

Büyüyü

Boz

LBUS

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Büyüyü Boz

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 7 - 8 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Geometri (kare, dikdörtgen, üçgen, daire: tanımlama ve grafik gösterim).

Etkinliğin amacı:Mekânsal ilişkileri, başkaları ve nesnelerle ilişkili olarak mekânda bulunmayı analiz eder ve tanımlar.

# GİRİŞ

Bu oyun, nesnelerin diğer nesnelere göre konumlarını tanımlamayı ve nesneleri geometrik şekillerle ilişkilendirmeyi içerir. Öğrencilerden aralarındaki ilişkileri analiz etmeleri ve nesnenin karşılık gelen şekle hareket yolunu belirlemeleri istenir.

## Kaynaklar:

***1. Programlanabilir robot veya oyuncak:*** Robot, farklı yönlerde ve mesafelerde hareket eden küçük ve programlanabilir bir robottur.

***2. Şekiller:*** daire, kare, üçgen, dikdörtgen, farklı formlar ve görüntü.

***3. Aksesuarlar:*** yerdeki masayı oluşturmak için renkli bantlar veya 15 cm'lik karelere bölünmüş bir harita veya kartondan yapılmış bir harita.

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Geç yatan ve uyumayan kötü bir cadı. Kızgın ve huysuz olduğu için güneşi, pizzayı, televizyonu ve hediye kutusunu geometrik şekillere dönüştürmüş! Sonra da onları diğer nesnelerin arasına saklamış! Sadece zeki çocuklar her birinin nerede olduğunu tahmin ederek güneşi, televizyonu, pizzayı ve hediye kutusunu geri getirebilir. Yardım edebilir miyiz? Bakalım cadı güneşi, televizyonu, hediye kutusunu ve tabii ki pizza slaydını hangi geometrik şekillere dönüştürmüş? Hadi büyüyü bozalım!

# Adımlar

1. Öğrencilere öğretmen tarafından robotun nasıl kullanılacağı ve dersin konusunun ne olduğu anlatılır. Birlikte robota istedikleri ismi verebilirler.
2. Haritada verilen geometrik şekilleri isimlendirirler: kare, üçgen, dikdörtgen ve daire.
3. Nesneleri geometrik şekillerle ilişkilendirirler: televizyon, güneş, pizza dilimi, hediye kutusu (başka nesneler de seçilebilir) - dikdörtgen, daire, üçgen, kare.
4. Öğrenciler ilk şekli toplamak ve onu ilgili nesneyle ilişkilendirmek için yolun zihinsel bir haritasını çizerler.
5. Daha sonra robotu programlayarak (ya da okları doğru sıraya koyarak) ilk nesneye ulaşırlar. Zorluk seviyesine bağlı olarak, öğretmen öğrencileri robotu doğrudan bir nesneye gidecek şekilde programlamaya zorlayabilir veya robotu her seferinde sıfırlayarak adım adım programlayabilir. İkinci seçenek daha kolaydır.
6. Öğrenciler nesneyi başka bir nesneye göre konumuna göre tanımlar ve nesnenin şeklini belirler. Eğer nesneyi doğru bulmuşlarsa, etrafındaki diğer nesnelere göre nerede olduğunu işaret ederler. Örneğin: 2 adım ileri, bulunan nesne: TV. Öğrenciler şöyle der: "Televizyonu kötü cadıdan kurtardım! Ve ilgili şekil dikdörtgendir. Dikdörtgen bir kalbin altında" der. Daha sonra robotu oraya gitmesi için programlar. Örneğin, 3 adım ileri ve 3 adım sağa. Sonunda dikdörtgene ulaşır.
7. İlk şekilden itibaren öğrencilerden en yakın nesneye gitmelerini isteyin. Örneğin:

Güneşe gidin. Öğrencilerin nesneyi ve şekli tanımaları gerekir. Diğer nesnelere göre konumunu gösterin ve harita üzerinde daireyi bulmaya devam edin.

Hediyeye gidin. Öğrencilerin nesneyi ve şekli tanımaları gerekir. Ardından, nesnenin diğerlerine göre konumunu belirlemeleri gerekir. Son olarak, mat üzerindeki figürü bulmaları gerekir.

1. Öğrencilerin robotu her zaman en yakın nesneye programlamaları gerekir. Bu şekilde cadının götürdüğü şeyi daha hızlı geri getirirler.
2. Oyunu daha basit hale getirmek istiyorsanız, robot her seferinde başlangıç konumuna dönebilir.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Oyunun başında talimatlar verin!

Çocukları düşündüklerinde yüksek sesle konuşmaları için teşvik edin!

Her öğrenci, robotun verilen rota boyunca takip etmesi gereken talimat dizilerinin zihinsel haritalarını veya hatta notlarını çıkarır.

Grup olarak olası hareketleri tekrarlayın: sol, sağ, ileri, geri, döndürme ve gerekirse duraklatma veya sıfırlama.

Her katılımcı için zorluk eklemek istiyorsanız, şekilleri toplamanın başlangıç yerini değiştirin!

Çocukların hata yapmasına izin verin. Tekrar denemek ve hatayı keşfetmek oyunun bir parçasıdır!

Oyuna daha fazla şekil ve nesne ekleyerek oyunu karmaşıklaştırın.

Öğretmen robotu tebrik etmek veya öğrencileri devam etmeye teşvik etmek için programlayabilir.

Görevleri çözme hızını artırmayı hedefliyorsanız, rekabeti artırmak için oyunu takımlar halinde oynayın!

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

* Pano veya çalışma sayfası
* Bir robot
* Robotun öğrenciler tarafından görülebilmesi için bir talimat sayfası
* Sözcükler için çıkartmalar
* Patikaları öğrencilere aktarmak için küçük maket sayfası.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Daha fazla nesne ve geometrik şekil eklenebilir (daha yüksek dereceler için).Daha fazla nesne ve geometrik şekil eklenebilir (daha yüksek dereceler için).

*diyagram, ekran görüntüsü içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu*