

Meyve

Suyu

LBUS

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Meyve suyu

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 7 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Problem çözme

Etkinliğin amacı:Matematiksel fikirleri ve süreçleri sözlü ve yazılı olarak kendi dillerini ve sözcük dağarcığını kullanarak ifade etmek.

# GİRİŞ

Bu oyun tek işlemli basit bir problem içermektedir. Oyunun adımları, çocuğun problemdeki bilinen verilerin neler olduğunu, hangi verilerin bilinmesi gerektiğini, hangi işlemin uygulanması gerektiğini ve problemi çözmek için adımların neler olduğunu anlamasına yardımcı olur. Ana amaç, meyve suyu hazırlamak için kaç meyve gerektiğini görmek ve meyveleri sepette toplamaktır. Oyun aracılığıyla öğrenciler ne düşündüklerini ve bir problemi çözmek için ne yapmaları gerektiğini sözel olarak ifade etmeye teşvik edilir.

## Kaynaklar:

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

***2. Kartlar:*** meyveler ve gerçek meyveler

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

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Anne elma ve armut suyu yapmak istiyor. Çocuklardan bahçeden meyve toplamalarını ve bir sepete koymalarını ister. Kaç tane meyve toplamamız gerektiğine karar vermeliyiz. Meyve suyu tarifinde bu belirtiliyor: 7 elma ve 9 armut. Haydi çocukların meyve toplamasına ve lezzetli meyve suyu yapmasına yardım edelim!

# Adımlar

1. Öğrenciler ve öğretmen oyunun kurallarına birlikte karar verir.
2. Öğrenciler meyvelere ulaşmak için yolun zihinsel bir haritasını çıkarır, tarif okunur.
3. Sonra robotu programlarlar (veya okları doğru sıraya koyarlar). Başlat düğmesine basın!
4. Öğrenciler meyve suyu tarifini okurlar. Bu oyunda, problemi çözmek için algoritma oluşturmak esastır. Bu yüzden öğretmen algoritma oluşturma konusunda ısrarcı olmalıdır. Ancak tüm rutin zihinsel olarak tasarlandıktan sonra çocuklar eyleme geçebilir.
5. Tarif 7 elma ve 9 armuttur. Öğrencilerin robotu 7 elmayı tek bir yolda toplayacak şekilde programlamaları gerekir. Daha sonra bunları sepete yerleştirirler. Daha sonra robotu 9 armutu tek bir yolda toplaması için programlarlar. Sonra armutları sepete yerleştirirler.
6. Eğer hata varsa, robotu sıfırlayın ve her zaman baştan başlayın.
7. Karelerdeki meyvelerin yerlerini değiştirerek oyunu tekrarlayın, böylece algoritma değişir. Değişiklik yaparken çocuklardan gözlerini kapatmalarını isteyin ki yeni yol haritası sürpriz olsun.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Oyunun başında talimatlar verin!

Çocukları düşündüklerinde yüksek sesle konuşmaları için teşvik edin!

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

Daha fazla meyve ekleyin veya bir partideki meyve sayısını artırın.

Gerçek sepetler ve gerçek meyveler taşıyabilir ve bunları haritaya koyabilirsiniz.

Her seferinde hangi eylemi yaptığını ve hangi işlemin gerekli olduğunu sorun.

Görevleri çözme hızını artırmayı hedefliyorsanız, rekabet eklemek için oyunu takımlar halinde oynayın!

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

* Haritalar, oklar ve diğer materyaller bu senaryo için özel olarak oluşturulmuştur.
* Didaktik materyaller: meyveli kartlar, sepetli kart veya gerçek meyveler ve gerçek sepet.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Bir diğer amaç da görevleri çözmeyi hızlandırmaksa, aynı oyun rekabeti artırmak için takımlar halinde oynanabilir.

Başlangıç noktasını değiştirin veya algoritmanın değişmesi için meyvelerin karelerdeki yerlerini değiştirerek oyunu tekrarlayın.

Değişiklik yaparken, yeni yol haritasının sürpriz olması için çocuklardan gözlerini kapatmalarını isteyin.

*metin, çapraz bulmaca içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu*

diyagram, daire, ekran görüntüsü içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu