

15
aktivitātes



Makeblock mTiny mācību aktivitātes

Šajā grāmatā ir apkopota ražotāju un Insplay Latvija un Igaunijas programmas un konkursu dalībnieku aktivitāšu idejas, lai palīdzētu vieglāk uzsākt darbu ar Makeblock mTiny. Grāmatā ir aprakstīti pirmie soļi pēc mTiny konstruktora salikšanas.

Mēs ceram, ka jūs no šejienes smelsities jaunu iedvesmu un aicinām dalīties savos mācību stāstos ar citiem, izmantojot [Robotikas bērnodārza Facebook grupu](#).

Pēdējā versija: 03.05.2024.

Saturs

Nodarbības uzsākšanai	3
Meža ballīte	3
Zigzag tilts	5
Kur ir mans bambuss?.....	7
Zīmē ar mTīny	8
Spēlējam mūziku	10
Nodarbības 1,5 – 2 gadu vecumam	11
Veselīgs ēdiens	11
Nodarbības 3 – 4 gadu vecumam	12
Es bērnudārzā	12
Ķermeņa izzināšana	13
Mājas būvēšana	14
Rudens pastaiga	15
Nodarbības 5 – 7 gadu vecumam	16
Olu medības	16
Ko prot jaunais draudziņš?	17
Cipari un formas	18
S un Z burti.....	19
Pastāsti man stāstu	20
Iepazīstam mTīny (spēle “Sarkans, zaļš”).....	21

Nodarbības uzsākšanai

Meža ballīte

Autors: Makeblock

Sarežģītums: Iesācēji

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, pildspalvas kontrolieris, kāda no trīs maskām, 2 sunīša kartes blokus, 1 kakīša kartes bloks, 1 vistas kartes bloks, 2 mTiny kartes blokus, 14 zāles kartes blokus, 2 gaļas kartes blokus, 2 zivs kartes blokus, 2 kukurūzas kartes blokus, 2 bambumsa kartes blokus.

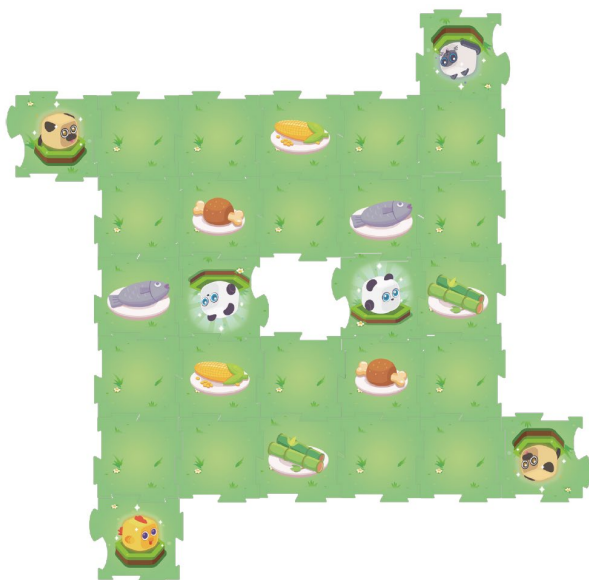
Mērķis

- Izprast iespējamo mijiedarbību starp robotu un kartes blokiem;
- Izmantot piemērotus veidus, kā aktivizēt dažādus interaktīvos mTiny efektus.

Aktivitātes apraksts

Fejām un rūķiem patīk meža ballītes! Šajā aktivitātē bērni tiks aicināti piedalīties lomu spēlē ar mTiny. Bērni palīdzēs "pārveidot" mTiny par cita veida "dzīvnieku", izmantojot kostīmu un kartes blokus ar dzīvnieka tēlu. Bērni pieskaņos dzīvnieku robotu un tā iecienītāko ēdienu. Aktivitāte palīdz bērniem izprast slēptos interaktīvos efektus kartes blokos ar objektu, kā arī mijiedarbību starp robotu un kartes blokiem.

