Глагол

Обобщение

Тема	• Глагол.
Времетраене	35 минути
Цел на урока	• *Обобщаване и усъвършенстване на знанията и уменията за разпознаване на глагол като част на речта.* • *Обобщаване на знанията и уменията за правилен изговор и правопис на глагола.* • *Формиране на знания за понятието цикъл и формиране на умения за определяне на последователността, която трябва да се повтори.*
Задачи	• *Да се обобщят и систематизират знания за глагола като част на речта.* • *Да се усъвършенстват уменията за правилен изговор и правопис на глаголите.* • *Да се формират знания за използване на блокче за повторение.*
Очаквани резултати	• *Разпознава глагола като част на речта.* • *Употребява уместно глагола.* • *Правилно пише и изговаря глагола.* • *Дава примери за повтарящи се действия от всекидневието.* • *Използва правилно блокчето за повторение.*
Методи	• обяснение, дискусия, работа по групи;

Необходими материали

- KUBO комплект, поле “Глагол”
- Карти за самооценка

Необходими блокчета за изпълнение на задачите



Ход на урока

Подготовка на възпремане

Урокът може да започне с игра “Играй и познай”. Изберете на случаен принцип ученик, който да излезе отпред. Интересно за учениците би било ако изборът бъде направен с инструмента wheelofnames. Линк към него:



https://wheelofnames.com

Правила на играта:

- Излиза избран на случаен принцип ученик.
- Кажете тихо на ухото на ученика конкретно действие (пей, танцувай, сърди се, скачай, страхувай се и т.н.), което той да изпълни без да говори. Може да издава звуци. :)
- Останалите ученици трябва да запишат в тетрадката си всички действия, които са видяли.

Обобщете знанията на учениците, свързани с глагола като част на речта, в края на играта.

Работа с учебника

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

Работа с KUBO

1) Мотивация

Готови ли сте за един чудовищен час? Днес сме попаднали в света на KUBO, който ще ви запознае с неговите добри приятели-чудовищата. Те обаче се затрудняват в правилното изписване на някои глаголи. Ще им помогнете ли?

2) Разделяне на групи

Разделете учениците в групи, така че всяка група да разполага с комплект за програмиране.

3) Обяснение на програмирането

Блокчетата за множество стъпки използваме когато искаме нашият робот KUBO да направи няколко стъпки напред (две, три или четири) с помощта само на едно блокче. Това блокче може да се използва и в свободен маршрут, и във функция.

Важно: **При свободния маршрут след блокчето за множество стъпки не трябва да се поставя друго блокче, тъй като роботът го пропуска и не го изпълнява. Желаното блокче може да се постави след две, три или четири стъпки, в зависимост от предходното блокче за множество стъпки.**



Във функция */командата за завъртане на 90 градуса ще се изпълни, тъй като програмата се намира във функция/*



4) Подготовка на задачите

Полетата за работа в този урок са в два варианта:

- **Вариант 1 е** готово поле, с правилно и грешно изписани глаголи, съществителни и прилагателни имена.

- **Вариант 2** е поле, на което трябва да се поставят частите на речта.

Работният лист "части на речта" трябва да бъде предварително принтиран. За всяка от двете задачи децата поставят определените за постигането на целта им думи в лабиринта. Думите могат да бъдат залепени с лепило на полето или изписани на ръка.

Игра с KUBO

Игра 1. Вариант 1.

- Раздайте на децата полетата от вариант 1 на KUBO, описани за използване в урока.
- Началната точка за започване на играта е описана като "**ВХОД**", а крайната като "**ИЗХОД**".

Задачата на децата е да направят пътечка на KUBO, през която робота да премине само и единствено през глаголите като пропусне останалите части на речта (прилагателни и съществителни имена) и чудовищата! Грешно изписаните глаголи се записват от децата в тетрадките, като се добавя и тяхната проверка.

Усложнение на задачата: Поне веднъж в програмите си, децата да използват блокче за множество стъпки, като програмата задължително се изпълни с функция.



фиг.1
Правилно решение на задачата на Вариант 1

Вариант 2.

