

**Să mergem în vizită!**

UL

***Titlul scenariului/denumirea jocului:*** Să mergem în vizită

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

***Timpul necesar:*** 15 minute

***Conținut/subiect:*** Orientarea spațială

***Scopul activității:*** Planificați, scrieți și completați un algoritm în 3-5 pași pentru a vă deplasa pe suprafața de joc folosind cuvintele "dreapta"/"stânga"/"sus"/"jos". Explică cum să te miști diferit, ce se schimbă dacă pașii sunt diferiți. Determină numărul de obiecte și numără înainte, înapoi în limita a 10; Verifică rezultatul pașilor.

# Introducere

Acest joc are ca scop dezvoltarea abilităților de orientare spațială prin intermediul unui robot educațional. Povestea jocului, adaptată vârstei elevilor, îi va duce pe aceștia într-un scenariu în care, folosindu-și cunoștințele, pot ajuta robotul să viziteze un prieten!

## Resurse:

***Robot programabil,*** tabletă

***Cablu microUSB, acces la aplicații mobile gratuite***

# O descriere detaliată a scenariului

Într-o zi, Robert a primit o invitație la ziua de naștere a unui prieten. Robert s-a gândit la ce ar putea primi pentru ziua de naștere a prietenului său. Și-a dat seama! Apoi a mers în vizită la prietenul său pentru a-i sărbători împreună ziua de naștere! Ajută-l pe Robert să-și viziteze prietenul!

# Pași

1. Decideți împreună de ce săgeți aveți nevoie pentru a ajunge la casa prietenilor
2. Decideți împreună de câți pași aveți nevoie pentru a ajunge la casa prietenilor.
3. Faceți o hartă mentală a drumului pentru a vizita prietenul
4. Programează robotul Photon (sau pune săgețile în ordinea corectă). Apăsați start!
5. Vizitați un prieten!

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

Dați instrucțiuni la începutul jocului!

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

Completează traseul robotului cu diferite bariere!

Poți depăși diferite bariere și poți aplica culori și sunete robotului în anumite puncte de pe parcurs.

Atunci când sarcina este îndeplinită în perechi sau în grupuri, se dezvoltă abilitățile de cooperare.

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

Robotul îl ajută pe elev să rezolve sarcini care necesită ca robotul să ajungă la o destinație.

Elevii pot elabora sarcina sub formă de manual (vezi figura 1)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Aruncați o privire! Spuneți povești! Rezolvați!  Gândiți-vă la mai multe sarcini pentru imagine! |
| ***Figura 1 Sarcina*** (Anspoka, Birzgale, Dzērve, Helmane, Leite, 2011) | |

***Literatură*:**

Anspoka, Z., Birzgale, E., Dzērve, I., Helmane, I., Leite, I. (2011). *Sākam mācīties! Otrā grāmata.* Lielvārds (în letonă).