

Titlu:	Prinselea	Timp:	20 de minute
Disciplina:	Sport		
Obiective:	<p>Competență generală¹: 1. Participarea la jocuri de mișcare, organizate sau spontane, în funcție de abilitățile și interesele psihomotorii individuale.</p> <p>Competență specifică²: 1.3 Utilizarea abilităților motrice de bază pentru a efectua activități ludice, cu caracter complex și eforturi diferite.</p> <p>Scopul activității: Explorați secvențele și urmați instrucțiunile dintr-un joc.</p>		
Elemente cheie CS:	Descompunere; Recunoașterea modelelor; Abstractizarea; Proiectarea algoritmului.		
Grupa de varsta:	6-7 ani		
Situații de învățare:	în aer liber	Tip activitate:	activitate fizică – joc în aer liber
Resurse/Materiale:	O marionetă		
Defășurare:			
<p>I. Descompunere - Împărțirea problemei în componente mai mici, ușor de gestionat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificarea regulilor jocului - Descrierea participanților - Explicarea mecanicii de joc - Stabilirea condițiilor de câștig <p>Componente: Jucători: Copii așezați formând un cerc, un copil ca „culegător” mergând în afara cercului. Acțiuni: „Selectorul” atinge capetele jucătorilor, spunând „rață” de fiecare dată. „Culegătorul” spune „gâscă” și etichetează jucătorul selectat. „Gâsca” îl urmărește pe „culegător” în jurul cercului.</p> <p>Reguli: „Selectorul” se plimbă în jurul cercului, atingând capul fiecărui jucător în timp ce spune „rață”. Când „culegătorul” spune „gâscă”, jucătorul atins (gâscă) se ridică și îl urmărește pe „culegător”. „Culegătorul” trebuie să alerge în jurul cercului și să stea în locul „gâștei” înainte de a fi etichetat. Dacă „selectorul” este etichetat înainte de a se așeza, el rămâne „selectorul”. Dacă „culegătorul” se așează cu succes, „gâsca” devine noul „culegător”.</p> <p>Condiții de câștig: Jocul continuă până când se atinge un timp prestabilit sau un număr de runde.</p>			
<p>II. Recunoașterea modelelor - Identificarea modelelor și a elementelor similare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jucătorii stau în cerc - Alergătorul selectează un jucător spunând „rață” sau „gâscă” - Urmărirea și schimbarea rolurilor între jucători <p>Modele Comportamentul selectorului: Adesea, „culegătorul” accelerează după ce spune „gâscă” pentru a câștiga un avantaj. „Culegătorul” ar putea spune „gâscă” unui jucător despre care cred că nu va fi suficient de rapid pentru a-i prinde. Comportamentul găștei: „Gâsca” de obicei se ridică și aleargă imediat după ce este etichetată. „Gâsca” ar putea încerca să anticipeze mișcarea „culegătorului” pentru a le eticheta rapid.</p>			

¹Conform Curriculumului National de Joaca si Miscare, clasele PG-II, aprobat prin Ordinul Ministrului Educatiei Nationale nr. 3542 /27.03.2015

²Idem.

Strategii

„Culegătorul” ar putea alege o „gâscă” care pare mai puțin agilă.
„Gâsca” ar putea încerca să falsească „culegătorul” pretinzând că merge într-o direcție, dar apoi schimbând rapid.

III. **Abstractizarea** - Reducerea complexității prin ignorarea detaliilor neesențiale

- Concentrarea asupra structurii de bază a jocului
- Simplificarea selecției și urmărirea - Concentrarea asupra rotației jucătorilor și a condițiilor de schimbare a rolurilor

Elemente cheie

Roluri: culegător, rațe, gâscă.

Acțiuni: Atingerea, rostirea „răță” sau „gâscă”, alergare, urmărire.

Reguli: secvența de atingeri, urmărirea și rezultatul bazat pe etichetare sau ședere.

Model simplificat

„Culegătorul” se plimbă în jurul cercului, atingând capete și spunând „rață” până când ei spun „gâscă”.
„Gâsca” îl urmărește pe „culegător”.

Jocul se învârtă în jurul vitezei și strategiei în etichetare sau sustragere.

IV. **Proiectare algoritm** - Dezvoltarea unui set pas cu pas de instrucțiuni pentru joc

Pasul 1 (pentru Picker):

1. Plimbați-vă în jurul cercului atingând capetele jucătorilor în timp ce spuneți „răță”.
2. Selectați un jucător care să fie „gâscă” atingându-i capul și spunând „gâscă”.
3. Alergați în jurul cercului în direcția opusă „gâștei”.
4. Încercați să vă așezați în locul „gâștei” înainte de a fi etichetat.

Pasul 2 (pentru Gâscă):

1. Ridică-te imediat după ce ai fost lovit și numit „gâscă”.
2. Urmărește „selectorul” în jurul cercului.
3. Încercați să etichetați „culegătorul” înainte ca acesta să stea la locul dvs.

Pasul 3 (pentru Ducks, ceilalți jucători):

1. Rămâneți așezat în cerc.
2. Acordați atenție „culegătorului” și fiți gata să reacționați dacă este ales „gâscă”.

Evaluare:

Niveluri de performanță

Performanță remarcabilă:

Demonstrează înțelegerea și aplicarea excelentă a tuturor pașilor gândirii computaționale.

Oferă răspunsuri și reflecții clare, detaliate și perspicace.

Dezvoltă un algoritm bine structurat și eficient pentru joc.

Performanță competentă:

Demonstrează o bună înțelegere și aplicare a majorității pașilor gândirii computaționale.

Oferă răspunsuri și reflecții gânditoare și relevante.

Elaborează un algoritm clar și logic, cu zone minore de îmbunătățire.

Performanța de bază:

Arată înțelegerea de bază și aplicarea pașilor gândirii computaționale.

Oferă răspunsuri simple și reflecții cu unele lacune în înțelegere.

Elaborează un algoritm de bază care poate avea nevoie de mai multe detalii sau claritate.

Necesita îmbunătățiri:

Se luptă cu înțelegerea și aplicarea pașilor gândirii computaționale.

Oferă răspunsuri și reflecții minime sau neclare.

Elaborează un algoritm incomplet sau neclar.

Note:

Prin aplicarea gândirii computaționale la „Rață, rață, găscă”, elevii pot înțelege în mod sistematic dinamica jocului, își pot îmbunătăți strategiile și își pot îmbunătăți abilitățile de rezolvare a problemelor. Această abordare încurajează gândirea critică și abilitățile sistematice de rezolvare a problemelor într-un context distractiv și antrenant.