- Раздайте на децата полетата на KUBO от вариант 2, описани за използване в урока.
- Поставете на всяко квадратче от лабиринта правилно и грешно изписаните глаголи.
- Началната точка за започване на играта е описана като "**ВХОД**", а крайната-като "**ИЗХОД**"
- Учениците сами трябва да направят пътечка на KUBO, през която робота да премине лабиринта, като се движи само върху правилно изписаните глаголи. Роботът не трябва да стъпва върху останалите части на речта и върху чудовищата.
- След успешно преминаване през лабиринта, учениците съставят 2 изречения с частите от речта на полето.
- Краят на задачата е поставянето на блокчетата за движение във функция и пускането на робоа от стартовия бутон.

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.

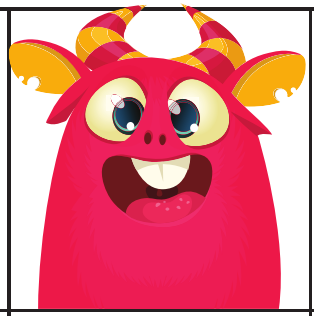
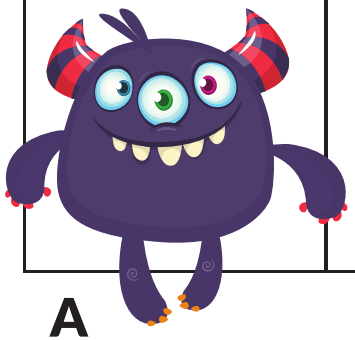
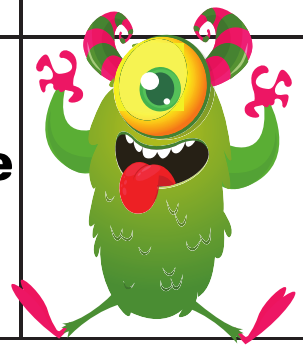


Справих се отлично със задачата!

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.

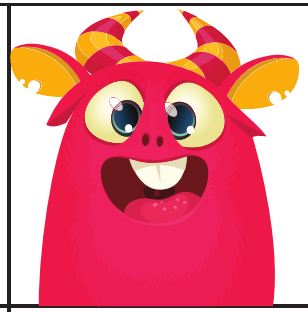
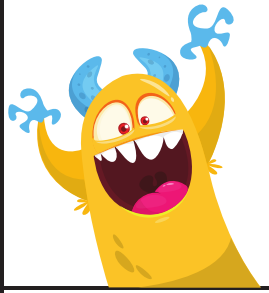
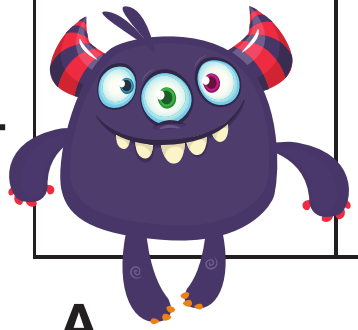
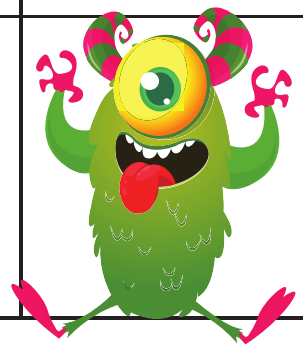
4	ВХОД	мислим	Зайо		моряк	
3	страхлив	обичам		дъждовен	четеме	сложен
2	работлив	мечтая	пеят	перъ	караме	ИЗХОД
1		свирът	рисувам	мълча	усмихваме	
	A	B	C	D	E	F

KUBO







	A	B	C	D	E	F
4						
3						Изход
2	Вход					
1						

KUBO



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

РОБОТИКА

обичам	обичъм	лежим	лежим
пишъ	пиша	мислим	мислиме
четем	четеме	ходиме	ходим
дишам	дишъм	играеме	играем

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

РОБОТИКА

камък	кораб	Здравко	Ваньо
молив	моряк	Йоана	Зайо
море	замък	Индия	Калоян
ъгъл	стол	Петьо	София

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

РОБОТИКА

дъждовен	остър	страхлив	близък
сив	хаплив	работлив	заядлив
крив	горчиво	красива	чисто
цветна	малко	смела	сладко