

Iskola gyakorlópályák

Foglalkozás ötletek



Köszönet a Bolton Schools ICT-nek, hogy megosztotta ezeket a tevékenységi ötleteket a Loti-Bot és az Iskola pálya használatával kapcsolatban.

A feladatkat más robotokkal, például a Bee-Bot vagy a Blue-Bot robotokkal is alkalmazhatod.



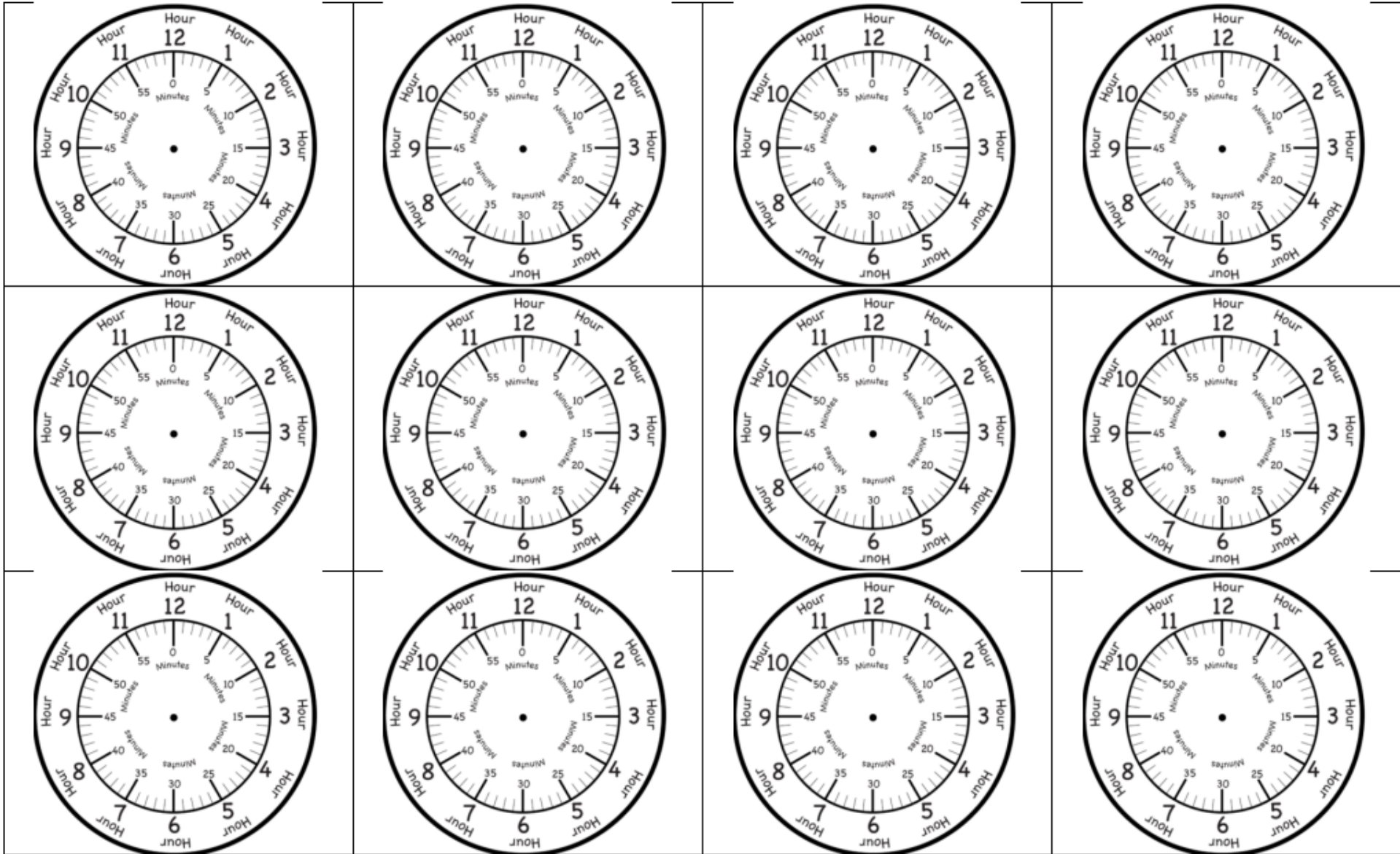
Iskolai rutinok

A gyerekek történeteket alkothatnak Bee-Bot, Kit és Loti-Bot iskolai napjáról, miközben programozzák Lotit, hogy végigjárja egy iskolai nap eseményeit a helyes sorrendben.



