

Arhitecții juniori proiectează casa de joacă

COMU

Titlul scenariului/denumirea jocului: Arhitecții juniori proiectează casa de joacă

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 8 ani

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Geometrie (triunghi, pătrat, dreptunghi, cerc, pentagon, hexagon)

Scopul activității: Descrieți și comparați proprietățile formelor bidimensionale.

# Introducere

Această activitate vizează:

* compararea a două forme bidimensionale diferite, permițându-le să aleagă și să utilizeze formele adecvate,
* abilitățile de gândire creativă pe măsură ce își vor realiza propriile modele,
* aspectele socio-emoționale ale copiilor în ceea ce privește oferirea empatiei față de alți copii care au fost răniți în urma unui dezastru natural într-un loc și motivația de a face ceva pentru ei.

Povestea evenimentului, adaptată vârstei lor, îi va conduce la un scenariu în care își vor folosi cunoștințele de geometrie cu forme bidimensionale pentru a proiecta o căsuță de joacă pentru colegii afectați de cutremur în altă parte!

## Resurse:

1. Scotch colorat pentru a face masa pe podea

2. Doi roboți și săgeți de direcție

3. Triunghi, pătrat, dreptunghi, cerc, pentagon, hexagon (culori: galben, albastru, roșu, verde, roz; texturi: solid, dungat, punctat etc.) în diferite culori, dimensiuni și texturi.

# O descriere detaliată a scenariului

Pe 06 februarie 2023, în Turcia a avut loc un cutremur major care a afectat 10 provincii. Ca urmare a acestui cutremur, clădirile, școlile etc., unde locuiesc mulți oameni și multe locuri au fost avariate. Mulți copii de vârsta ta au fost, de asemenea, afectați. Unul dintre acești copii, Hazal, locuiește într-un cort cu familia sa. Hazal vede în visul ei o casă de joacă imensă, vede că se joacă în această casă de joacă cu prietenii ei care locuiesc în celălalt cort. Când se trezește dimineața, îi povestește mamei sale despre căsuța de joacă pe care a văzut-o în vis. Vrei să te gândești și să proiectezi casa de joacă pe care Hazal a văzut-o în visul ei? Dacă ai fi în locul lui Hazal, ce fel de căsuță de joacă ai proiecta, ce culori și forme ar avea? Ați vrea să fiți arhitecții acestui design?

# Pași

1. Două echipe diferite de 2-3 persoane sunt formate de către profesor, ținând cont de numărul de copii care vor desfășura activitatea.

2. Scenariul este împărtășit elevilor de către profesor.

3. Elevii își împărtășesc sentimentele și gândurile legate de scenariu.

4. Profesorul plasează formele în locurile corespunzătoare de pe hartă. În timp ce plasează formele, el le cere elevilor să spună proprietățile formei din mâna sa. Nu se plasează o formă pe pătratele pe care le alege pe hartă, ci se plasează două forme diferite. Pentru că scopul este de a alege una dintre aceste două forme și de a compara cele două forme în timp ce aleg.

5. Echipele sunt rugate să se decidă asupra formelor pentru căsuța de joacă pe care o vor proiecta pentru Hazal și prietenii ei, precum și asupra culorilor și texturilor acestor forme (forme: triunghi, pătrat, dreptunghi, cerc, pentagon, hexagon (culori: galben, albastru, roșu, verde, roz; texturi: uni, dungat, punctat etc.).

6. Elevii sunt rugați să întocmească o foaie de parcurs cu formele pe care le vor colecta pentru proiectul căsuței lor de joacă.

7. Fiecare echipă își programează propriul Robot Arhitect (sau pune săgețile în ordinea corectă) și apasă start!

8. Echipele colectează formele căsuței de joacă pe care ați proiectat-o împreună cu prietenii voștri în ordine și construiesc o căsuță de joacă pentru Hazal, ca mici arhitecți.

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

1. Să acordăm atenție eterogenității echipelor care urmează să fie formate din 2-3 persoane.

2. Cereți fiecărei echipe să își numească robotul arhitect într-un cadru de învățare în colaborare.

3. Prezentați la început regulile și informațiile despre eveniment.

4. Rugați-i pe copii să-și exprime cu voce tare sentimentele și gândurile despre scenariu și încurajați-i în acest sens.

5. Prin modificarea punctelor de plecare ale celor doi roboți, puteți evita suprapunerea lor în același punct.

6. Împiedicați copiii să se teamă de a face greșeli în roboții de codificare, nu permiteți criticile negative ale prietenilor lor. Încurajați-i atunci când fac greșeli și faceți-i să simtă că face parte din joc.

7. Insistați ca elevul să aleagă una dintre cele două forme geometrice diferite într-o căsuță de pe hartă. Rugați-l să compare cu voce tare cele două forme în funcție de proprietățile lor (numărul de laturi, unghiuri etc.).

8. Căsuțele de joacă proiectate de elevi sunt "mai frumoase, așa e mai bine etc.". Nu comentați, nu permiteți să se facă acest lucru. Pentru că una dintre abilitățile importante aici este gândirea creativă.

**Implementarea scenariilor și alte resurse:**

Hărți, săgeți, alte materiale create special pentru acest scenariu.

**Variante ale scenariului/jocului**:

În cazul în care competiția dintre echipe este prea mare în cadrul activității, activitatea poate fi desfășurată și ca un singur grup, copiii alegând și adunând formele pe rând.