Правопис на звучни съгласни звукове в края на думата

Ново знание

Тема	• Правопис на звучни съгласни звукове в края на думата.
Времетраене	35 минути
Цел на урока	• *Усвояване на правилата при писане на съгласни звукове в края на думата.* • *Формиране на умения за проверка на думи със звучна съгласна накрая.* • *Развиване на уменията за правописна проверка на звучни съгласни в края на думата.* • *Приложение на знанията за създаване на програма с функция;* • *Формиране на знания и умения за използване на блокче със завой 90 градуса.*
Задачи	• *Да се усвоят правилата при писане на съгласни звукове в края на думата.* • *Да се развият знанията и уменията на учениците за проверките на думи със звучна съгласна накрая.* • *Да се формират умения за правописна проверка на звучни съгласни в края на думата.* • *Усъвършенстване на умения за създаване на код на функция за движение, чрез комбинирано използване на блокове;*
Очаквани резултати	• *Разбира начините за проверка на думите със звучна съгласна накрая.* • *Познава начините за правописна проверка на звучни съгласни в края на думата.* • *Прилага знанията за използване на функция;*
Методи	• обяснение, дискусия, беседа, демонстрация, работа по групи, практическа работа;

Необходими материали

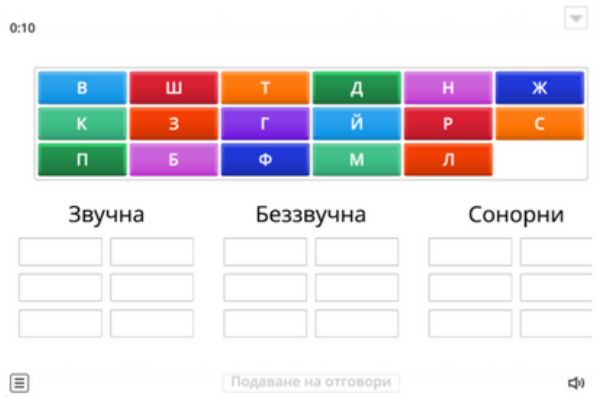
- KUBO комплект, поле “Лабиринти”, карти “правопис”
- Карти за самооценка

Необходими блокчета за изпълнение на задачите



Ход на урока

Подготовка на възпремане



Урокът може да започне с припомняне за това кои съгласни са звучни и кои беззвучни. За целта може да използвате един от безплатните ресурси на сайта Wordwall. Линкът е предоставен по-долу.

https://wordwall.net/bg/resource/6979890/звучни-беззвучни-и-сонорни-съгласни

Работа с учебника

Изпълняват се познавателните задачи от учебника за самостоятелна или групова работа.

Работа с KUBO

1) Мотивация

Къде сте виждали лабиринти? Ходилили сте в такива? Знаете ли, че в някои паркове има направени мини лабиринти, където всеки може да се опита да излезе. Вие бихте ли опитали? А знаете ли за златното правило на лабиринтите? Това е правилото на дясната или лявата ръка. Ако си сложите едната ръка върху стената и вървите без да си отлепяте ръката от нея - в един момент ще успеете да стигнете до изхода!

В днешния час ваш помощник при излизането от лабиринт ще бъде KUBO. Трябва да ви призная, че за излизането от този лабиринт, тайното правило, което ви споделих, няма да ви помогне. Ще трябва да излезете през лабиринта, но само като стъпвате върху глаголите от полето! Знам, че ще се справите!

2) Разделяне на групи

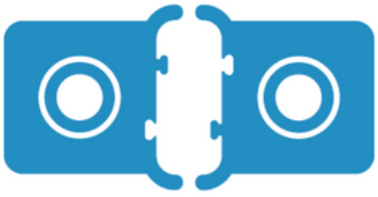
Разделете учениците в групи, така че всяка група да разполага с комплект за програмиране, поле за работа и достатъчно листчета с думи.

