

ХЕНЗЕЛ, ГРЕТЕЛ И ВЕЕ-ВОТ

Автор:

Светлана Любенова Фидосиева
ОДЗ „Зора“, гр. Червен бряг
E-mail: svetlena_69@abv.bg

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

- Играта е създадена за ПГ 5-6 годишни.
- В този вариант осигурява адаптивност на задачите съобразно съществуващите програми, програмни системи и образователни направления.

Образователно направление:

- Конструктивно технически и битови дейности
- Социален свят
- Природен свят
- Математика

Цели:

- Формиране на знания за спестяване, във връзка с реализиране на задачи на програма Junior Achievement.
- Осъзнаване на необходимостта от опазване на околната среда чрез „домашно рециклиране“.
- Творческо прилагане на усвоени конструктивни умения.

Дидактични ресурси:

- Vee-Bot
- Шаблон, с илюстрации от приказката „Хензел и Гретел“.
- Материали за изработване на свещник (шишарки и стари компютърни дискове).
- Материали за изработване на моливник (ролки от тоалетна хартия и темперна боя).

Време за провеждане:

35 минути (10 минути игра с Vee-Bot, 25 минути практическа дейност на децата).

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

На децата се припомня края на приказката „Хензел и Гретел“. Съобщава се, че е получено писмо от Хензел до всички от групата и се прочита .

„Здравейте деца,

Пише ви Хензел. Вие знаете края на нашата приказка, но тя не свършва там. Много скоро скъпоценностите от захарната къщичка на вещицата, намаляха и почти свършиха. Не сме много бедни, но трябва да пестим парите си, защото с Гретел ходим на училище. Нуждаем се и от различни вещи за дома си. С моята сестричка се научихме сами да изработваме такива вещи и подаръци за семейството си от обикновени неща, които имаме у дома, без да даваме пари за тях. Използваме стари вестници, пластмасови бутилки, хартия, прежда и какво ли още не. Хрумна ми, че може да предложим и на вас нашите идеи. Изпращаме ви и един малък помощник – Vee-Bot, с който днес да играете и работите.

Какво направих аз?

Вчера татко спомена, че дърварите са отсекли големите дървета край пътя и когато са паднали те са скъсали жиците за тока. Днес нямаме ток. Имаме свещи, но ни трябват и свещници. Освен това Гретел иска нов моливник. Аз направих свещник и моливник от стари неща, които имаме у дома. Вместо да ги изхвърлим ги използвах отново и така спестих пари на татко.

Ето вашата задача.

Такива материали имате и вие. Предлагам ви да поиграем на сръчковци и да спестите парички на своите родители, като сами си изработите свещник, който да използвате когато нямате ток, и моливник, в който да подреждате своите моливи, химикали, а може и ножичка. Как да стане това и какви материали са ви нужни ще разберете ако проследите пътя на Vee bot в нашата приказка. Желая ви успех!“

Ето и пътя на нашата пчеличка днес:

- 3 „стрелка напред“ 3 „стрелка наляво“ 1 „стрелка нагоре“ – указание „Как да направим свещник“
- 3 „стрелка надолу“ 2 „стрелка надясно“ 3 „стрелка назад“ – указание „Как да направим моливник“

Децата спазват инструкцията за движение на пчелата. На означените със звездичка места в шаблона, се намират инструкциите за изработване на конкретните предмети. Учителя демонстрира процеса на сглобяване според посоченото в тях.

Децата се разделят по възрастов признак – 5 годишните изработват свещник, 6 годишните – моливник.

Предметите се заснемат за албум „Хензел, Гретел и Вее bot“.

Родителите се включат в изработването на албума като предоставят снимки как се използват свещниците и моливниците у тях.

Оценяване:

Използването на Вее bot мотивира децата за активно участие и провокира интерес и желание за практическа дейност. Предложена в този вид, играта е широко приложима в ежедневието. От името на приказните герои могат да се поставят задачи и въпроси от всички образователни направления, както за формиране на нови знания и умения, така и за затвърдяване и обобщаване. Създадени са предпоставки за ситуиране на различни ходове според темата. Желателно е да има снимков материал от всяка ситуация и да се оформи албум с добър педагогически опит. На по-късен етап задачите към децата може да се усложнят – да открият най-късия път до задачата или да съставят своя собствена карта за движение на пчелата.

Трудности, начини за преодоляване:

- Играта е създадена за улеснение на педагозите при използване на интерактивната играчка. Сюжета не е фиксиран.
- Поставянето на задачите зависи от тематичното разпределение за конкретния ден.

