

Meseország gyakorlópálya

Foglalkozás ötletek



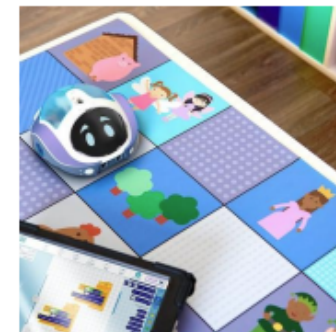
Köszönet a Bolton Schools ICT-nek, hogy megosztotta ezeket a tevékenységi ötleteket a Loti-Bot és a Meseország pálya használatával kapcsolatban.

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



Meseország és szorzótáblák

A játék célja, hogy a gyerekek a meséket használva megtanulják a szorzótáblát, és fejlesszék a programozási készségeket egy robot segítségével.

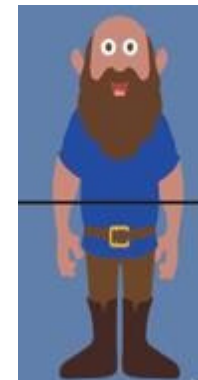


A játék

- Válasszatok ki egy mesét a pályáról, és egy hozzá kapcsolódó szorzótáblát. (pl. A 3-as szorzótáblához Loti kedvenc meséje lehet az Aranyhaj és a három medve, mert a 3 a kedvenc száma. Beszéljétek meg, mely mesékben játszik fontos szerepet a 3-as szám (pl. A három kismalac, Aladdin három kívánsága, Jancsi és Juliska három babszeme).
- Készítsetek egy útvonalat a mesés pályán, a választott szorzótábla segítségével. Előkészület - Beszéljétek meg a Loti-Bot programozásához szükséges algoritmust hogy eljusson a megfelelő figurához (karakter vagy tárgy).
- A pálya minden mezőjére helyeztetek egy számítást (pl. 3×4), és a szorzatot (pl. 12).
- A Loti-Bot alkalmazás segítségével programozzátok a robotot a megfelelő helyre. Ahogy Loti a mezőkre lép, a gyerekek mondják ki a helyes választ vagy a hozzá tartozó szorzási ténytet.
- Írjátok át a meséket úgy, hogy azok segítsenek megjegyezni a szorzótábla szabályait! Számoljatok növekvő vagy csökkenő sorrendben, vagy tegyétek izgalmasabbá azzal, hogy a számokat véletlenszerű sorrendben helyezitek el.
- Ha a gyerekek már magabiztosak, programozzátok be Lotit, hogy minden egyes szorzási tény eléréskor egy adott hangot adjon ki. A gyerekek csukott szemmel próbálják meg kitalálni, melyik hang melyik szorzási tényhez tartozik. Ez akkor működik jól, ha a táblázatok sorrendben vannak.
- Az extra kihívás érdekében programozhatod Lotit úgy, hogy visszafelé mozogjon!

Menekülés az óriás elől

A játék célja, hogy Jack eljusson a biztonságos helyére, mielőtt az óriás elkapná. A játékosok kiválasztanak 5 karaktert vagy helyet a pályán, amelyeken Jacknek kötelező landolnia az útja során.



A játék

- Válasszatok egy színt és hangot az óriásnak, valamint egyet Jacknek. Helyezzétek a Loti „Óriást” az óriás négyzetére, a Loti „Jacket” pedig a saját kezdőpozíciójára.
- Az egyik csapat vagy játékos Jack szerepét játssza, míg a másik az óriást irányítja.
- Ha az óriás elkapja Jacket, akkor ő nyer. Ha Jack eléri a biztonságos helyét, mielőtt az óriás utoléri, akkor ő lesz a győztes.

Megbeszélési pontok

Bárki is nyer, ez jó alkalom lehet arra, hogy beszélgessünk Jack és az óriás érzéseiről.

- Jogosan lopott Jack a történetben?
- Hogyan lehetett volna az óriás kedvesebb?
- Ez jó alkalom arra is, hogy megbeszéljük, hogyan érezték magukat a gyerekek a játék során.
- Milyen érzés volt, amikor az óriás majdnem elkapott?

Iránytű a mesék világában

A játék során a gyerekek Loti-Bot „GPS-évé” válnak, és irányokat adnak neki, hogy eljusson egy adott helyre a pályán. Példa: „A szalmaháztól délre”, „A zöld békától északra”.



A játék

- Mutass meg a gyerekeknek egy iránytűt, és magyarázd el, hogyan használják azt az egyértelmű irányok megadására.
- Beszélgetsetek az irányító szavakról, amelyeket Loti-Bot mozgatásához használhatnak (pl. észak, dél, kelet, nyugat). Használhattok iránykártyákat is segédeszközként.
- A gyerekek versenyezhetnek egymással, úgy, hogy kijelölnek egymásnak egy-egy mezőt, és a másik csapatnak úgy kell programoznia Lotit, hogy arra a mezőre érkezzen.
- Ahogy a gyerekek magabiztosabbá válnak megadhatok nekik több mezőt is, amit érinteniük kell, mielőtt a célpontra érkeznének, és így készítsenek utasítássorozatot.
- A programozás előtt tervezzék meg az algoritmust, majd teszteljék és szükség esetén javítsák ki a hibákat.