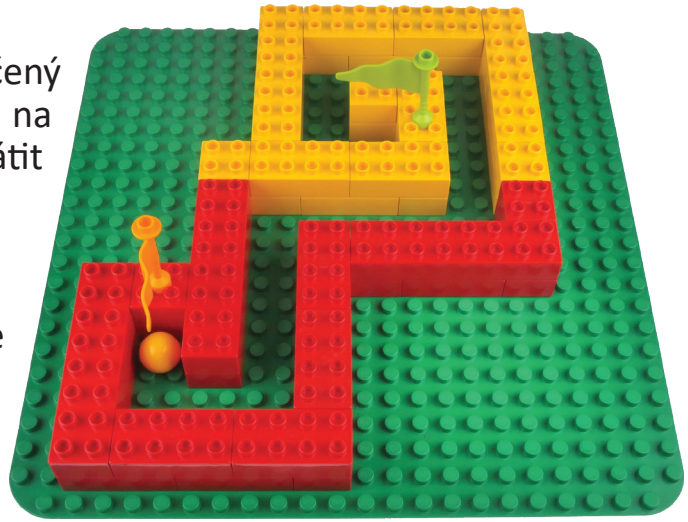
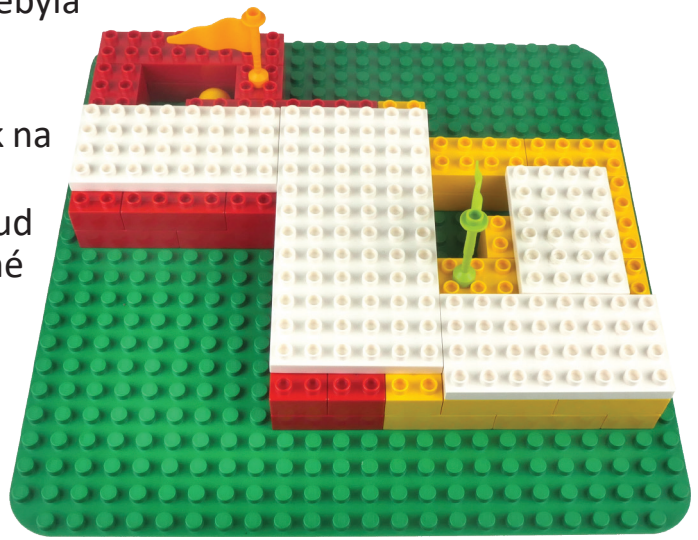
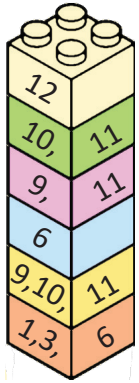
KIDS BUILD THEIR KNOWLEDGE AND SKILLS ABOUT THE WORLD THROUGH STEAM

Téma: Bludiště

Zdroje: Pro každý tým: velká zelená základní deska; karta s instrukcemi pro bludiště a odpovídající konstrukční materiál; jeden talíř 12x6, dva talíře 8x4, jeden talíř 6x4; jeden míč;
- Pro každé dítě: karta aktivity J-3-1 ; tužky: černá, žlutá a zelená.

J-3

Financováno Evropskou unií

Posloupnost činností:

1. Učitel dá každému týmu kartu s instrukcemi pro bludiště a související stavební materiál a požádá je, aby postavili model bludiště. Děti tuto práci dokončí.
2. Učitel vysvětluje pravidla hry. Jedno dítě umístí míček na začátek bludiště označený zelenou vlajkou. Nakláněním talíře v různých směrech se míč pohybuje bludištěm na jeho konec , označený žlutou vlajkou. Druhé dítě pak musí zvednout talíř a vrátit míček bludištěm na start.
3. Učitel dá každému týmu míč a děti dokončí cvičení.
4. Učitel dá každému dítěti sadu tužek a kartu aktivity J-3-1.
5. Učitel každému řekne, aby zakódoval dráhu míče z výchozí pozice do konečné pozice. Kódování se provádí kreslením šipek, které ukazují, kterým směrem by měla být deska nakloněna. Učitel vysvětluje, že každé dítě má zakódovat dráhu, kterou míč urazil, když si hrál s bludištěm. Počáteční a koncová poloha by měla být také označena v kódu nakreslením vlajek v odpovídajících barvách.
6. Děti to provádějí.
7. Učitel řekne týmům, aby zakryly bludiště deskami tak, aby jeho cesta nebyla vidět.
8. Děti to provádějí.
9. Učitel řekne jednomu dítěti, aby vzalo kód toho druhého, umístilo míček na výchozí pozici a posunulo ho „skrze“ bludiště podle kódu.
10. Děti to provedou a řeknou učiteli, jestli míč dosáhl konce bludiště. Pokud jsou v kódu nalezeny chyby, jsou s pomocí učitele provedeny případné opravy.
11. Druhé dítě v týmu pak proces zopakuje podle kódu svého partnera.
12. Učitel a děti zkontrolují provedení cvičení. Docházejí k závěru, že pohyb předmětu po dané trase lze popsat pomocí kódu, ve kterém je směr pohybu označen šipkami. Pokud dojde k chybě v kódování nebo při čtení kódu, nedosáhnete koncového bodu trasy.