Sākumā jāpagatavo un jānoformē Meža ballīšu karti. Jūs varat salikt karšu blokus, kā parādīts zemāk:



Varat arī pievienot citus karšu blokus, lai radītu vairāk interaktīvu efektu, piemēram:



1. Iepazīstiniet trīs karšu blokus ar tēlu un pievienotos kostīmus:



2. Paskaidrojiet bērniem: "Šodien mēs rīkosim meža ballīti ar mTīny. Vai jūs, lūdzu, varētu palīdzēt mTīny izvēlēties vienu kostīmu ballītei? Kuram dzīvniekam, jūsuprāt, mTīny vēlētos būt?"
3. Uzdodiet bērniem palīdzēt mTīny saģērbties un uzvilkt robotu kartes bloks, kas atbilst kostīmam: pagaidiet un paskatieties, ko notiek. Jūs varat arī mudināt bērnus iedomāties un stāstīt stāstus šajā meža ballītē. Lūdziet bērņus padomāt par šiem jautājumiem:
 - (1) Kāpēc, kad un kur notika meža balle?
 - (2) Kāpēc jūs pārveidojāt mTīny par cita veida dzīvniekiem?
 - (3) Kas notiktu meža ballītē?
4. Uzdodiet bērniem palīdzēt kucēnam Tobijam/kaķēnam Milo/vistai Čikai noteikt viņu iecienītākos ēdienus.
5. Izdaliet citus karšu blokus ar objektu (vai blokus un rotālietas klasē) un lieciet bērniem no jauna salikt un noformēt karšu blokus un turpināt savus scenārijus.

Zigzag tilts

Autors: Makeblock

Sarežģītums: Iesācēji

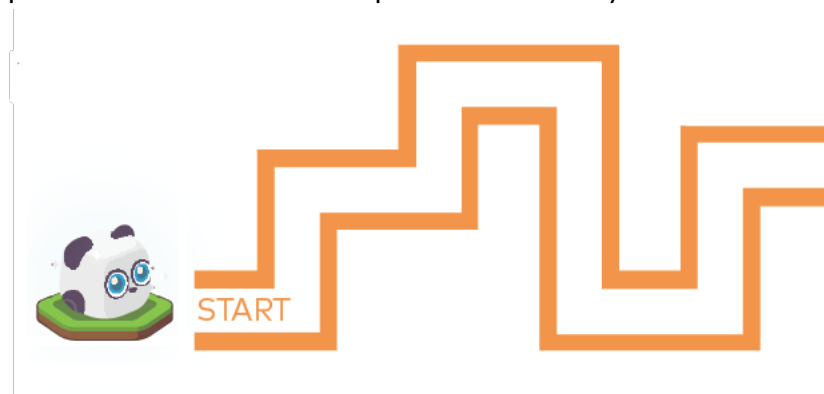
Nepieciešamie resursi: mTiny robots, pildspalvas kontrolieris, 1 uz priekšu norādījumu kārts, 1 pagriezties pa labi norādījumu kārts, 1 pagriezties pa kreisi norādījumu kārts, daudz koka klucīši.

Mērķis

- Izprast labās un kreisās puses attēlojumu no dažādiem skatpunktiem;
- Izmantot atbilstošās darbību kārtis, lai liktu mTiny stūrī pagriezties pa labi vai pa kreisi.
-

Aktivitātes apraksts

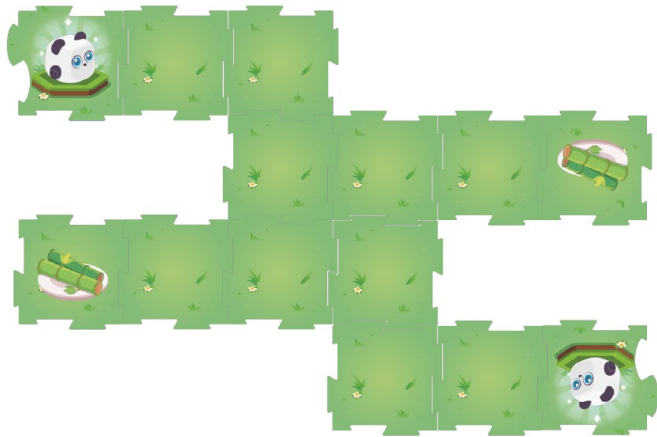
Zigzag tiltu var uzstādīt dažādās formās, piemēram: katras tilta taisnās daļas garums ir ieteicams 28 cm (vai 28 cm vairākkārtējs), jo mTiny vienas kustības attālums ir 28 cm. Tilta platums varētu būt nedaudz platāks nekā mTiny.