3) Обяснение на програмирането

Обяснете на децата, че **функцията** служи на KUBO да запомня наизуст блокчетата, които децата са му поставили без да ги редят върху полето. По този начин децата могат да направят много по-интересни и сложни програми. Дайте пример със запомнянето на стихотворението наизуст, което след това трябва да кажат. Правилата за функциите са следните:

- Блокчетата винаги трябва да се редят на една линия;
- Винаги има начало и край на функцията;
- Когато използваме функция, трябва задължително да използваме един и същи цвят на скобите и след това на блокчето за старт;
- Не махаме KUBO от пътечката, докато запомня функцията, преди да е станал отново син.

Скоби:

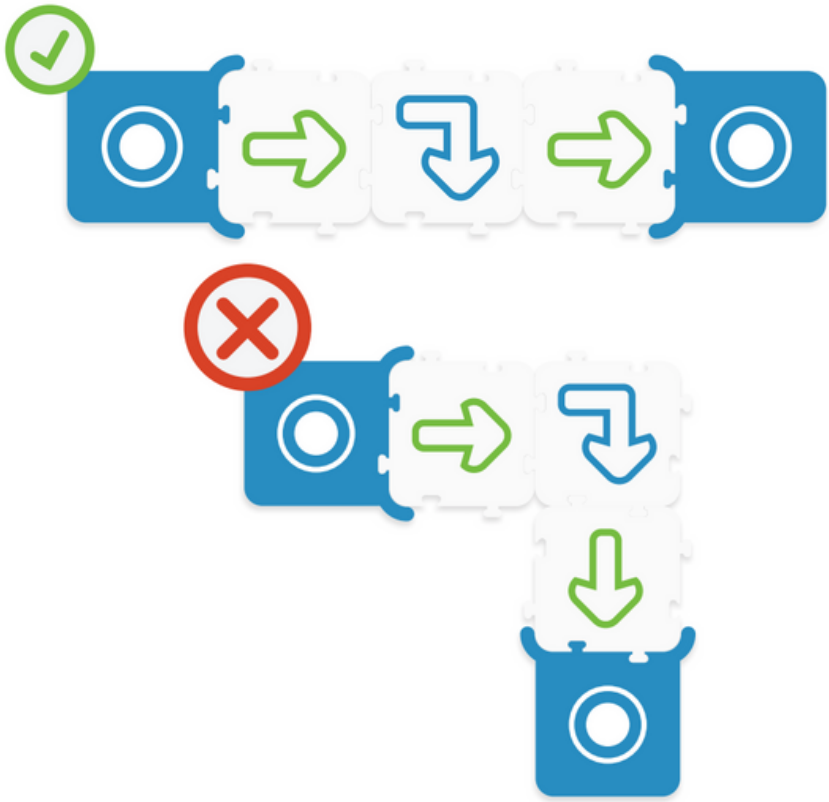


Блок за старт:



За да постаят правилно блокчетата на KUBO във функцията, учениците трябва да сложат скоби от двете страни на пътечката.След като пуснат робота да запомни функцията, слагат KUBO върху старт блокчето, за да може да изпълни дадената задача.

По-долу са дадени примери за правилно и грешно изпълнение на функцията.



Ако това не е първият урок, в който децата работят с функция, можете да направите преговор:

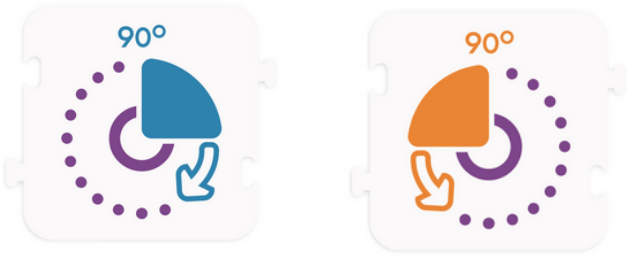
1) ***Чрез игра:*** Скрийте елементите от функцията зад гърба си. Накарайте ученик да избере лява или дясна ръка. Вдигнете посочената ръка високо и покажете елемента, като децата трябва да кажат наименованието му.

2) ***Чрез предизвикателство:*** Нека учениците направят две функции, като едната е правилна, а другата грешна.

