

Cine iubește pizza?

ULBS

Titlul scenariului/denumirea jocului: Cine iubește pizza?

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 9-10 ani

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Numere (identificarea unor fracții, utilizarea fracțiilor în contexte familiare)

Scopul activității: Rezolvarea problemelor de rutină și non-rutiniere cu fracții.

# Introducere

## Acest joc îi ajută pe elevi să înțeleagă fracțiile și să le reprezinte într-o situație problematică familiară (transfer de cunoștințe). Elevii sunt provocați să colecteze feliile de pizza pentru fiecare copil în parte. Adăugați apoi feliile colectate în farfuria din centrul hărții. În timpul procesului, ei trebuie să verifice câte felii au rămas nedistribuite.

## Resurse:

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

Cărți: felii de pizza, o farfurie, diferite fracții

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

Bunica a făcut o pizza pentru nepoții ei. Anne a mâncat 2/8 din pizza, iar Dan a mâncat 3/8. Câte felii au rămas pentru bunica? Aflați câte felii din total a mâncat fiecare copil și câte felii au rămas pentru bunica.

# Pași

1. Elevii și profesorul stabilesc împreună regulile jocului.
2. Elevii realizează o hartă mentală a drumului pentru a colecta feliile.
3. Apoi, ei programează robotul (sau pun săgețile în ordinea corectă). Apăsați start!
4. În primul rând, elevii trebuie să decidă câte felii are întreaga pizza, extrăgând date din problemă. Anne a mâncat 2/8 din pizza, iar Dan a mâncat 3/8.
5. Elevii trebuie să programeze robotul pentru a colecta numărul corect menționat în problemă. Mai întâi, ei colectează feliile pe care le-a mâncat Anne, și anume 2/8. Apoi, ei pun cele 2 felii pe farfurie. După aceasta, ei colectează feliile pe care le-a mâncat Dan, și anume 3/8.
6. După ce toate feliile sunt adunate, elevii calculează câte felii au rămas pentru bunica.

Exemplu de traseu:

Luați felia din rândul 1 și adăugați-o la pizza: 6 pași înainte, 2 în jos, 2 la dreapta.

Se iau feliile din rândul 2: prima felie-1 pas în sus și 1 pas în jos; a doua felie-2 pași la dreapta, 1 pas în sus, 3 pași la stânga, 1 pas în jos.

Se iau feliile din rândul 3: 3 pași la stânga și se întorc 3 pași înapoi.

Luați feliile din rândul 4: 1 pas în jos, 5 pași la dreapta, 5 pași înapoi.

Se iau feliile din rândul 5: prima felie - 1 pas în jos și 1 pas în sus; a doua felie - 3 pași la stânga, 1 pas în jos, 2 pași la dreapta, 1 pas în sus; a treia felie - 1 pas în jos, 2 pași la dreapta, 1 pas în sus, 2 pași la stânga.

# 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 persoane și mai multe fracții, pentru a face jocul mai dificil.

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

* Hărți, săgeți, alte materiale create special pentru acest scenariu.
* Materiale didactice: cartonașe cu felii de pizza, o imagine cu o pizza întreagă și feliile reprezentate pe ea.

# 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. Se pot adăuga mai multe personaje, mai multă pizza și mai multe fracții.