

Fare ve Peynir

UL

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: : Fare ve Peynir

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 7 – 8 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Uzamsal Yönelimler ve Sayılar

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 yaşlarına uygun hikayesi, onları bilgilerini kullanarak farenin bir parça peynir almasına yardım edebilecekleri bir senaryoya götürecek!

## Kaynaklar:

***Öğrenme Kaynakları Kod ve programlanabilir robot***

***Peynir oyuncağı, ok kartları***

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Küçük fare bütün gün lezzetli bir parça peynirin hayalini kurar. Onu aramaya gitti. Yolda, fare büyük bir peynir parçası olan sihirli bir alan gördü. Peynire ulaşmak için farenin bir problemi çözmesi gerekiyordu: gidilecek en iyi yönü bulmak ve peynir parçasına ulaşmak için kaç adım yürümesi gerektiğini bulmak. Farenin peyniri almasına ve ısırmasına yardım edin!

# Adımlar

1. Peynir almak için hangi oklara ihtiyacınız olduğuna birlikte karar verin
2. Yolun hedefi olarak bir peynir elde etmek için kaç adıma ihtiyacınız olduğuna birlikte karar verin
3. İlk peynir parçasını toplamak için yolun zihinsel bir haritasını çıkarın
4. Robotu programlayın (veya okları doğru sıraya koyun). Başlata basınız!
5. Peyniri toplayın.
6. Fareyi besleyin!

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Birlikte Mouse Robot için oyun tahtası oluşturun!

Çocukları düşündüklerinde yüksek sesle konuşmaya teşvik edin!

Her katılımcı için meydan okuma eklemek istiyorsanız, peyniri toplamanın başlangıç yerini değiştirin!

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

Palet ve oluşturulan yolla başlayın!

Hedef ''peynir'' planlamak önemlidir.

Hem bariyerler hem de kartlar kullanılmalıdır.

Her durumda, hedefe giden fare yolu programlanmalıdır.

Önünde bir engel varsa farenin nasıl gideceğini tahmin eden durumları canlandırın.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

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

Açıklama otomatik olarak oluşturulduÖğrenciler görev formunu ders kitabından çalışabilirler (bkz. Şekil 1).

Dikkatinizi verin ve izleyin! Say! Sorulara cevap verin!

Farelerin bir hobisi de trenlere binmektir!

Toplam kaç vagon var?

Toplam kaç fare var?

Kaç vagonda 2 fare var? Hangilerinde?

Kaç vagonda 3 fare var? Hangilerinde?

Tek sayılı vagonlarda kaç fare vardır?

3 soru daha bulun! Cevaplayın!

***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).