

***Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas:*** Eime aplankyti

***Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai):*** 7-8 metai

***Reikiamas laikas:*** 15 minučių

***Turinys / tema:*** Orientacija erdvėje

***Veiklos tikslas:*** suplanuoti, užrašyti ir atlikti 3-5 žingsnių algoritmą, kaip judėti žaidimo aikštelėje naudojant žodžius "dešinėn"/"kairėn"/"aukštyn"/"žemyn". Paaiškina, kaip robotas gali judėti kitaip, kas pasikeičia, jei žingsniai yra kitokie, kokia roboto pozicija. Patikrina žingsnių rezultatą.

# Įvadas

Šiuo žaidimu siekiama ugdyti erdvinės orientacijos įgūdžius naudojant mokomąjį robotą. Žaidimo istorija, pritaikyta mokinių amžiui, nukels juos į scenarijų, pagal kurį jie, naudodamiesi savo žiniomis, galės padėti robotui aplankyti draugus!

## Ištekliai:

***"Photon” robotukas, planšetinis kompiuteris***

***Mikro USB laidas, prieiga prie nemokamų mobiliųjų programėlių***

# Išsamus scenarijaus aprašymas

Vieną dieną Robertas gavo kvietimą į draugo gimtadienio vakarėlį. Robertas ilgai galvojo, ką galėtų padovanoti draugo gimtadienio proga. Kai dovana buvo aiški, Robertui beliko pasiekti draugo gimtadienio vietą. Padėkite Robertui pasiekti ir pasveikinti draugą!

# Žingsniai

1. Kartu nuspręskite, kokių rodyklių jums reikia, kad pasiektumėte draugo namus
2. Kartu nuspręskite, kiek žingsnių reikia nueiti iki draugo namų.
3. Sudarykite mintinį kelio pas draugą žemėlapį
4. Suprogramuokite „Photon“ robotą (arba sudėkite rodykles tinkama tvarka). Paspauskite Start!
5. Aplankykite draugą!

# Patarimai ir gudrybės mokytojui

Žaidimo pradžioje pateikite nurodymus!

Skatinkite vaikus garsiai kalbėti, kai jie galvoja!

Įveikite roboto kelią su skirtingomis kliūtimis!

Galite įveikti įvairias kliūtis ir tam tikrose kelio vietose robotui pritaikyti spalvas ir garsus.

Atliekant užduotį poromis ar grupėmis, ugdomi bendradarbiavimo įgūdžiai.

Leiskite vaikams klysti. Bandyti dar kartą ir atrasti klaidas - tai žaidimo dalis!

Robotas padeda mokiniui spręsti užduotis, kurias atlikdamas robotas turi pasiekti tikslą.

Mokiniai gali atlikti ir užduotį iš vadovėlio (žr. 1 pav.)

|  | Pažvelkite į paveikslą! Pasakokite istorijas! Išspręskite užduotis!  Sugalvokite daugiau užduočių paveikslėliui! |
| --- | --- |
| ***1 paveikslas. Užduotis*** (Anspoka, Birzgale, Dzērve, Helmane, Leite, 2011) | |

***Literatūra*:**

Anspoka, Z., Birzgale, E., Dzērve, I., Helmane, I., Leite, I. (2011). Sākam mokytis! Otrā grāmata. Lielvārds (latvių kalba).