3) ***Саймън каза:*** Задайте въпроси на учениците относно елементите на функцията, чрез играта "*Саймън каза*":

- *Саймън каза вдигни с лява ръка стартовия бутон. (децата трябва да изпълнят условието)*
- *Вдигни с дясна ръка скоба за начало или край. (децата не вдигат скобите, тъй като Саймън не е казал :))*

Обяснение на новото блокче с градуси:



Дискутирайте с децата понятието градус:

- Някой чувал ли е за прав ъгъл?
-Ами някой чувал ли е "завърти се на 180 градуса" или "завърти се на 360 градуса"?
-Прави ъгли има навсякъде около нас - ръба на стената или на прозореца. Сега като знаете какво е прав ъгъл, можете ли да покажете прави ъгли другаде в стаята? (ъгъла на дъската, ръба на масата/арена, тухличка LEGO, др.) Всеки ъгъл има големина и тази големина се мери в градуси. Това, обаче, не са същите градуси, с които мерим температура. Има градуси за температура има и градуси за големина на ъглите. Тези градуси показват колко е голям определен ъгъл. Както използваме сантиметри, за да измерим дължина на нещо, така използвам градуси, за да измерваме ъгли. Може да запомните, че правият ъгъл е 90 градуса.

- Нека всички деца поставят KUBO на масите си като робота гледа към дъската.
- Изваждат от кутиите си блокчетата за 90°.
- Поставят KUBO върху блокчето за програмиране.
- Децата наблюдават движението на KUBO и казват накъде сочат очите му след завъртането.
- Децата повтарят движението заедно с робота.

Това се прави и за останалите блокчета, за да могат учениците да разберат тяхната работа.

4)Подготовка на задачата

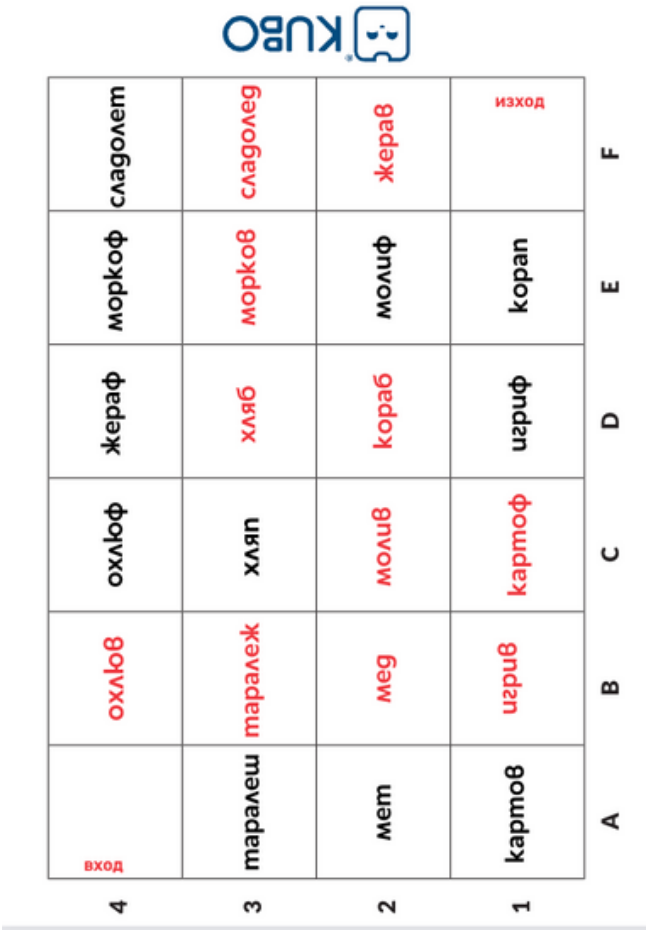
Полетата за работа на децата и картинките с думи трябва да бъдат предварително принтирани.

След като обяснението на програмирането приключи, раздайте на децата изрязаните полетата и картинките с думи.

