



TangIn

Tangible Programming & Inclusion

TangIn Инструментариум Характеристики на ЖИВОТНИТЕ

6-10 годишни

Биология

Наука



www.tangin.eu



/tanginproject



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява възгледите на автора и Комисията не може да бъде държана отговорна за използването на съдържащата се в нея информация. Номер на проекта: 2017-1-PT01-KA201-035975



Резюме

Научаване, че различните животински видове имат еднакви биологични характеристики и се различават от другите. Проучете какво общо имат животните и какво ги отличава от другите видове.

Очаквана продължителност: **50 мин**

Цели на обучението

- Идентифициране на животните, които имат обща биологична характеристика
- Оpozнаване на естественото местообитание на всяко животно

Очаквано въздействие върху учениците

В края на сесията се очаква учениците да:

- Напишат код, така че роботът да се движи по сценария до желаното място.
- Знаят как да групират животните според общите им характеристики

Бележки за учителите

Екипите трябва да бъдат възможно най-разнородни, за да насърчат интеграцията на всички ученици.

Важно е да се установят ясни правила по отношение на реда на играта. По този начин се избягва най-активните деца да поемат водещата позиция, а по-пасивните да останат само наблюдатели.



Учебен план

Увод	10'	Целия клас	<p>“Днешната мисия е да научим MI-GO, че животните на земята са различни и имат много отличителни характеристики.”</p> <p>Накратко обяснете на учениците в класа за разнообразието на животните, които съществуват на Земята и как тяхното местообитание е повлияно от човешките действия.</p>	
Подготовка	10'	По групи	<p>Разделете класа на групи и всяка група на два отбора.</p> <p>Помолете групата да разпредели снимките на животните под прозрачната подложка.</p> <p>Подгответе тесте с карти с името на животните и друго с въпроси относно характеристиките на животните.</p> <p>Помолете един от отборите (отбор А) да изтегли карта от тестето с името на животните. Картата не трябва да се показва на другия отбор.</p>	

Игра	10'	По групи	<p>Целта на отбора, който не е взел картата (отбор Б), е да отгатне животното, което другия отбор е изтеглил.</p> <p>За тази цел отбор Б тегли 1 карта от тестето с въпросите и го задава на отбор А.</p> <p>Въз основа на техния отговор, екип Б ще програмира MI-GO до животното, което според тях може да бъде отговорът. Ако Екип В отгатне кое е животно на отбор А, първата част на играта свършва.</p>	<p>Is it a mammal?</p> <p>NO!</p>
Игра	10'	По групи	<p>Ако отбор Б не отиде при правилното животно, то тегли друга карта от тестето с въпросите, за да попита отбор А.</p>	<p>Is it carnivore?</p> <p>YES!</p>
Игра	10'	По групи	<p>Отбор Б ще продължи да задава въпроси и се опитва да отгатне животното, докато успеят.</p> <p>Когато изпълнят успешно задачата отбор А и Б си сменят местата.</p>	<p>YEAH!</p> <p>Does it live in the water?</p> <p>NO!</p>

Списък на необходими материали

- Робот с възможности за рисуване
- Карти с изображения на животни (приложени в Анекс)
- Карти с имена на животни (приложени в Анекс)
- Карти с въпроси относно характеристиките на животните (приложени в Анекс)
- Прозрачна оразмерена подложка бхб квадрата









Is it a mammal?

Does it live in the water?

Does it have scales?

Does it lay eggs?

Is it carnivore?

Lion	Horse	Crocodile
Bee	Snail	Fish
Chicken	Snake	Shark
Dolphin	Octopus	Spider
Hawk	Panda	Whale
Turtle	Ladybird	Seahorse