alte obiecte și asocierea obiectelor cu forme geometrice. Elevii sunt provocați să analizeze relațiile dintre ele și să stabilească calea de deplasare a obiectului către figura corespunzătoare.

## Resurse:

Robot programabil sau jucărie: robotul programabil care se deplasează în diferite direcții și la diferite distanțe.

Forme: cerc, pătrat, triunghi, dreptunghi, diferite forme și imagini.

Accesorii: scotch colorat pentru a face masa pe podea sau o hartă împărțită în pătrate de 15 cm sau o hartă din carton.

# O descriere detaliată a scenariului

O vrăjitoare rea care s-a culcat târziu și nu a dormit. Era supărată și morocănoasă, așa că a transformat soarele, pizza, televizorul și cutia de cadouri în figuri geometrice! Apoi le-a ascuns printre alte obiecte! Numai copiii isteți pot aduce înapoi soarele, televizorul, pizza și cutia de cadouri, ghicind unde se află fiecare dintre ele. Vă putem ajuta? Să vedem în ce figuri geometrice a transformat vrăjitoarea soarele, televizorul, cutia de cadouri și, bineînțeles, diapozitivul de pizza? Haideți să rupem vraja!

# Pași

1. Elevii sunt instruiți de către profesor cum să folosească robotul și care este subiectul lecției. Împreună pot denumi robotul așa cum doresc.
2. Ei numesc figurile geometrice de pe hartă, și anume: pătratul, triunghiul, dreptunghiul și cercul.
3. Ei asociază obiectele cu figuri geometrice: televizorul, soarele, felia de pizza, cutia de cadouri (se pot alege și alte obiecte) - dreptunghi, cerc, triunghi, pătrat.
4. Elevii desenează o hartă mentală a drumului pentru a colecta prima formă și a o asocia cu obiectul corespunzător.
5. Apoi, ei programează robotul (sau pun săgețile în ordinea corectă) pentru a ajunge la primul obiect. În funcție de nivelul de dificultate, profesorul îi poate provoca pe elevi să programeze robotul pentru a ajunge direct la un singur obiect sau să îl programeze pas cu pas, resetând robotul de fiecare dată. A doua opțiune este mai ușoară.
6. Elevii identifică obiectul după poziția sa față de un alt obiect și determină forma obiectului. Dacă au găsit corect obiectul, ei indică locul în care acesta se află în raport cu alte obiecte din jurul său. De exemplu: 2 pași înainte, obiectul găsit este: televizorul. Elevii spun: "Am recuperat televizorul de la vrăjitoarea cea rea! Iar forma înrudită este dreptunghiul. Dreptunghiul se află sub o inimă". Apoi programează robotul să meargă acolo. De exemplu, 3 pași înainte și 3 la dreapta. În cele din urmă, el/ea ajunge la dreptunghi.
7. De la prima figură, rugați elevii să meargă la cel mai apropiat obiect. De exemplu:
8. Du-te la soare. Elevii trebuie să recunoască obiectul și figura. Indicați poziția sa în raport cu celelalte obiecte și treceți la găsirea cercului pe hartă.
9. Mergeți la cadou. Elevii trebuie să recunoască obiectul și figura. Apoi, trebuie să determine poziția obiectului în raport cu ceilalți. În cele din urmă, ei trebuie să găsească figura pe covor.
10. Elevii trebuie să programeze întotdeauna robotul către cel mai apropiat obiect. În acest fel, ei recuperează mai repede ceea ce vrăjitoarea a luat.
11. Robotul se poate întoarce de fiecare dată la poziția de pornire, dacă doriți să simplificați jocul.

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

Dați instrucțiuni la începutul jocului!

Încurajați-i pe copii să vorbească cu voce tare atunci când gândesc!

Fiecare elev realizează hărți mentale sau chiar note ale secvențelor de instrucțiuni pe care robotul trebuie să le urmeze de-a lungul traseului dat.

Repetați în grup mișcările posibile: stânga, dreapta, înainte, înapoi, rotirea și, dacă este necesar, pauză sau resetare.

Schimbați locul de pornire al colectării formelor, dacă doriți să adăugați o provocare pentru fiecare participant!

Lăsați copiii să facă greșeli. Să încerce din nou și să descopere eroarea face parte din joc!

Adăugați mai multe forme și mai multe obiecte la prolog și complicați jocul.

Profesorul poate programa robotul să felicite sau să încurajeze elevii să continue.

Jucați jocul în echipe pentru a adăuga competiție, în cazul în care scopul de a crește viteza de rezolvare a sarcinilor!

# punerea în aplicare a scenariilor și alte resurse

* Tablă sau foaie de lucru
* Un robot
* O fișă de instrucțiuni pentru robot, care să fie vizibilă pentru elevi
* Autocolante pentru cuvinte noi
* Foaie model mică pentru a transmite traseele elevilor

# Variante ale scenariului/jocului

Se pot adăuga mai multe obiecte și figuri geometrice (pentru clasele superioare).