

Numără blocurile

SAN

Titlul scenariului/denumirea jocului: Numără blocurile

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 6-7 ani

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Dezvoltarea unei înțelegeri fundamentale a simțului numeric

# Introducere

## Această activitate învață conceptul de reprezentare a cantităților de bază, măsurabile, cu ajutorul numerelor. Pentru simplificare, se limitează la seturi discrete de obiecte sau evenimente numărate. Elevul poate atât să inițieze procesul de numărare de către robot, cât și să livreze obiecte sau evenimente în numărul sugerat de robot. Distracția consolidează cunoștințele elevului cu privire la semnificația numerelor și la utilizarea lor în lumea reală. Având în vedere grupul țintă, nu se presupune programarea robotului de către elev, ci doar interacțiunea cu jucăria. De asemenea, nu se presupune că numărul în sine este reprezentat simbolic printr-o secvență de cifre.

## Resurse:

1. Robot echipat cu un buton sau două butoane și LED-uri intermitente în ochii robotului.
2. Un cântar conectat la un robot și o funcție care returnează numărul de obiecte cu masa cunoscută de pe platoul său.
3. Microfon în interiorul unui robot și o funcție care numără apariția unor zgomote puternice, de exemplu, numărul de aplauze.
4. Un recipient cu bile sau blocuri de masă egală, cunoscută.

# 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 "Îți voi număra bătăile din palme", atunci elevul începe să bată din palme, iar robotul numără, spunând numărul de bătăi din palme la fiecare bătaie. Pentru ca jocul să nu fie prea plictisitor, robotul îl poate întrerupe, de exemplu, după 10 bătăi din palme și poate propune o altă activitate. Dacă acesta spune "Voi număra de câte ori apeși butonul de pe capul meu", atunci elevul apasă butonul de mai multe ori, iar robotul numără apăsările. Dacă este "Voi număra blocurile de pe tăvița cântarului", atunci elevul ia blocurile și le pune pe tăviță, fiecare modificare a masei blocurilor declanșează o nouă afirmație. Copilul poate așeza blocurile individual sau mai multe bucăți deodată. Pentru a crește nivelul de dificultate al jocului, activitățile ulterioare pot testa abilitatea de a număra. De exemplu, robotul spune "bate din palme de 7 ori" și începe să numere fiecare bătaie. O pauză de peste 2 secunde oprește numărarea și robotul spune dacă elevul a numărat corect bătăile din palme. Un scenariu similar se poate aplica la numărul de blocuri de pe tăvița de cântărire. Robotul poate cere fie să se plaseze un anumit număr de blocuri, fie să se adauge sau să se elimine un anumit număr, fie să se ia un număr de blocuri care să indice numărul indicat de acesta. De asemenea, un elev poate plasa atâtea blocuri câte blocuri sunt de câte ori LED-urile clipesc sau emit un semnal sonor.

# 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. Robotul numără blocurile, bate din palme sau apasă pe un buton
8. 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.

Dacă un copil nu poate face față unor activități mai avansate, poate fi încurajat să le întreprindă pe cele mai simple.

Va fi bine să urmăriți procesul de învățare a tot mai multe numere și de manipulare a acestora pentru a vedea care sunt activitățile cele mai dificile pentru copil.

# 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 găsi echivalentul numeric al diferitelor cantități, de exemplu, robotul va spune: "Bateți din palme de atâtea ori câte blocuri puneți pe tăvița de cântărire." sau "Luați atâtea blocuri din tăviță de câte ori am aprins ochii.". Într-o versiune și mai avansată, elevului i se poate cere să adune semnalele luminoase și sonore. De asemenea, este posibilă implicarea copiilor mai mari în procesul de joc al copiilor mai mici, prin oferirea unei îndrumări inițiale și, într-o variantă mai avansată, prin programarea de noi activități.