A játék

- Programozzátok be a Loti-Botot úgy, hogy megfelelő sorrendben mozogjon a szőnyegen, így megmutatva, hogyan néz egy átlagos iskolai nap.
- Megkérhetjük a gyerekeket, hogy úgy programozzák be a Loti-Botot, hogy egy adott négyzetbe érkezzon.
- SNI-s gyerekek esetében az aktivitás vizuális emlékeztetőként is használható, hogy segítsen a tanulóknak megérteni az iskolai nap eseményeinek sorrendjét (először, aztán, majd).
- Az idő megismeréséhez a nyomtass ki órákat az iskolai napra vonatkozó időpontokkal. A gyerekek összepárosítják az időpontokat, és Lotit a megfelelő négyzetbe irányítják. Az órákat az üres négyzetekre is elhelyezheted, és a két összetartozó mezőre érkezéssel összepárosíthatod őket.



Loti-Bot azt mondja...

Ez a játék a hallás utáni figyelem fejlesztésére szolgál, és a „Simon mondja” játékhoz hasonló módon működik.



A játék

- A gyerekek csapatban dolgoznak. A tanár “Loti mondja” kezdetű utasítást ad, pl. Loti mondja, hogy igyál egy kis vizet.
- A gyerekek kitalálják a leggyorsabb útvonalat a megfelelő mezőig, és Lotit beprogramozzák, hogy oda érkezen.
- Az első csapat amelyik odaér, kap egy pontot.
- Ha csak az utasítást adjuk meg anélkül, hogy Loti azt mondaná, a gyerekek úgy programozzák Loti-t, hogy bármelyik üres mezőre érkezen.
- Ismét az első sikeres csapat kap egy pontot. Döntsék el hány pont kell a győzelemhez. Pl. az a csapat nyer, amelyik elsőként ér el 5 pontot.

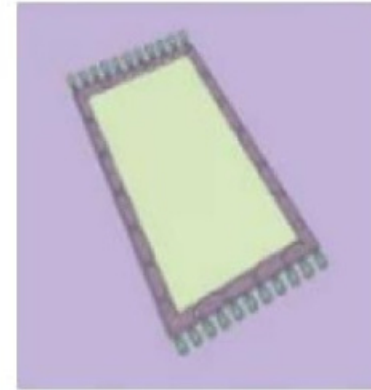
Három egy sorban

A játék

- Vágd ki a képkártyákat a feladatlapról (a képek megegyeznek a pályán lévőekkel), és tedd egy kupacba.
- A játékosok felváltva húznak egy kártyát a pakliból. Programozzák Loti-Botot, hogy eljusson a megfelelő mezőre a pályán. Ha sikeresen elérték a mezőt, elhelyezhetik a saját színű jelölőjüket a négyzeten.
- Addig tart a játék, amíg egy csapat össze nem gyűjt 3 képet egy sorban/oszlopban/átlósan, vagy amíg el nem fogynak a kártyák.
- Az a csapat nyer, amelyik elsőként gyűjt össze 3 egymás melletti képet, vagy az, amelyik a legtöbb képpel rendelkezik a játék végén.







Kémkedj Lotival!

A játékhoz szükséges:

Egy halom színes zseton, minden csapatnak egy-egy szín.