1. Iepazīstiniet ar zigzag tiltu un mudiniet bērnus novērot un apspriest tilta formu.
2. Pajautājiet bērniem: "Cik pagriezienu ir tiltam? Iedomājieties, ka esat garāmgājējs, kurš staigā pa tiltu, vai, nonākot šajos pagriezienos, jūs pagrieztos pa labi vai pa kreisi?"
3. Aiciniet bērnus uz spēli: "Vai varat, lūdzu, pateikt mTiny, vai viņam jāgriežas pa labi vai pa kreisi, kad tas sastopas ar šiem pagriezieniem?"
4. Iepazīstieties ar trīs veidu darbību kartēm.
5. Iemāciet bērniem izmantot dažādus kodēšanas rīkus, lai vadītu mTiny kustības.
 - (1) Lieciet bērniem nolikt robotu sākuma punktā.
 - (2) Pirmo reizi bērni robota vadīšanai var izmantot kursorsviru.
 - (3) Otrā reizi bērniem vadīšanai jāizmanto darbību kārtis

Aktivitātes turpinājums

Varat arī izveidot izaicinājumus bērnu telpiskās ainas spējām, aicinot viņus strādāt pāros un izdomāt citu labās-kreisās orientācijas skatupunktu.



Palīdziet salikt iepriekš minēto karti, aiciniet bērnus strādāt pāros un dalieties ar kartes blokiem. Uzdodiet bērniem novirzīt robotu uz galamērķi pretējā pusē:

(1) Bērniem jāievēro un jāatspoguļo partneru komandas ir izdarījuši, liekot saviem robotiem veikt tādas pašas darbības; vai

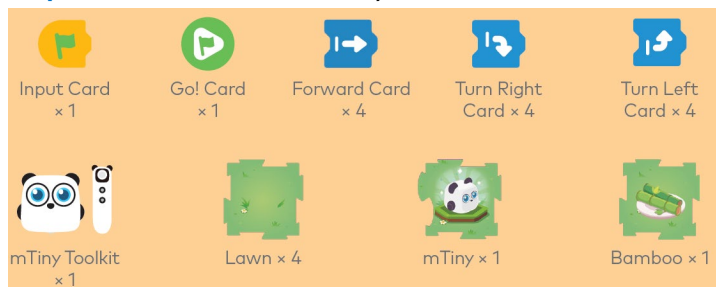
(2) Bērns A izsauc komandu ("Pagriezieties pa labi", "Pagriezieties pa kreisi" vai "Pāriet uz priekšu"). Saņemot komandu, bērnam B ir jāpaņem atbilstošā darbību karte un jāiedod tā bērnam A. Bērns A pieskaras darbības kartītei, lai robots kustētos un redzētu, vai karte ir pareiza.

Kur ir mans bambuss?

Autors: Makeblock

Sarežģītums: Iesācēji

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, zemāk esošās kartiņas



Mērķis

- Izprast notikumu jēdzienu un palaišanas bloku izmantošanu;
- izpildiet komandu kopu, lai robots veiktu darbības nepārtraukti;
- nosakiet korelāciju starp karšu bloku skaitu un darbību karšu skaitu.

Aktivitātes apraksts

1. Pirmkārt, lieciet bērniem sakārtot piecus karšu blokus, kā parādīts zemāk – vistālāk kreisais zāliena karšu bloks kā sākuma punkts un galējais bambusa kartes bloks kā beigu punkts.



2. Pajautājiet bērniem: "Cik soļus mTiny vajadzētu pāriet no sākuma punkta uz beigu punktu? Lai sniegtu atbildi, lūdzu, sakārtojiet atbilstošo pārsūtīšanas karšu skaitu".
3. Izdaliet rīkkopas. Palūdziet bērniem pārbaudīt savas atbildes līdz komandē robota kustību, izmantojot pildspalvu un kārtis. Bērniem vajadzētu sarindot četras uz priekšu kārtis nevis četras reizes vienai pieskarties ar pildspalvu, lai viņi saprot redz katru soli un izprot, kā tas strādā.
4. Iepazīstiniet ar ievadišanas kārti (dzeltens ar zaļu karodziņu) un uzsākšanas karti (zaļš ar zaļu karodziņu, kuram apkārt ir balts trijstūris). Ievades karte un uzsākšanas kārts aktivizē programmēšanas blokus. Kad pieskartās ievades kārtij, robots stāv uz vietas (nevis nekavējoties izpilda ieteikumu), lai gaidītu un atcerētos, kas tam jādara (jāizpilda komandu kopa).
5. Iedodiet abas kārtis bērniem.
6. Aiciniet bērnus izveidot un salikt maršrutu no mTiny kartes bloka līdz Bambusa karšu blokam. Izskaidrojiet noteikumu:
 - (1) mTiny kartes blokam ir jābūt sākuma punktam, savukārt bambusa kartes blokam šoreiz jābūt beigu punktam.
 - (2) Maršruta forma ir atvērta projektēšanai.

