

Șoarecele și brânza

UL

Titlul scenariului/denumirea jocului: Șoarecele și brânza

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

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Orientări spațiale și numere

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 purta pe aceștia într-un scenariu în care, folosindu-se de cunoștințele lor, pot ajuta șoarecele să obțină o bucată de brânză!

## Resurse:

Robot programabili

Jucărie de brânză, cărți cu săgeți

# O descriere detaliată a scenariului

Toată ziua, șoricelul visează la o bucată delicioasă de brânză. S-a dus să o caute. Pe drum, șoricelul a zărit un câmp magic cu o bucată mare de brânză. Pentru a ajunge la brânză, șoricelul a trebuit să rezolve o problemă: să-și dea seama care este cea mai bună direcție în care să meargă și câți pași trebuie să facă pentru a ajunge la bucata de brânză. Ajută-l pe șoricel să ajungă la brânză și să muște din ea!

# Pași

1. Decideți împreună de ce săgeți aveți nevoie pentru a obține o brânză
2. Decideți împreună de câți pași aveți nevoie pentru a obține o brânză ca obiectiv de parcurs.
3. Faceți o hartă mentală a traseului pentru a colecta prima bucată de brânză.
4. Programează robotul (sau pune săgețile în ordinea corectă). Apăsați start!
5. Colectează brânza.
6. Hrănește șoarecele!

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

Creați împreună placa de joc pentru Robotul Șoricel!

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

Schimbați locul de pornire al colectării brânzei, 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.

Începeți cu paleta și calea creată!

Este important să planificați obiectivul ''brânză''.

Ar trebui utilizate atât bariere, cât și carduri.

În fiecare situație, trebuie programată calea mouse-ului către obiectiv.

Realizați situații în care să preziceți cum va merge șoarecele dacă există o barieră în fața lui.

# Variante ale scenariului/jocului

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Fiți atenți și urmăriți! Numărați! Răspundeți la întrebări!**  ***Un hobby al șoarecilor este să meargă cu trenurile!***  Câți antrenori sunt în total?  Câți șoareci în total?  Câți antrenori au 2 șoareci? Care dintre ele?  Câte trăsuri au 3 șoareci? Care dintre ele?  Câți șoareci sunt în vagoanele impare?  Aflați încă 3 întrebări! Răspundeți la ele! |
| ***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).