

Suc de fructe

ULBS

Titlul scenariului/denumirea jocului: Suc de fructe

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 6-7 ani

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Rezolvarea problemelor

Scopul activității: Exprimarea ideilor și proceselor matematice, oral și în scris, folosind propriul limbaj și vocabular.

# Introducere

Acest joc conține o problemă simplă cu o singură operațiune. Etapele jocului îl ajută pe copil să înțeleagă care sunt datele cunoscute din problemă, ce date trebuie cunoscute, ce operație trebuie aplicată și care sunt pașii de rezolvare a problemei. Scopul principal este de a vedea câte fructe sunt necesare pentru a pregăti sucul și de a colecta fructele în coș. Prin intermediul jocului, elevii sunt încurajați să verbalizeze ce gândesc și ce trebuie să facă pentru a rezolva o problemă.

## Resurse:

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

Cărți: cu fructe sau fructe reale

Un coș

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

Mama vrea să facă suc de mere și pere. Ea le cere copiilor să adune fructele din grădină și să le pună într-un coș. Trebuie să decidem câte fructe trebuie să culegem. Acest lucru este menționat în rețeta pentru suc: 7 mere și 9 pere. Să-i ajutăm pe copii să culeagă fructe și să facă un suc delicios!

# Pași

1. Elevii și profesorul stabilesc împreună regulile jocului.
2. Elevii realizează o hartă mentală a drumului pentru a ajunge la fructe, după ce se citește rețeta.
3. Apoi, ei programează robotul (sau pun săgețile în ordinea corectă). Apăsați start!
4. Elevii citesc rețeta de suc. În acest joc, realizarea algoritmului de rezolvare a problemei este esențială. Așadar, profesorul ar trebui să insiste în crearea algoritmului. Numai după ce întreaga rută este proiectată mental, copiii pot trece la acțiune.
5. Rețeta este de 7 mere și 9 pere. Elevii trebuie să programeze robotul pentru a colecta pe un singur drum toate cele 7 mere. Apoi să le plaseze în coș. Apoi programează robotul să colecteze pe un singur drum toate cele 9 pere. Apoi, ei pun perele în coș.
6. Dacă există greșeli, resetați robotul și începeți întotdeauna de la început.
7. Repetați jocul schimbând locul fructelor în pătrate, astfel încât algoritmul să se schimbe. Atunci când faceți modificări, rugați-i pe copii să închidă ochii, astfel încât noua hartă să fie o surpriză.

# 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!

Adăugați mai multe fructe sau măriți numărul de fructe dintr-un lot.

Puteți transporta coșuri și fructe reale și le puteți pune pe hartă.

Întrebați de fiecare dată ce acțiune face și ce operațiune este necesară.

Jucați jocul în echipe pentru a adăuga competiție, dacă aveți ca scop creșterea vitezei de rezolvare a sarcinilor!

# punerea în aplicare a scenariilor și alte resurse

* Hărțile, săgețile și alte materiale sunt create special pentru acest scenariu.
* Materiale didactice: cartonașe cu fructe, un cartonaș cu un coș sau fructe reale și un coș real.

# 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.

Schimbați punctul de plecare sau repetați jocul schimbând locul fructelor în pătrate, astfel încât algoritmul să se schimbe.

Când faceți schimbări, rugați-i pe copii să închidă ochii, astfel încât noua hartă să fie o surpriză.