(3) Bērniem ir jāizmanto ievades karte, darbību kartes un uzsākšanas kartes, kad viņi īsteno aktivitātes.

Kad bērni ir apguvuši šo, variet pievienot arī reizināšanas kārtis:

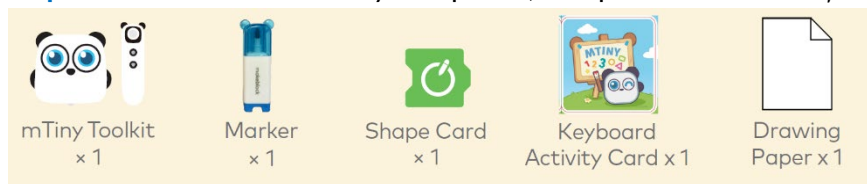


Zīmē ar mTiny

Autors: Makeblock

Sarežģītums: Iesācēji

Nepieciešamie resursi: mTiny komplekts, komplektā esošie marķieri, zīmēšanas kartiņa papīrs.



Mērķis

- Sadarbības prasmju attīstīšana.
- Figūru, līniju un burtu apgūšana.
- Digitālo prasmju attīstīšana.

Aktivitātes apraksts

1. Parādiet, kā mTiny instalēt marķieri. (Robotiņam apakšā ir speciāla vieta)
2. Iepazīstieties ar tastatūras darbības karti. Māciet bērniem zīmēt burtus un ciparus, kad tie tiek nosaukti.



3. Uzdodiet bērniem uzzīmēt formu vai līniju, izmantojot izvēlēto Formu un līniju kodēšanas karti.

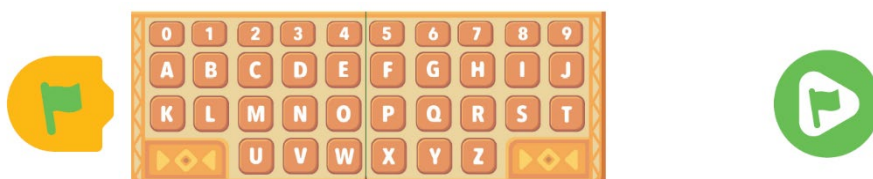


4. Demonstrējiet, kā izmantot Formu un līniju kodēšanas kartes ar ievadi un uzsākšanas kartītēm, lai liktu mTīny zīmēt vairākas formas.



Lai turpinātu šo darbību, bērni var izmantot izmēru ikonas tastatūras darbības kartē, lai pielāgotu mTīny zīmējumu izmēru. Bērniem var likt mTīny arī zīmēt vārdus, apvienojot ievades un uzsākšanas kartes ar tastatūras darbības karti. Jūs varat likt bērniem mTīny zīmēt dažādus vārdus, piemēram savu.

Lai saglabātu secību, sākumā uzlieciet ievades karti un pēc tam pieskarieties burtiem tastatūras darbības kartītē. Pēc tam izmantojiet uzsākšanas karti, lai izpildītu komandas un redzētu, kā mTīny uzzīmē vārdu.

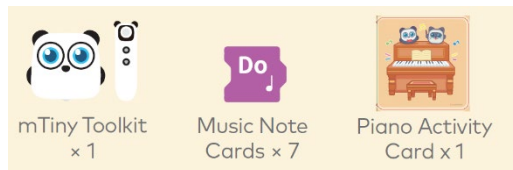


Spēlējam mūziku

Autors: Makeblock

Sarežģītums: Iesācēji

Nepieciešamie resursi: mTiny komplekts, mūzikas kartiņas, klavieru aktivitāšu kārts.



Mērķis

- Atpazīt mūzikas notis.
- Izprast, kā audio var izmantot atgriezeniskās saites nodrošināšanai.

Aktivitātes apraksts

1. Norādiet, kā pielāgot mTiny skaļumu, un sniedziet norādījumus bērniem, lai iestatītu skaļumu atbilstošā līmenī.
2. Iepazīstieties ar klavieru aktivitātes karti. Parādiet, kā atskaņot skaņu.



3. Pastāstiet bērniem, ka viņi atskaņos skaņu uz klavierēm, kad norādīsiet uz tiem. Pamišus norādiet uz dažādiem bērniem un lieciet viņiem atskaņot kādu skaņu.
4. Iepazīstiniet ar mūzikas piezīmju kartītēm un lieciet bērniem izveidot komandu kopu dziesmas atskaņošanai.



