

Pirato Juodabarzdžio lobių kambarys

COMU

Scenarijaus pavadinimas / žaidimo pavadinimas: Pirato Juodabarzdžio lobių kambarys

Vaikų amžius (pradinių klasių mokiniai): 9 metai

Reikiamas laikas: 15 minučių

Turinys / tema: Matavimas (laikas, pinigai)

Veiklos tikslas: suprasti ir naudoti laiko vienetų ir pinigų sąvokas.

# Įvadas

Šia veikla siekiama:

* ugdyti matematinius-loginius įgūdžius atsakant į klausimą, kuriame yra keturi veiksmai ((4x6)+24, (40:8)-2 ir t. t.),
* padėti suprasti mūsų pinigus, atliekant pinigų skaičiavimus
* padėti suprasti ir suvokti laiką smėlio laikrodžiuose
* ugdyti socialinius ir emocinius aspektus dirbant komandoje.
* lavinti algoritminio mąstymo įgūdžius programuojant robotus

Amžių atitinkanti įvykio istorija paskatins mokinius vadovautis scenarijumi, pagal kurį jie supras ir gebės naudotis laiko ir valiutos matavimo vienetais!

## Ištekliai:

1. Spalvotas paklotas, jog atvaziduotų stalą ant grindų

2. Du robotai arba rodyklės

3. Lobiai, juvelyrinių dirbinių nuotraukos

4. Prekybos kortelės

5. Skirtingos trukmės smėlio laikrodžiai

6. Padirbtos monetos / pinigai

7. Žemėlapiai, rodyklės, kita specialiai šiam scenarijui sukurta medžiaga.

# Išsamus scenarijaus aprašymas

3-iojo scenarijaus tęsinys: Slaptažodžių ieškotojams pavyko įsilaužti į pirato Juodabarzdžio lobių kambarį. Daugiau nebėra jokių kliūčių gauti viduje esančius vertingus daiktus. Deja... Lobių kambarys yra didžiulis, tarsi bedugnė. Kambaryje nebuvo matyti jokių brangenybių, atrodė, kad kambarys pripildytas įprastų namų apyvokos daiktų. Lobių ieškotojai pamatė žemėlapį. Šis žemėlapis rodė, kur yra dėžutės su brangiausiais brangakmeniais, unikaliais visame pasaulyje. Tačiau ant kiekvienos dėžutės buvo užrašytas klausimas. Tas, kuris teisingai atsako į klausimą, gauna pinigus ir gali brangakmenį už juos įsigyti. Tačiau duotiems sandoriams įvykdyti buvo duotas tam tikras laikas, ir jei per tą laiką nepavyktų atsakyti į klausimą, dėžutė su brangakmeniu bus prarandama. O kaip tuos brangakmenius išimsite iš jų dėžučių ir atiduosite jų savininkams, jei neturėsite teisingo atsakymo? Ar jūs pasiruošę?

# Žingsniai

1. Mokytojas, atsižvelgdamas į vaikų, kurie žais žaidimą skaičių, sudaro 2 skirtingas komandas po 2-3 žmones.
2. Mokytojas papasakoja mokiniams scenarijų.
3. Mokiniai dalijasi savo jausmais ir mintimis apie scenarijų.
4. Mokytojas išdėsto brangakmenių ir lobių paveikslėlius atitinkamose vietose. Ant kiekvieno paveikslėlio taip pat užrašoma pinigų vertė.
5. Komandų prašoma sukurti planą, kaip surinkti norimas brangenybes.
6. Kiekviena komanda užprogramuoja savo robotą (arba sudėlioja rodykles teisinga tvarka) ir paspaudžia „Start“ mygtuką!
7. Prieš kiekvieną papuošalų paveikslėlį mokinių paprašoma pasirinkti prekybos kortelę (jie nematys prekybos kortelių, rinksis atsitiktinai). Pasirinkus prekybos kortelę, pasakoma uždavinio trukmė ir to laiko smėlio laikrodis apverčiamas aukštyn kojomis.
8. Komanda kartu išsprendžia klausimą ir atsakymą pasako kaip grupė. Jei atsakymas teisingas, vaikams duodama tiek netikrų pinigų, kiek jų parašyta ant papuošalo paveikslėlio.
9. Norėdama pereiti prie kito brangakmenio, komanda perprogramuoja savo robotą (arba sudėlioja rodykles teisinga tvarka) ir paspaudžia "Start" mygtuką!
10. Žaidimas tęsiamas tol, kol surenkami norimi brangakmeniai.

# Patarimai ir gudrybės mokytojui

* Atkreipkime dėmesį į komandų, kurios bus sudarytos iš 2-3 žmonių, heterogeniškumą.
* Paprašykite kiekvienos komandos pavadinti savo robotą.
* Pradžioje pateikite renginio taisykles ir informaciją.
* Paprašykite vaikų garsiai išreikšti savo jausmus ir mintis apie scenarijų ir paskatinkite juos tai daryti.
* Pasirūpinkite, kad mokiniai, gaudami pinigus, kalbėtų apie valiutą.
* Pasirūpinkite, kad mokiniai kalbėtų apie laiką smėlio laikrodyje, apie laiko vienetus.
* Keisdami dviejų robotų pradžios taškus galite išvengti jų sutapimo tame pačiame taške.
* Neleiskite vaikams bijoti suklysti kuriant robotus, neleiskite neigiamai kritikuoti savo draugų. Padrąsinkite juos, kai jie padaro klaidų, ir leiskite jiems pajusti, kad tai yra žaidimo dalis.

# Scenarijaus / žaidimo variantai

Jei komandų konkurencija per didelė, šią veiklą galima atlikti ir vienoje grupėje, vaikams paeiliui renkantis ir renkant brangakmenius. Šią veiklą galima taikyti skirtingoms amžiaus grupėms, keičiant prekybos korteles.