

Bloklarımı Say

SAN

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Bloklarımı say

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 6 – 7 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Sayı duyusuna ilişkin temel bir anlayış geliştirme

# GİRİŞ

Bu aktivite temel, ölçülebilir miktarları sayılarla temsil etme kavramını öğretir. Basitlik açısından, sayılan nesne veya olayların ayrık kümeleriyle sınırlıdır. Öğrenci hem robot tarafından sayma işlemini başlatabilir hem de robot tarafından önerilen sayıda nesne veya olayı teslim edebilir. Eğlence, öğrencinin sayıların anlamı ve gerçek dünyadaki kullanımları hakkındaki bilgisini güçlendirir. Hedef grup nedeniyle, robotun öğrenci tarafından programlanması değil, sadece oyuncakla etkileşim varsayılmaktadır. Ayrıca sayının kendisinin sembolik olarak bir dizi rakamla temsil edildiği de varsayılmamaktadır.

## Kaynaklar:

***1. Robotun gözünde yanıp sönen LED'ler ve bir veya iki düğme ile donatılmış robot***

***2. Bir robota bağlı bir terazi ve kefesinde kütlesi bilinen nesnelerin sayısını döndüren bir işlev***

***3. Bir robotun içindeki mikrofon ve yüksek gürültü oluşumunu sayan bir işlev, örn. alkış sayısı***

***4. Kütlesi bilinen eşit toplar veya bloklar içeren bir kap***.

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Öğrenci, kendisini karşılayan ve birlikte oynamaya teşvik eden robotu açar. Öğrenci herhangi bir düğmeye basarak etkinlik türünü seçer. Her basışta aktivitenin adı söylenir. "Alkışlarınızı sayacağım" ise, öğrenci alkışlamaya başlar ve robot her alkışta alkış sayısını söyleyerek sayar. Oyunun çok sıkıcı olmaması için robot, örneğin 10 alkıştan sonra oyunu yarıda kesebilir ve başka bir etkinlik önerebilir. "Kafamdaki düğmeye kaç kez bastığını sayacağım" derse, öğrenci düğmeye birden çok kez basar ve robot basışları sayar. "Terazi kefesindeki blokları sayacağım" ise, öğrenci blokları alır ve kefeye koyar, blokların kütlesindeki her değişiklik yeni bir ifadeyi tetikler. Çocuk blokları tek tek veya birkaç parçayı aynı anda yerleştirebilir. Oyunun zorluk seviyesini artırmak için, sonraki aktiviteler sayma yeteneğini test edebilir. Örneğin, robot "7 kez alkışla" der ve her bir alkışı saymaya başlar. İki saniyeden uzun bir duraklama saymayı durdurur ve robot öğrencinin alkışları doğru sayıp saymadığını söyler. Benzer bir senaryo tartı kefesindeki blok sayısı için de geçerli olabilir. Robot belirli sayıda blok yerleştirilmesini isteyebilir, belirli bir sayı ekleyebilir veya çıkarabilir ya da sayının belirtildiği kadar blok alabilir. Bir öğrenci ayrıca LED'lerin yanıp sönme veya bip sesi çıkarma sayısı kadar blok yerleştirebilir.

# Adımlar

1. Robot ve blokların hazırlanması
2. Robotu çalıştırın
3. Robot çocuğu selamlar ve nasıl kullanılacağını açıklar
4. Bir etkinlik seçme
5. Robot tarafından öğrenciye verilen talimat
6. Çocuğun talimatlara uygun olarak hareket etmesi
7. Robot blokları, alkışları veya düğmelere basışları sayar
8. Etkinlik seçimine geri dönün.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Çoğu durumda, çocuğunuz oyuncakla kendi başına etkileşime girebilir ve ilerlemesini gözlemlemek yeterli olacaktır.

Bir çocuk daha ileri düzeydeki faaliyetlerle baş edemiyorsa, daha basit olanları üstlenmeye teşvik edilebilir.

Hangi aktivitelerin çocuk için en zor olduğunu görmek için daha fazla sayı öğrenme ve onları manipüle etme sürecini izlemek iyi olacaktır.

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

Haritalar, oklar, özellikle bu senaryo için oluşturulmuş diğer materyaller.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Robotun daha gelişmiş bir kullanımı, farklı miktarların sayısal karşılığını bulmak olabilir, örneğin robot şöyle diyecektir: "Tartı kefesine koyduğun bloklar kadar el çırp" ya da "Gözlerimi yaktığım kadar kefeden blok al". Daha da ileri bir versiyonda, öğrenciden ışık ve ses sinyallerini toplaması istenebilir. Daha büyük çocukları, başlangıçta rehberlik sağlayarak ve daha ileri bir versiyonda yeni aktiviteler programlayarak küçük çocukların oyun sürecine dahil etmek de mümkündür.