5. Bērni var parādīt, kā mTiny spēlē viņu dziesmas komandu, kamēr citi bērni klausās mTiny priekšnesumu.

Lai uzlabotu mTiny muzikālo sniegumu, varat aicināt bērnus iekļaut citas kārtis (piemēram, sejas izteiksmes kartītes vai darbību kartītes). Vai arī bērni var izmantot klavieru karti, lai izveidotu dziesmu mTiny atskaņošanai.

Lai saglabātu secību, pieskarieties ievades kartei, pēc tam pielīmējiet klavieru taustiņus klavieru darbības kartītē. Pēc tam izmantojiet uzsākšanas karti, lai izpildītu komandas un klausītos, kā mTiny atskaņo dziesmu.



Nodarbības 1,5 – 2 gadu vecumam

Veselīgs ēdiens

Autors: Igaunijas Kohtla-Järve bērnudārzs

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 1,5-2 gadi

Nepieciešamie resursi: divi mTiny roboti, kravas automašīna, rotaļu augļi un īsti augļi.

Mērķis

- Iepazīties ar mTiny
- Pacietība un vērošana
- Iemācīties augļu un krāsu nosaukumus

Aktivitātes apraksts

Pēc tam, kad esiet kopā ar bērniem mācījušies par augļiem un grīdas saliekat robotam trasi. Tā kā aprīlis ir veltīts sirds mēnesim, mācību aktivitāte bija saistīta ar veselīgu pārtiku un augļiem. Šoferis ar kravas mašīnu ienes istabā augļus. Pa vienam auglim bērns tos ievieto grozā uz mTiny. Robots brauc pie bērna. Bērns nosauc augļus un krāsu un paņem augļus. Autovadītājs ar skolotājas palīdzību mēģināja vadīt robotu. Visbeidzot Panda atnesa augļus visiem bērniem. Vitamīnu pauzē bērni nogaršoja dažādus augļus.

Nodarbības 3 – 4 gadu vecumam

Es bērnudārzā

Autors: Ogres pirmsskolas izglītības iestāde "Strautiņš"

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 3 gadi

Nepieciešamie resursi: mTiny robots

Mērķis

- Izveidot bērniem pozitīvu, drošu un jautru adaptāciju, uzsākot bērnudārza gaitas.

Aktivitātes apraksts

mTiny ir ļoti labs līdzeklis bērnu uzmanības pievēršanai, noturēšanai un domu novirzīšanai, kad uznāk asaras un gribās mammu, adaptācijas periodā. Tas ir labs sākums bērnu draudzībai.

Sākumā skolotāja iepazīstināja bērnus ar "Pandiņu", izpētījām tās emocijas, pārrunājām uzvedību gan ejot uz bērnudārzu, gan grupā, meklējot līdzsakarības (grupas noteikumi).

Skolotāja arī deva brīvi darboties ar "Pandiņu", salikt puzzle, izvēlēties maskas, tematiskās kartes. Kopā domājām un veidojām "Pandiņas" pārvietošanās ceļu, kas bija lielisks pamats bērniem iemācīties - uz priekšu, atpakaļ, pa labi, pa kreisi, uz leju, uz augšu. Ieraugot "Pandiņu" bērni vienmēr bija sajūsmā un aplaudēja, darbošanās ar šo robotu ir viņu mīļākā nodarbe!



Ķermeņa izzināšana

Autors: Insplay

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 3 gadi

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, ķermeņa zīmējums

Mērķis

- Palīdzēt apgūt savu ķermeni.

Aktivitātes apraksts

Izmantot jau esošu ķermeņa zīmējumu vai arī izveidot jaunu. Kopā ar robotiņu apiet apkārt cilvēka ķermenim un pie katras apstāšanās vietās pārrunāt katru konkrēto ķermeņa daļu diskusiju veidā.

Mājas būvēšana

Autors: Tallinas Kullatera bērnodārzs

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 3-4 gadi

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, lielle klucīši mājas būvēšanai, aukliņas vai gumijas, ielas kartes daļa, papīrs, zīmulis.

Mērķis

- Attīstīt sadarbību.
- Programmēšanas pamatu uzlabošana.
- Kritiskās domāšanas attīstīšana.

