

Упатство за активност со Roby „ГЛАГОЛСКА ИГРА“



Оваа игра има за цел да ги развива кај учениците јазичните способности (идентификување и правилна употреба на глаголските форми во лице и број за трите глаголеки времиња) и способностите за кодирање.

⇒ Играта се игра во групи по четворица, кои во рамки на групата се поделени по парови кои соработуваат меѓу себе.

⇒ Роботот треба да биде поставен на полето „ПОЧЕТОК“. Картичките треба да бидат поставени до таблата за игра свртени на задната страна. За играта е потребна и коцка на која се испишани броевите: 0, 1 и 2 или микробит кој е програмиран да ги покажува овие броеви по случаен избор.

⇒ Играта ја започнува парот кој ќе добие поголем број. Движењето на роботот по полињата на таблата се изведува на следниот начин:

- ако парот добие 1, го движи роботот за едно поле напред, назад, лево или десно;
- ако парот добие 2, го движи роботот за две полиња во насоката која ќе ја избере со напомена дека роботот не се движи по коса насока;
- ако парот добие 0, го прескокнува кругот и повторно игра другиот пар.

⇒ Роботот може да застане на полиња со четири различни бои:

★ сино поле кое означува минато глаголско време (се влече картичка со глагол и се одредува формата на глаголот во минато време во лице и број што е запишано на картичката);

★ розово поле кое означува сегашно време (се влече картичка со глагол и се одредува формата на глаголот во сегашно време во лице и број што е запишано на картичката);

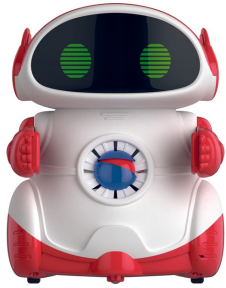
★ зелено поле кое означува идно време (се влече картичка со глагол и се одредува формата на глаголот во идно време во лице и број што е запишано на картичката);

★ виолетово поле „ПРЕДИЗВИК“ (се влече картичка со реченица, се идентификува глаголот, глаголското време, лице и број).

⇒ За секој точен одговор на задачите од картичките парот добива по 1 поен и ги запишува на ливчињата за поени.

➡ Паровите ученици играат наизменично и го движат роботот по таблата за да стасаат до полето „ЦЕЛ“. Парот кој прв ќе стаса до тоа поле, добива уште 3 поени.

➡ На крајот на играта секој пар ги собира поените, а победник во играта е парот кој освоил најмногу поени.



**Изготвил: Одд.наставник-ментор
Соња Трифуновска**