

Ziyarete gidelim

UL

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: : Ziyarete gidelim

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 7 – 8 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Mekansal yönelim

Etkinliğin amacı:"Sağ"/"sol"/"yukarı"/"aşağı" kelimelerini kullanarak oyun alanında hareket etmek için 3-5 adımlık bir algoritma planlayın, yazın ve tamamlayın. Nasıl farklı hareket edileceğini, adımların farklı olması durumunda nelerin değişeceğini açıklar. Nesnelerin sayısını belirler ve 10 içinde ileriye, geriye doğru sayar; Adımların sonucunu kontrol eder.

# GİRİŞ

Bu oyun, eğitim robotu ile Uzamsal Oryantasyon becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyunun öğrencilerin yaşına uygun hikayesi, onları bilgilerini kullanarak robotun bir arkadaşını ziyaret etmesine yardım edebilecekleri bir senaryoya götürecek!

## Kaynaklar:

***Programlanabilir robot***

***MicroUSB kablosu, ücretsiz mobil uygulamalara erişim***

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Bir gün Robert, bir arkadaşının doğum günü partisine davet alır. Robert, arkadaşının doğum günü için ne alabileceğini düşündü. O anladı! Sonra birlikte doğum gününü kutlamak için arkadaşını ziyarete gitti! Robert'ın arkadaşını ziyaret etmesine yardım edin!

# Adımlar

1. Arkadaşınızın evine gitmek için hangi oklara ihtiyacınız olduğuna birlikte karar verin
2. Arkadaşınızın evine gitmek için kaç adımda gitmeniz gerektiğine birlikte karar verin
3. Arkadaşınızı ziyaret etmek için yolun zihinsel bir haritasını çıkarın
4. Foton Robotunu programlayın (veya okları doğru sıraya koyun). Başlata basınız!
5. Bir arkadaşınızı ziyaret edin!

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Oyunun başında talimat verin!

Çocukları düşündüklerinde yüksek sesle konuşmaya teşvik edin!

Robotun yolunu farklı engellerle tamamlayın!

Farklı engelleri aşabilir, yol boyunca belirli noktalarda robota renk ve ses uygulayabilirsiniz.

Görev ikili veya grup halinde yapıldığında işbirliği becerileri gelişir.

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

Robot, öğrencinin robotun bir hedefe ulaşmasını gerektiren görevleri çözmesine yardımcı olur.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

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

metin, ekran görüntüsü, yazılım, web sayfası içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Bir göz atın! Hikayeler anlatın! Çözün!

Resim için daha fazla görev bulun!

***Şekil 1. Görev*** (Anspoka, Birzgale, Dzērve, Helmane, Leite, 2011)

***Kaynaklar:***

Anspoka, Z., Birzgale, E., Dzērve, I., Helmane, I., Leite, I. (2011). Sākam mācīties! Otrā grāmata. Lielvārds (in Latvian).