

Pirāta Melnās Bārdas dārgumu kambaris

COMU

***Scenārija nosaukums/ spēles nosaukums***: Pirāta Melnās Bārdas dārgumu kambaris

Skolēnu vecums:9 gadi

Laiks**:** 15 minūtes

Saturs: Lielumi un mēri (laika vienības, naudas vienības)

Nodarbības mērķis:Izpratne par laika vienībām un naudas jēdzieniem un to lietošana.

# Ievads

Šajā nodarbībā:

- matemātiski loģisko prasmju attīstīšana, atbildot uz jautājumu, kas ietver četras darbības ((4x6)+24, (40:8)-2 utt.),

- liek skolēniem izprast naudu, veicot naudas aprēķinus,

- izprast un uztvert laiku uz smilšu pulksteņa daudzveidīgās dzīves darbībās,

- attīstīt sociāli emocionālos aspektus, strādājot komandā,

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

Vecumam atbilstošs pasākuma stāsts vedīs skolēnus pie scenārija, izmantojot viņu izpratni un spēju izmantot laiku un naudu!

## Resursi:

1. Krāsaina līmlente, lai izveidotu spēles galdu uz grīdas

2. Divi roboti vai bultas

3. Dārgumu, rotaslietu attēli

4. Tirdzniecības kartes

5. Dažāda ilguma smilšu pulksteņi

6. Monētu un banknošu modeļi.

**SCENĀRIJA DETALIZĒTS APRAKSTS**

3. scenārija turpinājums: Paroļu meklētājiem ir izdevies ielauzties pirāta Melnās Bārdas dārgumu istabā. Tagad vairs nav nekādu šķēršļu, lai iegūtu vērtīgos priekšmetus, kas atrodas iekšpusē. Tomēr tas nebūt nav tas gadījums. Dārgumu istaba ir milzīga, kā bezdibeņa bedre. Telpā nebija redzamas nekādas dārglietas, šķita, ka telpa ir piepildīta ar parastiem sadzīves priekšmetiem. Kodu meklētāji ieraudzīja karti tieši pie ieejas telpā. Šajā kartē bija norādīta dārgakmeņu kastīšu atrašanās vieta, kurās atradās pasaulē unikālas dārgakmeņi. Tomēr uz katras kastes bija uzrakstīts jautājums. Tas, kurš pareizi atbildēja uz jautājumu, nopelnīja naudu par šo dārgakmeni un par šo naudu varēja iegūt šo dārgakmeni savā īpašumā. Tomēr dotajiem darījumiem bija dots noteikts laiks, un, ja šajā laikā nevarēja atbildēt uz jautājumu, kastīte, kurā atradās dārgakmens, tika pazaudēta. Kā gan izņemt šīs dārglietas no kastītēm un atdot tās to īpašniekiem?

# Soļi

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

2. Skolotājs iepazīstina skolēnus ar scenāriju.

3. Skolēni dalās savās sajūtās un pārdomās par scenāriju.

4. Skolotājs ievieto dārgakmeņu/ dārgumu attēlus atbilstošajās vietās. Uz katra attēla tiek uzrakstīta arī naudas vērtība.

5. Komandām tiek lūgts izveidot ceļa karti, lai savāktu vēlamās dārglietas.

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

7. Pirms katra dārgakmeņu attēla skolēniem tiek lūgts izvēlēties tirdzniecības karti (viņi neredz tirdzniecības kartes, viņi izvēlēsies nejauši). Pēc tam, kad ir izvēlēta tirdzniecības karte, tiek pateikts uzdevuma ilgums, un šī laika smilšu pulkstenis tiek apgriezts otrādi.

8. Komanda kopīgi atrisina jautājumu un pasaka atbildi kā grupa. Ja atbilde ir pareiza, bērniem tiek iedota viltus nauda, kas ir tikpat liela, cik uz rotaslietas attēla uzrakstītā nauda.

9. Lai pārietu uz otru dārgakmeni, komanda pārprogrammē savu Robotu (vai sakārto bultiņas pareizā secībā) un nospiež startēt!

10. Spēle turpinās, līdz tiek savāktas vēlamās dārgakmeņi.

# PADOMI UN IETEIKUMI SKOLOTĀJAM

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

2. Palūdziet katrai komandai nosaukt savu robotu, izmantojot kooperatīvās mācīšanās sistēmu.

3. Iesākumā pasniedziet pasākuma noteikumus un informāciju.

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

5. Parūpējieties, lai skolēni, saņemot naudu, runātu par valūtām.

6. Parūpējieties, lai skolēni runātu par laiku smilšu pulkstenī, par laika vienībām.

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

8. Neļaujiet bērniem baidīties kļūdīties, kodējot robotus, neļaujiet negatīvi kritizēt savus draugus. Iedrošiniet viņus, kad viņi kļūdās, un ļaujiet viņiem sajust, ka tā ir daļa no spēles.

**Scenārija īstenošana un citi resursi:**

Kartes, bultas, citi īpaši šim scenārijam izveidoti materiāli.

**Scenārija / spēles varianti**:

Ja šajā aktivitātē starp komandām ir pārāk liela konkurence, aktivitāti var veikt arī vienā grupā, bērniem pēc kārtas izvēloties un vācot dārgakmeņus. Šo aktivitāti var piemērot dažādām vecuma grupām, mainot tirdzniecības kartītes.