

Câți 10 sunt în număr

SAN

Titlul scenariului/denumirea jocului: Câți 10 sunt în număr

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 7-9 ani

Timpul necesar: 20 de minute

Conținut/subiect: Rezolvarea problemelor cu numere de două cifre

# Introducere

## Această activitate îl învață pe copilul dumneavoastră să rezolve probleme care implică numere de două cifre. În special, îi permite elevului să înțeleagă semnificația cifrei unităților și a cifrei zecilor. Aceasta constă atât în convertirea unui anumit număr de unități cu greutatea "1" în unități cu greutatea "10", cât și în adunarea unor seturi de unități de ambele greutăți, respectând regulile de adunare a numerelor cu două cifre. Unitatea mare corespunde la 10 unități mici, ceea ce oferă o reprezentare naturală a numerelor de două cifre. Sarcina poate fi extinsă la scăderea unor seturi de unități unul de altul, utilizând regulile de scădere a numerelor de două cifre.

## Resurse:

1. Robot echipat cu un buton și două cântare

2. Un recipient cu cărămizi mici și mari de două mase, masa cărămizilor mari trebuie să fie de 10 ori mai mare decât masa celor mici.

# descriere detaliată a scenariului

## Elevul pornește robotul, care îl întâmpină și îl încurajează să se joace împreună. Elevul selectează tipul de activitate prin apăsarea oricărui buton. De fiecare dată când îl apasă, numele activității este rostit. Dacă este "Schimbați blocurile cu blocuri mari", atunci elevul pune mai întâi, conform instrucțiunilor, un anumit număr din orice amestec de blocuri pe orice platou al balanței. Apoi, conform instrucțiunilor, el sortează aceste blocuri și le pune pe cele mari pe platoul din stânga, iar pe cele mici în dreapta. Apoi, conform instrucțiunilor, dacă au existat mai mult de 9 blocuri mici, înlocuiește fiecare zece blocuri mici cu un bloc mare în tăvița din stânga.

## Dacă este vorba de "adunarea a două seturi de blocuri", atunci elevul pune un anumit număr de blocuri arbitrare pe tava din dreapta, apoi înlocuiește "zeci" de blocuri mici din tava din dreapta cu blocuri mari din tava din stânga. El notează câte blocuri mari și câte blocuri mici are. Aceeași operațiune se repetă pentru al doilea set de blocuri. Elevul amestecă ambele seturi și repetă cântărirea și înlocuirea a zece blocuri mici cu unul mare. În acest fel, el obține reprezentarea naturală a adunării numerelor de două cifre. Corectitudinea rezultatului poate fi verificată de elev cu ajutorul unui calculator.

# Pași

1. Pregătirea robotului și a blocurilor
2. Porniți robotul
3. Robotul întâmpină copilul și îi explică cum să îl folosească
4. Selectarea unei activități
5. Instrucțiuni date elevului de către robot
6. Acțiunea copilului în conformitate cu instrucțiunile
7. Robot de numărare a cărămizilor prin cântărire
8. Instrucțiuni suplimentare, nr. schimbarea tipului de blocuri
9. Informații despre rezultatul sau corectitudinea acțiunilor copilului
10. Reveniți la selecția de activități

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

- În cele mai multe cazuri, copilul dumneavoastră va fi capabil să interacționeze singur cu jucăria și va fi suficient să-i observați progresul.

- Asigurați-vă că, în urma sortării și înlocuirii blocurilor, pe platoul din stânga rămân doar blocurile mari și pe cel din dreapta doar cele mici.

# Implementarea scenariilor și alte resurse

Hărți, săgeți, alte materiale create special pentru acest scenariu

# Variante ale scenariului/jocului

O utilizare mai avansată a robotului poate fi aceea de a sustrage seturi de blocuri unul de altul. Copiii mai mari pot fi, de asemenea, implicați în procesul de joc al copiilor mici, oferind o îndrumare inițială și, într-o variantă mai avansată, programând noi activități.