Aktivitātes apraksts

Bērniem tika uzdots uzbūvēt māju izmantojot mTiny. No sākuma bērniem vajadzēja izdomāt, kā māja izskatīsies un no kā sastāvēs un to uzzīmēt uz papīra lapas. Pēc tam viņiem vajadzēja sagādāt visus materiālus (pieejami bērnodārzā) un sākt nogādāt nepieciešamās daļas izmantojot mTiny (piesienot detaļas mTiny aiz ausīm, izmantojot aukliņas vai gumijas). Šajā gadījumā mTiny vadīšanai tika izmantota kontroles pildspalva, bet to ir iespējams darīt ar virzienu kārtīm.



Rudens pastaiga

Autors: Tallinas Arbu bērnudārzs

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 3-4 gadi

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, tualetes papīra rullīša kartons, dažādu koku lapas.

Mērķis

- Dažādu koku un ogu atpazīšana.
- Programmēšanas pamatu apgūšana.

Aktivitātes apraksts

No sākuma izrunājiēt par dažādiem kokiem un to ogām. Parādiēt vairākus piemēros. Pēc tam uz mTiny paklāja tika salikti dažādi koki, katram bērnam tika iedota koka oga un bērnam vajadzēja pateikt, kura koka oga tā ir, kā arī ar mTiny aizbraukt līdz pareizajam galamērķim.



Nodarbības 5 – 7 gadu vecumam

Olu medības

Autors: Nīcas pirmsskolas izglītības iestāde "Spārīte" Rudes filiāle

Nodarbības ilgums: 40 minūtes

Vecums: 3-7 gadi

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, uz A1 kartona uzzīmēts ceļš, Lieldienu olas ar kārtas skaiļiem, 10 matemātikas nostiprinoši uzdevumi

Mērķis

- Caur spēli, kopā ar pandu, interesantā veidā nostiprināt zināšanas par matemātiskiem uzdevumiem.

Aktivitātes apraksts

Bērns vada pandiņu, apstājas pie pirmās, otrās vai trešās oliņas un pedagogs nolasa matemātikas uzdevumu. Uz vairākiem galdiem ir izvietoti 10 uzdevumi, kurus bērns izpilda nonākot pie attiecīgās oliņas ar kārtas skaitli- 5.oliņa/5.uzdevums, katrs bērns veica vienu uzdevumu, ja beidzās uzdevumi, tad sāka no jauna.

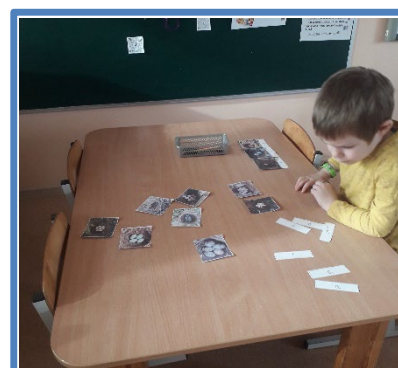
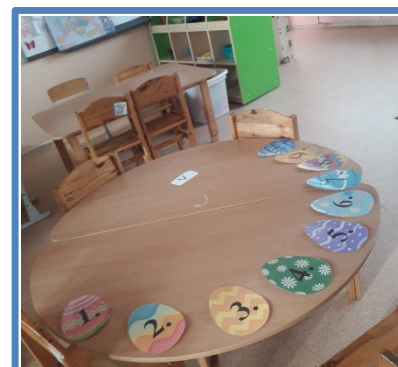
Beigās, kad visi uzdevumi bija veikti, tad pedējā uzdevumā bija QR kods jānoskenē un jāuzzin kāda balva visiem pienākas, bet tad sarežītāk vēl izdarījām- ar spēli "Karsts un auksts" jāatrod balva- olu grozs, kas paslēpts, kaut kur iestādē.

Novērtēšanas iespējas

- Mācību jomas: matemātika, tehnoloģijas.
- Sasniedzamie rezultāti:
 - Matematikā - nostiprināt matemātikas zināšanas;
 - Tehnoloģijas - apgūt virzienus, vadīt pa labi, pa kreisi, priekšu/atpakaļu.

Bērnu un skolotāju atsauksmes

Bērniem ļoti veicās uzdevumos, kā arī uzmanīgi un precīzi vadīja pandiņu pa ceļu. Protams vislielākais prieks bija tas atrastais olu grozs. Prasīju bērniem, kas bija interesantākais uzdevums - kad drīkstēja viens pats visu ceļu izbraukt ar pandu.



Ko prot jaunais draudziņš?

Autors: Dobeles pirmsskolas izglītības iestāde "Spodrītis", Diāna Dubrovskā

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 5 – 6 gadi

Nodarbības ilgums: 40 minūtes

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, caurspīdīgs paklājs (var izmantot TTS Bee-Bot paklājiņu), sižeta attēlu kartiņas, dzīvnieku kartiņas, lakats(aizsiet acis).

