

ZABAWA: Ułóż to, co ja



Co będzie potrzebne?

- Zestaw klocków – najlepiej, jeśli poszczególne elementy będą się powtarzały w zależności od liczby osób biorących udział w zabawie; czyli jeśli w zabawie biorą udział 3 osoby, to potrzebujemy trzech takich samych zestawów klocków dla każdej z tych osób.
- Przedmiot, którym odgradzimy uczestników, tak aby nie widzieli co robią, np. karton, duża rozłożona książka ustawiona pionowo lub otwarty segregator. Możecie też usiąść tyłem do siebie.

Liczba uczestników: dowolna liczba uczestników, minimum 2.

Potrzebny czas: około 20 minut.

Jakie umiejętności programistyczne zdobywa dziecko?

- Precyzyjne formułowanie poleceń – to umiejętność potrzebna podczas tworzenia algorytmów i przekształcania języka ludzi na język maszyn. Maszyny/roboty potrzebują precyzyjnie zaprogramowanych sekwencji, aby mogły wykonać dla nas poszczególne zadania.
- Realizacja poleceń zgodnie z określoną kolejnością, co pozwoli dziecku lepiej zrozumieć, w jaki sposób działają maszyny i jakie cechy musi posiadać język, którym się porozumiewamy z komputerem. Polecenia muszą być precyzyjne, wydawane w odpowiedniej kolejności, żeby maszyna wiedziała, co i jak ma wykonać.

Opis zabawy, instrukcja:

W zabawie **Ułóż to, co ja** zadanie polega na zbudowaniu przez jedną osobę – budowniczego – prostej konstrukcji z klocków, tak aby nie zobaczyła jej reszta uczestników, a następnie słowne poinstruowanie ich, jak mają odtworzyć taki sam obiekt.

Na początku należy określić liczbę klocków, z których powstanie budowla. Zbyt duża liczba elementów sprawi, iż konstrukcja będzie zawiła i trudna do odtworzenia.

Jeśli w zabawie bierze udział większa liczba domowników, warto zadbać, aby każdy miał szansę sprawdzić się w roli budowniczego i przekazującego instrukcję, jak również w roli odtwarzającego przekazywane komunikaty.

Wybieramy pierwszego budowniczego, który przygotuje swoją konstrukcję. Żeby nie widzieć, co konstruuje nasz budowniczy, możecie wyjść z pomieszczenia i w tym czasie przygotować pyszną lemoniadę, którą wypijecie po skończonym zadaniu.

Budowniczy ukrywa swoją budowlę na przykład za kurtyną wykonaną z pudełka lub otwartego segregatora i zaprasza pozostałych do zabawy. Zadaniem budowniczego będzie poinstruowanie pozostałych uczestników, jakich klocków muszą użyć i w jaki sposób je ułożyć na powierzchni i względem siebie, aby powstała identyczna budowla.

Najlepiej, aby budowniczy nie patrzył, co robią pozostali. Jeśli jednak zadanie okaże się zbyt trudne, można przyjąć, że budowniczy obserwuje, co robią pozostali, tak aby mógł weryfikować swoje polecenia i naprowadzać konstruktorów.

Możliwe modyfikacje:

Do zabawy można wykorzystać klocki, które posiadamy w domu. Można też wykorzystać kolorowe kubeczki, zabawki, które mamy w większej ilości. Jeśli nie mamy ani klocków, ani kubeczków, proponujemy wyciąć z papieru kolorowe figury i z nich budowniczy ułoży obrazek, który potem będzie odwzorowywany przez pozostałych uczestników zabawy.

O czym warto pamiętać?

Podczas tej zabawy istotna jest dobra orientacja w przestrzeni oraz umiejętność określania położenia danych obiektów (nad, pod, po prawej, po lewej itd.). Zadanie może okazać się na tyle trudne, że dziecko nie będzie umiało właściwie wytłumaczyć położenia poszczególnych klocków/ obiektów. Dlatego warto rozpocząć od trzech klocków lub wykonać zadanie próbne, aby sprawdzić, jak dziecko sobie radzi. Pozwoli to na precyzyjne dostosowanie poziomu wyzwania do umiejętności dziecka.

