

Bir çiçeklik tasarlayın!

UL

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Bir çiçeklik tasarlayın!

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 9 – 10 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Geometri (şekiller: kare, dikdörtgen ve üçgen)

Etkinliğin amacı:İki boyutlu şekilleri tanımlayın, sınıflandırın ve ilişkilendirin ve özelliklerini belirleyin: kenarlar ve köşeler.

# GİRİŞ

Bu oyun, oynamak için bahane olarak geometrik şekilleri kullanarak mantıksal düşünmeyi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyunun öğrencilerin yaşına uygun hikayesi, onları bilgilerini kullanarak çiçek tarhları tasarlamaya yardımcı olabilecekleri bir senaryoya götürecek!

## Kaynaklar:

***Programlanabilir robot***

***Şekiller:*** kare, dikdörtgen, üçgen

***Beyaz tahtada tablo yapmak için işaretleyici***

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

metin, çizgi film, kitap içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu Tavşan Peter bahçesini süslemeye karar verdi. Evin etrafında bir sürü çiçek açmasını çok istiyordu. Bu yüzden bir sürü çiçekle güzel bir çiçeklik oluşturmaya karar verdi. Tavşan Peter'in bir çiçeklik oluşturmasına yardım edin!

# Adımlar

1. Bir çiçeklik tasarlamak için hangi şekillere ihtiyacınız olduğuna birlikte karar verin (kare, üçgen ve dikdörtgen).
2. Bir şekli tasarlamak için kaç kenara ve köşeye ihtiyacınız olduğuna karar verin.
3. Bir şekil tasarlamak için yolun zihinsel bir haritasını çıkarın.
4. Robotu programlayın (veya okları doğru sıraya koyun). Başlata basınız!
5. Bir çiçeklik tasarlayın.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Oyunun başında talimatlar verin!

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

Mesafeler ve Hızlar: Robotu kullanmanın en kolay yollarından biri, öğrencilere mesafeleri ve hızları öğretmektir. Öğrenci robotu belirli bir mesafeyi gidecek şekilde programlayabilir ve ardından hızını değiştirebilir. Bu şekilde, öğrenci mesafenin zaman ve hız ile nasıl ilişkili olduğunu öğrenebilir.

Şekiller ve Geometri: Robot aynı zamanda geometri öğretmeye de yardımcı olabilir. Öğrenci robotu kare, dikdörtgen, üçgen veya daire gibi farklı şekiller çizecek şekilde programlayabilir. Bu, öğrencinin bu şekillerin özelliklerini ve çizgiler, köşeler ve açılar kullanılarak nasıl oluşturulabileceklerini anlamasına yardımcı olabilir.

Problem Çözme: Öğrenci robotu problem çözmek için kullanabilir ve mantık ve sıralama hakkında bilgi edinebilir. Örneğin, öğrenci algoritmalar ve diziler hakkında bilgi edinmek için robotu bir dizi eylemi sırayla gerçekleştirecek şekilde programlayabilir.

Ölçüm: Robot ayrıca öğrenciye ölçümü ve pratikte nasıl kullanıldığını öğretebilir.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Öğrenciler görev formunu ders kitabından çalışabilirler (bkz. Şekil 1, Şekil 2, Şekil 3).

metin, ekran görüntüsü, yazılım, bilgisayar simgesi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Çiftçi çiçek bitkileri yetiştirmeye karar verdi. Kaç tane çiçek bitkisi yetiştirmeye karar verdi?

Petunya 55 bitki

Kalanşo 30'dan fazla

Begonyalar 20 den az

Kadifeler 10'dan fazla

Sardunyalar 20'den fazla

***Şekil 1. Görev*** (Helmane, Dāvida, 2014, 110)

metin, ekran görüntüsü, yazılım, bilgisayar simgesi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturulduOku onu! Bir İşlem Yazın! Çözünüz!

23'e 4 eklerseniz, şunu elde edersiniz

34 dikmek için 30 ekleyin

58 fidandan 6'sı söküldü. Kalan

40 almak için 4 alınmalı

***Şekil 2. Görev*** (Helmane, Dāvida, 2014, 110)

metin, ekran görüntüsü, yazılım, bilgisayar simgesi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Bir göz at! Çözünüz!

Tüm alana bir sıra daha kereste eklemek için kaç metre keresteye ihtiyacım var?

***Şekil 3. Görev*** (Helmane, Dāvida, 2014, 167)

***Kaynaklar:***

Helmane, I., Dāvida, A., (2014). Matemātika 1.klasei. Otrā daļa, Lielvārds (in Latvian)

Potter, B. (1992). The Tale of Peter Rabbit. Penguin Young Readers Group.