

ЖУЖИНА СИ ИМА ДОМ

Автор:

Веселина Шехларова
ОДЗ „Юрий Гагарин“, гр. Пазарджик

ДОИ, Учебна програма (кои ядра покрива, за коя група/възраст):

Първа и втора възрастови групи

Образователно направление:

- ОН – Математика
- Я „Пространствено ориентиране“
- ОН – Игрова култура
- Я „Игрова среда“

Цели:

- Проектиране отговор на въпрос върху двумерното пространство.
- Прогнозиране движението на роботизирана играчка до указано място.
- Забелязване на причинно-следствени връзки.

Дидактични ресурси:

- Bee-Bot
- Ситуирана среда
- Проблемни ситуации
- Словесно-логически задачи и др.

Време за провеждане:

- В ситуации по Познавателна активност с математически характер или като дидактични упражнения за затвърдяване на учебно съдържание.

Ход на ситуацията/Описание на задачата/Правила на играта:

- Жужина си е направила пчелин на покрива на многоетажен жилищен блок. На всеки от етажите живеят животни от определен вид (хора от определени семейства). Учителят предлага многобройни и разнообразни варианти за това при кого е отишла Жужина, поради каква причина, по определен начин, причината, поради която се е наложило Жужина да се върне при..., понякога тя се спирала на входните врати на съседите, понякога я канели вътре, в домовете им. По този начин се провокират разнообразни ходове на роботчето.
- За поддържане интереса на децата... Жужина проявява странности като например: при слизане тя винаги се движела заднишком.
- След изпробване на различни ходове и демонстриране на различни сюжети, децата могат да създават и свои сюжети по подобие и да ги отиграват.

Трудности, начини за преодоляване:

- Желанието всички да участват и да манипулират с роботчето е твърде голямо и децата са нетърпеливи докато дойде редът им. Преодолява се със създаването на добра видимост от всички като по този начин индиректно и донякъде съпричасно се следи действието на играча от всички деца.