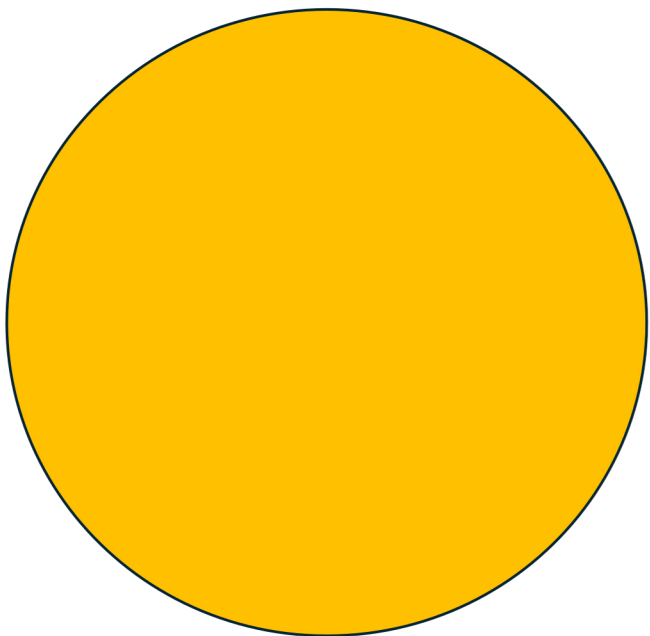
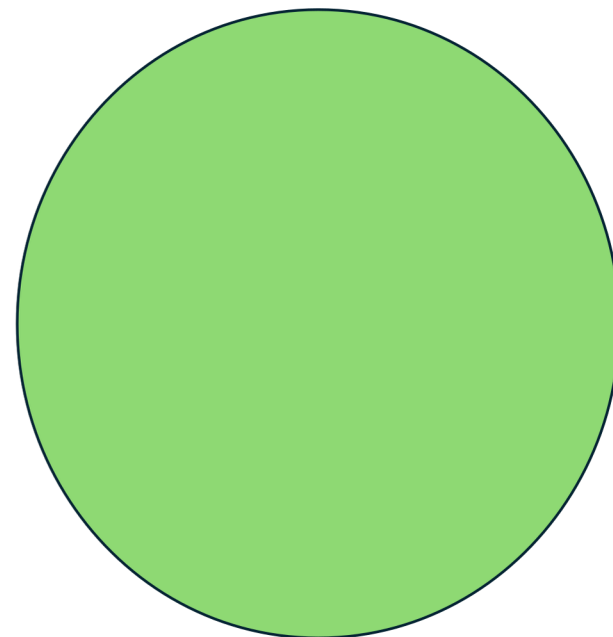
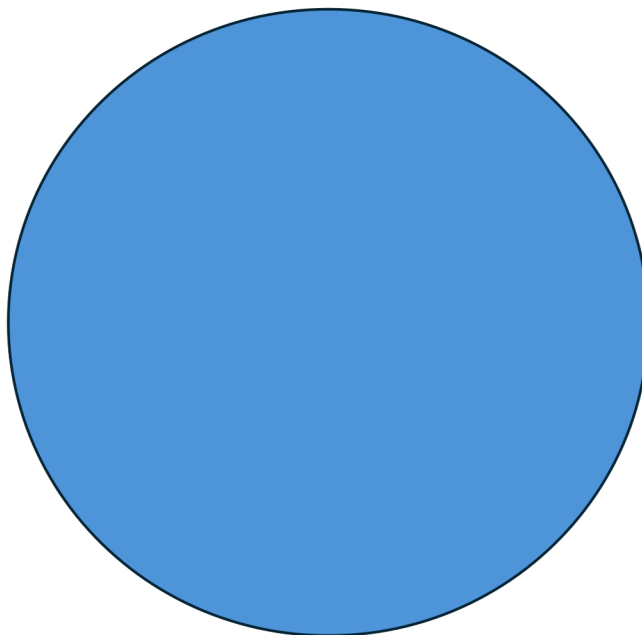
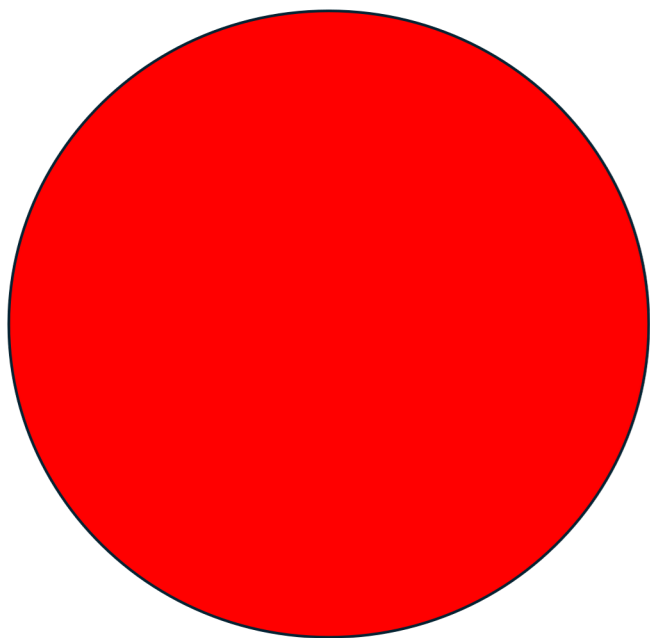
Egy Loti-Bot és egy tablet a Loti-Bot alkalmazással.

Gyakorlópálya



A játék

- Az éppen soron lévő csapat választ egy tárgyat a pályán, és ad egy nyomot, például: „Látok valamit, ami B betűvel kezdődik.”
- A többiek úgy találgathatnak, hogy arra a négyzetre programozzák Lotit, amit meg akarnak tippelni. pl. Loti-Bot a Bee-Bot mezőre lép.
- Helyes találat esetén: a csapat lefoglalhatja a mezőt a saját színű korongjával.
- Helytelen találat esetén: a következő körben újra próbálkozhatnak egy másik tárggyal.
- Minden körben válasszatok ki ugyanígy egy-egy négyzetet a szőnyegen, a másik csapat pedig találgasson.
- Az a csapat nyer, amelyiknek a legtöbb színes lapkája van a pályán.



Megjegyzés: Nyomtass a gyermekek és a csoportok számától függően a szükséges számú számlálót