

**Insecte prietenoase**

ULBS

***Titlul scenariului/denumirea jocului:*** Insecte prietenoase

***Vârsta copiilor (elevi de școală primară):*** 8-9 ani

***Timpul necesar:*** 15 minute

***Conținut/subiect:*** Patru operații

***Scopul activității:*** Recunoașterea faptelor de bază ale înmulțirii/împărțirii folosind diferite strategii care mobilizează relațiile numerice și proprietățile operațiilor.

# Introducere

## În acest joc copiii trebuie să cunoască cele 4 operații aritmetice și să folosească proprietățile operațiilor aritmetice pentru a avea calcule mai ușoare și rezultate mai rapide. Fiecare insectă are câte o proprietate: comutativitatea, asociativitatea, elementul neutru, distributivitatea față de adunare și scădere și regula înmulțirii cu 0. Parcurgând pașii necesari, vor ajunge la insectă și vor afla rezultatul calculelor aplicând aceste operații.

## Resurse:

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

***Cărți:*** cu exerciții, cu insecte și cu cuvinte magice

***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

Insectele joacă un rol important în natură. Insectele sunt mici și timide. Mulți copii iubesc insectele și vor să fie prieteni cu ele, dar nu pot vorbi limba lor. Există o parolă pentru fiecare insectă, astfel încât să o înțelegeți și să vă împrieteniți cu ea. Parola este dată în cifre Dacă rezolvi corect exercițiul, vei avea parola! Haideți să ne împrietenim cu insectele!

# Pași

1. Elevii și profesorul stabilesc împreună regulile jocului.
2. Elevii fac o hartă mentală a drumului pentru a ajunge la insectă, după care se face calculul.
3. Apoi, ei programează robotul (sau pun săgețile în ordinea corectă). Apăsați start!
4. Elevii trebuie să aleagă o insectă cu care vor să fie prieteni. Ei trebuie să programeze robotul pentru a ajunge la acea insectă. Când ajung la insectă, trebuie să facă un exercițiu. Răspunsul îi va duce la un cuvânt magic în care vorbește acea insectă.

Exemplu de foaie de parcurs:

Alege o gărgăriță. Pașii sunt: 1 sus, 2 stânga-3 jos și 3 dreapta.

Alege greierele. Pașii sunt: 3 la stânga, 2 în jos și 3 la dreapta.

Alege omida. Pașii sunt: 4 dreapta - 3 jos, 5 stânga.

Alegeți un fluture. Pașii sunt: 1 dreapta, 3 jos-2 dreapta și 5 sus.

Alege gândacul. Pașii sunt:4 dreapta, 2 sus-4 jos, 1 stânga.

Alege gândacul. Pașii sunt: 2 sus, 2 dreapta, 3 jos.

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

Dați instrucțiuni la începutul jocului!

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

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

Folosiți cuvinte magice amuzante cu interjecții și pronunție dificilă.

Lăsați copiii să își aleagă insectele preferate.

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

* Hărți, săgeți, alte materiale create special pentru acest scenariu.
* Materiale didactice: cartonașe cu insecte, cartonașe cu exerciții, cartonașe cu cuvinte magice

# Variante ale scenariului/jocului

Același joc poate fi jucat în echipe pentru a adăuga un plus de competiție, dacă un alt scop este acela de a accelera rezolvarea sarcinilor.

Creșteți dificultatea exercițiului. Adăugați o limită de timp pentru rezolvarea exercițiului și condimentați lucrurile prin introducerea posibilității de a nu obține cuvântul magic dacă calculul nu este făcut la timp.