Игра с KUBO

Условие на задачата:

- Раздайте на децата полетата на KUBO и картинките на думите от лабиринта.
- Картинките се разглеждат и назовават от децата. След това се преминава към работа с лабиринта.
- Началната точка за започване на играта е описана като "**ВХОД**", а крайната като "**ИЗХОД**"
- Учениците трябва да направят пътечка от блокчетата на робота, с която то да премине през всички думи, чийто звучен съгласен звук в края на думата е вярно написан.
- Краят на задачата е поставянето на блокчетата за движение във функция и пускането на робота от стартовия бутон.
- След като роботът достигне от входа на лабиринта, до неговия изход, децата правят проверка на думите, през които са преминали, като ги записват в тетрадките си - "*молив - моливи*".



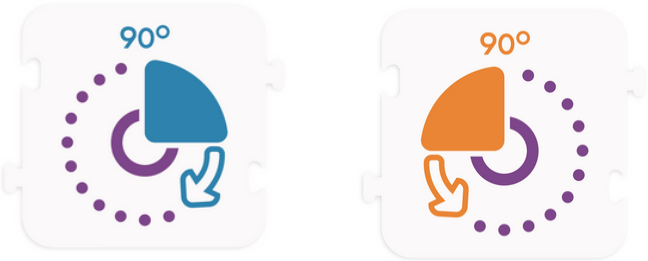
Фиг.1

Правилно изпълнение на задачата.

На фиг. 1 е представено правилното изпълнение на задачата.

Усложнение на задачата:

За два от завоите учениците сами трябва да помислят по какъв друг начин KUBO може да завие. По-долу е изобразено блокчето, което е решение на допълнителното условие на задачата.



Обобщение. Дискутирайте с децата следните въпроси:

- С какво е полезна функцията при програмиране с KUBO?
- В какво се измерва големината на ъгъл?
- По какъв друг начин KUBO може да завива?
- Как правим проверка на правописа на звучния съгласен в края на думата?

Самооценка

Учениците теглят едно от емоджитата на KUBO, както следва:

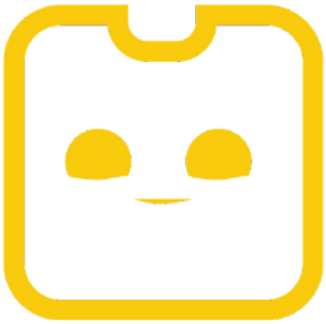
- Справих се отлично със задачата!
- Почти всичко се получи, справих се добре.
- Не всичко се получи, но аз се опитах!
- Не мога да се справя със задачата, ще се постарая повече.



Справих се отлично със задачата!



Почти всичко се получи, справих се добре.



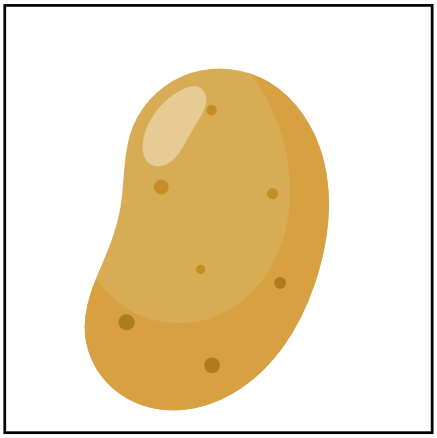
Не всичко се получи, но аз се опитах!

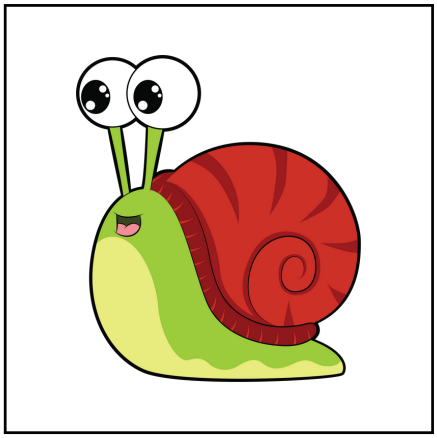


Не мога да се справя със задачата, ще се постарая повече.

