KIDS BUILD THEIR KNOWLEDGE AND SKILLS ABOUT THE WORLD THROUGH STEAM

Téma: Routes

Zdroje pro každý tým: velká zelená základní deska; instruktážní karty 453 a související stavební materiál; deska 6 x 12; dvě kostky 2x2 každé barvy zahrnuté v konstrukci bludiště; jedna dětská postava ; čtyři figurky produktu.

J-4

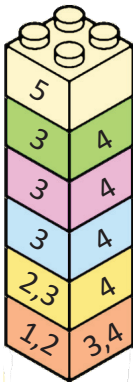
Financováno Evropskou unií

Posloupnost činností:

1. Učitel dá každému týmu kartu spolu s přidruženým stavebním materiálem a řekne jim, aby postavili model bludiště. Děti to provádějí.

2. Učitel vysvětlí pravidla hry: Jedno z dětí si vybere výrobek, který chce sbírat. Druhému dítěti tiše řekne, co si vybralo. Druhé dítě zakóduje cestu k produktu tak, že na talíř seřadí barevné bloky, jeden po druhém, aby popsal cestu, kterou by se mělo jít. Talíř je předán třetímu dítěti. Toto dítě neví, co je produkt, a musí ho najít podle kódu. K tomuto účelu se používá dětská figurka, která ji pohybuje ze své centrální polohy po trase popsané kódem. Po úplném provedení kódu musí první dvě děti říci, zda bylo dosaženo požadovaného produktu.

3. Děti to provádějí. Pokud není cíle dosaženo, hledají chyby a provádějí potřebné korekce.

4. Děti střídají své role a opakují hru ještě dvakrát.

5. Učitel a děti zkontrolují provedení cvičení. Společně došli k závěru, že cestu k určitému objektu lze popsat pomocí kódu, kterým je zvolená trasa znázorněna sekvencí barev. Pokud dojde k chybě v kódování nebo při čtení kódu, nedosáhnete požadovaného objektu, ale skončíte někde jinde.