

Pasverk mano kaladėles

SAN

***Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas:*** Pasverk mano kaladėles

Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai): 6-8 metai

***Reikiamas laikas:*** 20 minučių

Turinys / tema: rinkti ir analizuoti duomenis, susijusius su pradinės mokyklos mokinio gebėjimais

ĮVADAS

Ši veikla moko vaikus spręsti problemas naudojant juos supančio pasaulio daiktus. Ypač ugdomas vaiko gebėjimas analizuoti objektų skaičių ir dydį, lyginant jų dydį ir masę. Vaiko užduotis - įvertinti, kiek masės ir vieneto dydžio kaladėlių gali pakeisti dvigubai didesnės masės ir dydžio kaladėles. Užduotis ugdo gebėjimą lyginti objektų rinkinius, įvertinti jų "vertę", gebėjimą pakeisti vienos rūšies objektus kitos rūšies objektais, išlaikant bendrą masę arba šoninį plotą (iš kaladėlių pastatyta siena).

## Ištekliai:

1. Robotas, turintis skalę, du mygtukus (žalią ir raudoną) ir kalbos sintezę arba galimybę atkurti įrašytus pranešimus.
2. Konteineris su dviejų skirtingų svorių ir dydžių blokeliais, pasirinktinai dviejų skirtingų spalvų
3. Žemėlapiai, rodyklės, kita specialiai šiam scenarijui sukurta medžiaga

# IŠSAMUS SCENARIJAUS APRAŠYMAS

Užduotis - suskaičiuoti ir pasverti dviejų dydžių blokelius: mažus blokelius ir didelius blokelius, kurių svoris dvigubai didesnis už mažų blokelių svorį ir kurių ilgis yra dvigubai ilgesnis už mažų blokelių ilgį.

Mokinys įjungia robotą, kuris jį pasveikina ir paskatina žaisti kartu. Mokinys pasirenka veiklos rūšį paspausdamas bet kurį mygtuką. Kiekvieną kartą jį paspaudus, ištariamas veiklos pavadinimas. Jei išgirstate "Mainyti mažas plytas į dideles", mokinys paspaudžia mygtuką, pradėdamas veiklą, robotas sako "Paimk svarstyklių lėkštę, paimk iš indo keletą plytų ir pasverk jas", po veiksmo mokinys paspaudžia mygtuką ir gauna atsakymą "Ant lėkštės yra X vienetų blokelių, pakeiskite mažas kaladėles tokiu pat vienetų skaičiumi didelių kaladėlių". Mokinys atlieka užduotį, tačiau gali paaiškėti, kad vienetų skaičius buvo nelyginis ir viena maža kaladėlė turi likti, po svėrimo robotas pasako, ar vienetų skaičius teisingas, ir paklausia, ar mokiniui pavyko pakeisti visas mažas kaladėles į dideles. Jei taip, mokinys paspaudžia žalią mygtuką, jei ne - paspaudžia raudoną mygtuką, o robotas įvertina atsakymo teisingumą.

Jei išgirstate "Pastatyk kvadratą, kurio plotas X vienetų, tam panaudok kuo daugiau didelių plytų", mokinys pasirenka atitinkamą didelių plytų skaičių, o jei neįmanoma pastatyti kvadrato tik iš didelių plytų, tada pasirenka atitinkamą mažų plytų skaičių. Tada robotas paprašo paimti iš kvadrato didelius blokelius ir juos pasverti, galiausiai pasveria mažus blokelius ir įvertina užduoties teisingumą.

Jei išgirstate "Padėkite ant svarstyklių X vienetų plytų", mokinys ant svarstyklių deda ir mažas, ir dideles plytas. Tada robotas paprašo paimti visas mažas kaladėles, pasveria likusias dideles kaladėles ir paprašo sudėti tiek mažų kaladėlių, kiek didelių kaladėlių yra ant lėkštės. Atlikęs užduotį, robotas įvertina jos teisingumą, kartu pasakydamas visų blokų skaičių ir vienetų skaičių ant padėklo.

# ŽINGSNIAI

1. Roboto ir blokų paruošimas

2. Roboto įjungimas

3. Robotas pasisveikina su vaiku ir paaiškina, kaip juo naudotis

4. Veiklos pasirinkimas

5. Roboto duodami nurodymai

6. Vaiko veiksmai pagal instrukcijas

7. Robotas sveria blokelius

8. Kiti nurodymai, atsižvelgiant į užduotį

9. Grįžimas prie veiklos pasirinkimo

# PATARIMAI IR GUDRYBĖS MOKYTOJUI

Daugeliu atvejų vaikas galės pats sąveikauti su žaislu ir užteks stebėti jo pažangą.

# SCENARIJAUS/ŽAIDIMO VARIANTAI

Tobulesnis roboto naudojimas gali būti užduočių, kurias sudaro daugiau operacijų su blokeliais, sudarymas, tam tikrų matmenų stačiakampių statymas arba trijų dydžių blokelių naudojimas. Veiklą gali programuoti vyresni vaikai.