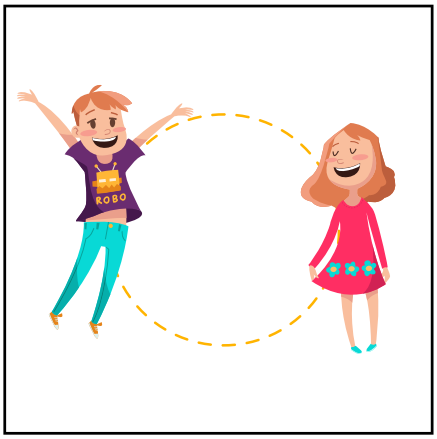
	A	B	C	D	E	F
4	вход	охлюв	охлюф	жераф	моркоф	сладолет
3	таралеш	таралеж	хляп	хляб	морков	сладолед
2	мет	мед	молив	кораб	молиф	жерав
1	картов	игрив	картоф	игриф	корап	изход

KUBO®

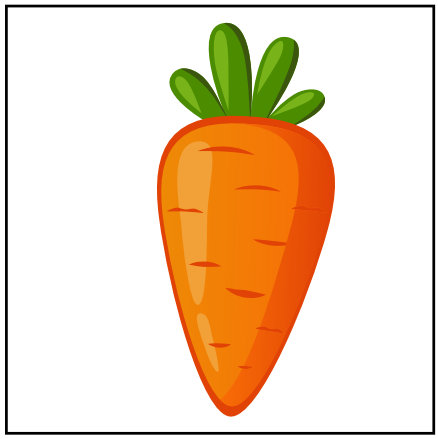




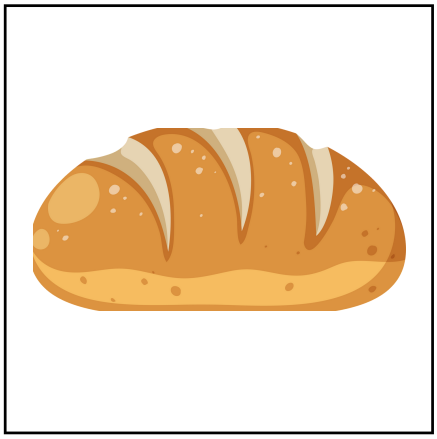


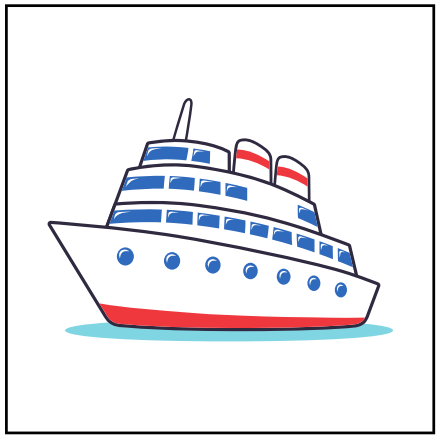


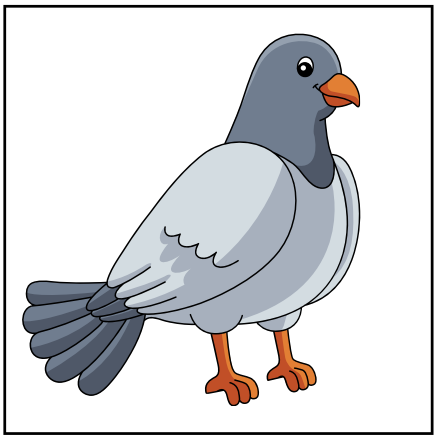




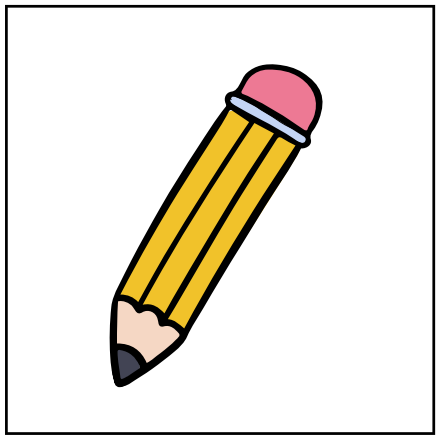












Този материал е разработен от 'Академия Роботика'
Адрес: София, бул. Тодор Александров 17
https://robotika.bg
0879205253

РОБОТИКА