

Pizzayı Kim Sever?

LBUS

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Pizzayı kim sever?

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 9 - 10 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Sayılar (bazı kesirlerin tanımlanması, kesirlerin tanıdık bağlamlarda kullanımı)

Etkinliğin amacı:Kesirlerle ilgili rutin ve rutin olmayan problemleri çözmek.

# GİRİŞ

Bu oyun öğrencilerin kesirleri anlamalarına ve kesirleri tanıdık bir problem durumunda temsil etmelerine yardımcı olur (bilgi aktarımı). Öğrencilerden sırayla her çocuk için pizza dilimlerini toplamaları istenir. Daha sonra topladıkları dilimleri haritanın ortasındaki tabağa yerleştirirler. Süreç boyunca, kaç dilimin dağıtılmadan kaldığını kontrol etmeleri gerekir.

## Kaynaklar:

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

***2. Kartlar:*** pizza dilimleri, bir tabak, farklı kesirler.

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

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Büyükanne torunları için pizza yaptı. Anne pizzanın 2/8'ini, Dan ise 3/8'ini yedi. Büyükanneye kaç dilim kalmıştır? Her çocuğun toplamda kaç dilim yediğini ve büyükanneye kaç dilim kaldığını bulun.

# Adımlar

1. Öğrenciler ve öğretmen oyunun kurallarına birlikte karar verirler.
2. Öğrenciler dilimleri toplamak için yolun zihinsel bir haritasını çıkarırlar.
3. Sonra robotu programlarlar (veya okları doğru sıraya koyarlar). Başlat tuşuna basın!
4. İlk olarak, öğrencilerin problemden veri çıkararak pizzanın tamamında kaç dilim olduğuna karar vermeleri gerekir. Anne pizzanın 2/8'ini, Dan ise 3/8'ini yemiştir.
5. Öğrencilerin robotu problemde belirtilen doğru sayıyı toplayacak şekilde programlamaları gerekir. Önce Anne'nin yediği dilimleri, yani 2/8'i toplarlar. Daha sonra 2 dilimi tabağa koyarlar. Bundan sonra Dan'in yediği dilimleri, yani 3/8'i toplarlar.
6. Tüm dilimler toplandıktan sonra öğrenciler büyükanneye kaç dilim kaldığını hesaplarlar.

**Rota örneği:**

Sıra 1'den dilimi alın ve pizzaya ekleyin: 6 adım ileri, 2 adım aşağı, 2 adım sağ.

Sıra 2'den dilimleri alın: ilk dilim-1 adım yukarı ve 1 adım aşağı; ikinci dilim-2 adım sağa, 1 adım yukarı, 3 adım sola, 1 adım aşağı.

Sıra 3'teki dilimleri alın: 3 adım sola ve 3 adım geriye dönün.

Sıra 4'teki dilimleri alın: 1 adım aşağı, 5 adım sağa, 5 adım geriye.

Sıra 5'teki dilimleri alın: ilk dilim - 1 adım aşağı ve 1 adım yukarı; ikinci dilim - 3 adım sola, 1 adım aşağı, 2 adım sağa, 1 adım yukarı; üçüncü dilim - 1 adım aşağı, 2 adım sağa, 1 adım yukarı, 2 adım sola.

# 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!

Oyunu daha zor hale getirmek için daha fazla kişi ve daha fazla kesir ekleyin.

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

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

* Bu senaryo için özel olarak oluşturulmuş haritalar, oklar ve diğer materyaller.
* Didaktik materyaller: pizza dilimli kartlar, bütün bir pizzayı ve üzerinde temsil edilen dilimleri içeren bir resim.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Aynı oyun, görevleri çözmeyi hızlandırmak amacıyla rekabeti arttırmak için takımlar halinde de oynanabilir. Daha fazla karakter, daha fazla pizza ve daha fazla kesir eklenebilir.

diyagram, daire, ekran görüntüsü içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu