

Paroļu meklētāji pret pirātu Melno bārdu

COMU

***Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums***: Paroļu meklētāji pret pirātu Melno bārdu

Skolēnu vecums:8 – 9 gadi

Laiks:15 minūtes

Saturs: Skaitļi (skaitļu modeļi)

Nodarbības mērķis:Aprakstīt, veidot un salīdzināt skaitļu modeļus.

# Ievads

Šajā nodarbībā:

- skaitlisko attiecību noteikšana, palīdzot atrast dotā skaitļa modeļa turpinājumu, novērtēšanas un kontroles stratēģijas un matemātiski loģisko prasmju attīstīšana,

- sociālo un emocionālo aspektu attīstīšana, sadarbojoties komandā.

- mērķis ir attīstīt algoritmiskās domāšanas prasmes, dodot komandas robotiem.

Vecumam atbilstošs pasākuma stāsts vedīs skolēnus pie scenārija, izmantojot viņu spējas noteikt skaitļu modeļus, izveidot jaunus skaitļu modeļus!

## Resursi:

1. Krāsaina līmlente, lai izveidotu spēles galdu uz grīdas

2. Divi roboti vai bultas

3. Skaitļu kartītes.

# SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS

Vai esat kādreiz redzējuši pirātu? Ko tu zini par pirātiem? Vai jūs zināt pasaulē slavenāko pirātu? Ja mēs jautātu, kurš ir pasaulē slavenākais un baisākais pirāts, daudzi atbildētu, ka slavenais Edvards Tīčs. Edvards Teičs, pasaulē populārākais pirāts, ir pazīstams kā Melnā Bārda ar savu garo un pīto melno bārdu. Edvards Teičs jeb Edvards Tečs (Edward Thatch, ap 1680. gadu - 1718. gada 22. novembris) bija bēdīgi slavens angļu pirāts, kurš 18. gadsimta sākumā darbojās Amerikas kolonijās. Leģenda vēsta, ka Edvards Teičs sava kuģa slepenā nodalījumā slēpa daudz dārglietu, ko bija nozadzis. To neviens nezināja. Taču mazais Džozefs, ar kuru viņš strādāja, redzēja, kā viņš ieiet šajā slepenajā nodalījumā - dārgumu telpā. Viņš dienām ilgi domāja, kā tur nokļūt. Jo viņa lielākais sapnis bija paņemt no turienes visas šīs dārglietas un atdot tās īstajiem īpašniekiem. Kādu nakti viņš atkal sekoja Melnbradim un dzirdēja, kā Melnbārdis klusi čukst paroli pie durvīm: "2, 5, 11, ..". Džozefs dzirdēja tikai pirmos trīs skaitļus, bet kodā bija 6 skaitļi. Tātad, vai vēlaties kopā ar Džozefu izpildīt šo kodu, iekļūt Melnbradža slepenajā istabā un atdot viņa dārgumus to likumīgajiem īpašniekiem?

# Soļi

1. Skolotājs izveido 2 dažādas komandas pa 2-3 cilvēkiem, ņemot vērā bērnu skaitu, kuri veiks šo aktivitāti.

2. Skolotājs iepazīstina skolēnus ar scenāriju.

3. Skolēni dalās savās pārdomās par scenāriju un informāciju, ko viņi jau zina. Viņi uzdod jautājumus, kurus vēlas uzdot.

4. Skolotājs izvieto skaitļus "2, 5, 11, ...", raksta turpinājumu "23, 47, 95" kopā ar citiem skaitļiem, kas nav atbildes. Parauga noteikums ir "viens vairāk nekā divas reizes".

5. Palūdziet komandām kopīgi strādāt pie tā, kā modelis turpinās, un izlemt, kādus skaitļus komandas pievienos, lai turpinātu modeli.

6. Komandām tiek lūgts sastādīt ceļvedi, lai savāktu skaitļus atlikušajā rakstā.

7. Katra komanda ieprogrammē savu paroļu meklēšanas robotu (vai sakārto bultiņas pareizā secībā) un nospiež startēt!

8. Komandas savāc numurus kopā ar draugiem secībā un ir tiesīgas iekļūt dārgumu istabā.

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

1. Pievērsīsim uzmanību komandu neviendabīgumam, kas veidojamas no 2-3 skolēniem.

2. Palūdziet katrai komandai kopīgas mācīšanās ietvaros vienprātīgi nosaukt savu paroles meklēšanas robotu.

3. Iesākumā pasniedziet pasākuma noteikumus un informāciju.

4. Palūdziet bērniem skaļi izteikt savas izjūtas un domas par scenāriju un iedrošiniet viņus šajā ziņā.

5. Mainot abu robotu sākuma punktus, jūs varat izvairīties no to pārklāšanās vienā un tajā pašā punktā.

6. Izvairieties no bērnu bailēm kļūdīties, kodējot robotus, un nepieļaujiet viņu draugu negatīvu kritiku. Iedrošiniet viņus, kad viņi kļūdās, un ļaujiet viņiem sajust, ka tā ir daļa no spēles.

7. Neļaujiet citiem skolēniem traucēt skolēnam, kurš pildīs uzdevumu, esiet apņēmīgi šajā jautājumā.

**Scenārija īstenošana un citi resursi:**

Kartes, bultas, citi īpaši šim scenārijam izveidoti materiāli.

**Scenārija / spēles varianti**:

* Ja šajā aktivitātē ir pārāk liela konkurence starp komandām, aktivitāti var veikt arī vienā grupā, bērniem attiecīgi nosakot un saskaitot skaitļus.
* Komandas var sacensties par dažādām kartēm ar dažādiem skaitļu modeļiem. Tomēr ņemiet vērā, ka arī šajā gadījumā ir nepieciešams skolotāja palīgs.
* Spēli var atkārtot, aicinot skolēnus izveidot savus rakstus.