Mērķis

- Ciparu Nosauc emocijas (skumjas, bailes, izbrīns, pārsteigums) un mācās runāt par jūtām.
- Nosauc objektu atrašanās vietu plaknē, lietojot jēdzienus virs, zem, pie, aiz, blakus, pa labi, pa kreisi.

Aktivitātes apraksts

1. Mūsu pilsēta - Izveido ielu no mīklu kartītēm. Brauc apkārt, izmantojot kodēšanas kartes. Stāsta, ko redz? Kādā virzienā pagrieza mTiny?
2. Manas jūtas - Sejas izteiksmes kartes ir lielisks veids runāt par jūtām un lietām, kas liek mums tā justies.
3. Kaķēns-mTiny vēlas apmeklēt savvaļas dzīvniekus - bērni palīdz viņam! Izvēlieties vienu dzīvnieku, iekodē ceļu un pastāsta citiem, ko bērni zin par šo dzīvnieku (Ko viņš ēd? Vai viņš ziemā guļ? Kāda dzīvniekam balss?) Izveido savu rotaļu paklājiņu, izmantojot mTiny uz TTS Bee-Bot caurspīdīgo paklāju.
4. Lai trenētos orientēties pa kreisi un pa labi, bērni sadalījās pa pāriem un vienam no viņiem ir aizvērtas acis un tālvaldības pults rokā, otrs dod norādes (braukt uz priekšu, apstāties, pagriezties pa kreisi/pa labi utt. Dodās tādās dārgumu meklējumos!

Novērtēšanas iespējas

Bērnu pašvērtējums, vai patika darbība? kura no aktivitātēm patika vairāk? Emociju sejiņas atzīmē bērni sevi.

Bērnu un skolotāju atsauksmes

Bērniem ļoti patika darboties ar mTiny, skolotājām vajadzēja iemācīties no sākuma pašām un tad nest iegūtas zināšanas bērniem. Visiem patika.

Cipari un formas

Autors: Tallinas Arbu bērnudārzs

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 5-7 gadi

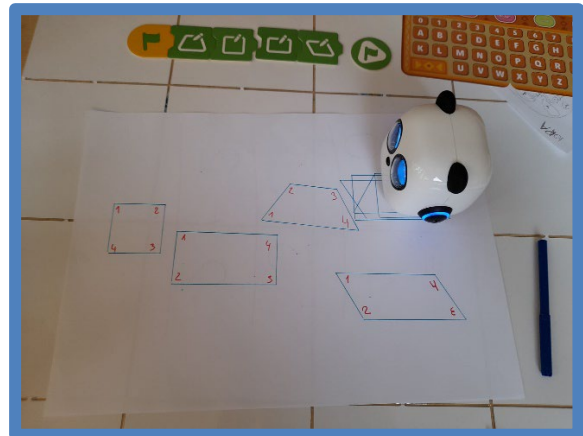
Nepieciešamie resursi: mTiny robots, papīra lapas, mTinu marķieri

Mērķis

- Ciparu un formu apgūšana.
- Programmēšanas pamatu apgūšana.

Aktivitātes apraksts

mTiny tika iesaistīts ciparu apgūšanā. Šajā piemērā skolēni apguva cipar 4. mTiny palīdzēja bērniem uzrakstīt ciparus un vienādojumus, kurus bija nepieciešams risināt, kā arī pēc tam bērni kopā ar mTiny zīmēja formas un skaitļa malas.



S un Z burti

Autors: Rīgas pirmskolas izglītības iestāde "Riekstiņš"

Sarežģītums: iesācēji

Vecums: 5-7 gadi

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, tika izmantoti skaņu maisiņi, kuri sākas ar atbilstošu skaņu.

Mērķis

- Diferencēt skaņas s un z.
- Paplašināt vārdu krājumu.
- Acu un roku koordinācija.

Aktivitātes apraksts

Pirms aktivitātes ar robotiņu izņēmām lietiņas no maisiņiem tās nosaucot un saklausot skaņu ar kādu sākās (piemēram, spainis, sniegavīrs, zirgs, zvans, zebra, smiltis utt.). Bērni uzbūvēja trasīti no komplekta esošajiem puzzles gabaliņiem (izmantojam zaļo pusīti). Pa uzbūvēto laukumu tika izliktas iepriekš aplūkotās lietas, kuras sākas ar "s" vai "z" burtu. Bērnam tika dota iespēja izvēlēties pēc kuras lietas robotiņš dosies pakaļ. Bērns nosauca to un tad virzīja robotu. Kad lietiņa sasniegta bērns pastāstīja, kurā skaņu maisiņā lieta dzīvos s vai z. Bērni paši novērtēja savu veikumu, izmantojot komplektā piedāvātās emociju kartītes.

Pastāsti man stāstu

Autors: Talinnas Haraka bērnudārzs

Sarežģītums: iesācēji

Vecums: 5-6 gadi

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, pārsteiguma olas ar maziem dzīvniekiem.

Mērķis

- Bērni iemācās atkārtojumus, izmantojot kustības.
- Bērni pastāsta par olā atrastajiem tēliem.

Aktivitātes apraksts

Skolotāja iepazīstina ar Tibu (mTiny vistas tēlu), kura pazaudējusi visas olas, un lūdz bērnus tās atrast. Bērns uz paplātes izvēlas vienu olu, kuru viņš vēlas sasniegt. Plāno maršrutu, izmantojot atkārtojumus (2x, 3x, 4x). Ja cālis sasniedz pareizo olu, bērns saņem olu.

Kad visi bērni ir saņēmuši savas olas, seko stāstu kārtā. Bērns stāsta par tēlu, kuru viņš atrada savā pārsteiguma olā. Mēs esam praktizējuši, ka stāstam ir sākums, kas notiek pēc tam un beigas.

Lai mainītu grūtības pakāpi, pārsteiguma olās var būt lasāmi vārdi vai ar tēmu saistīti rakstzīmes (piemēram, kādu skaņu izdod jūsu dzīvnieks?; dažādas formas, puzzles gabaliņi, stāstu kauliņi).



Iepazīstam mTiny (spēle “Sarkans, zaļš”)

Autors: Privātā pirmsskola Patnis

Sarežģītums: Iesācēji

Vecums: 5 – 6 gadi

Nodarbības ilgums: 30 minūtes

Nepieciešamie resursi: mTiny robots, zaļš un sarkans papīrs.

Mērķis

- Iepazīstināt bērnus ar mTiny robotu.
- Iemācīties to vadīt ar tālvadības pulti neierobežotā un ierobežotā laukumā.

Aktivitātes apraksts

Iepazīstina skolēnus ar to, kā darbojas tālvadības pults (ja spiež uz augšu, tad brauc taisni, ja uz leju – atpakaļgaitā, bet ja spiež uz sāniem, tad tas griežas pa labi un pa kreisi).

Aicina spēlēt spēli “Sarkans, zaļš”, tās noteikumi :

1. Izmantojot pulti robotam jānokļūst no sākuma līdz finišam.
2. Spēles vadītājs uz maiņām paceļ tad sarkanu, tad zaļu kartīti.
3. Robots drīkst kustēties tikai tad, kad ir pacelta zaļā kartīte. Kad pacelta sarkana – robots kustēties nedrīkst.
4. Spēle beidzas, kad visi dalībnieki sasnieguši finišu.

Lai bērni labāk saprastu noteikumus, pirmajā reizē spēli izspēlē tā, ka bērni ir tās dalībnieki (neizmanto robotus), skolotājs kā spēles vadītājs. Otrajā reizē aicina kādu no skolēniem kļūt par spēles vadītāju, tikai šajā reizē tiek izmantoti roboti. Spēli izspēlē tik reizes, kamēr katrs no skolēniem ir izbraukuši vismaz 1 reizi. Spēles vadītāju katru reizi nomaina.

Pēc tam skolotāja iepazīstina skolēnus ar robota pilsētu (puzles kauliņiem), izstāsta, ka robots reaģē uz atsevišķiem kartes kauliņiem ar skaņu, kustību vai emociju, kuru var novērot viņa acīs. Aicina katru izbraukt uzbūvēto kartes ceļa posmu, kurā no slimnīcas ir jāizbrauc līdz cietušajam un jāpaspēj tas izglābt.

Novērtēšanas iespējas

Skolotāja aicina skolēnus dalīties pieredzē:

- Vai robotu ar tālvadības pulti ir viegli vadīt?
- Vai vieglāk to bija vadīt pa zemi neierobežotā laukā vai arī tomēr uzbūvētajā pilsētā? Kāpēc?

Bērnu un skolotāju atsauksmes

Bērniem ieinteresēti sacīkšu elementā, veicina sadarbības prasmes, atbalsta komandas biedrus.