

**Wyszukiwacze haseł kontra pirat Czarnobrody**

COMU

Tytuł scenariusza/nazwa gry: Wyszukiwacze haseł kontra pirat Czarnobrody

Wiek dzieci (uczniowie szkół podstawowych):8-9 lat

Czas gry:15 minut

Treść/tematyka: Liczby (wzory liczbowe)

Cel ćwiczenia:Opisywanie, tworzenie i porównywanie wzorów liczbowych.

# Wprowadzenie

To ćwiczenie:

* określanie relacji między liczbami poprzez pomoc w znalezieniu kontynuacji danego wzoru liczbowego, rozwój strategii szacowania i kontroli oraz umiejętności matematyczno-logicznych,
* rozwój umiejętności społeczno-emocjonalnych poprzez współpracę w zespole,
* ma na celu rozwijanie umiejętności myślenia algorytmicznego poprzez wydawanie poleceń robotom.

Dostosowana do wieku historia wydarzenia poprowadzi uczniów do scenariusza wykorzystującego ich umiejętność rozpoznawania wzorców liczbowych, tworzenia nowych wzorców liczbowych!

## Zasoby:

1. Kolorowa taśma do stworzenia stołu na podłodze

2. Dwa roboty lub strzałki

3. Karty z liczbami.

# Szczegółowy opis scenariusza

Czy widziałeś kiedykolwiek pirata? Co wiesz o piratach? Czy znasz najsłynniejszego pirata na świecie? Gdybyśmy zapytali, kto jest najsłynniejszym i najstraszniejszym piratem na świecie, wielu odpowiedziałoby, że słynny Edward Teach. Edward Teach, najpopularniejszy pirat na świecie, znany jest jako Czarnobrody ze swoją długą i splecioną czarną brodą. Edward Teach lub Edward Thatch (ok. 1680 r. - 22 listopada 1718 r.) był znanym angielskim piratem działającym w amerykańskich koloniach na początku XVIII wieku. Legenda głosi, że Edward Teach ukrył wiele skradzionych kosztowności w tajnym schowku na swoim statku. Nikt o tym nie wiedział. Ale mały Joseph, z którym pracował, widział jak wchodzi do tego sekretnego schowka, pokoju skarbów. Przez wiele dni zastanawiał się, jak się tam dostać, ponieważ jego największym marzeniem było zabranie stamtąd wszystkich cennych przedmiotów i oddanie ich prawdziwym właścicielom. Pewnej nocy podążył za Czarnobrodym i usłyszał, jak ten cicho szepcze hasło do drzwi: „2, 5, 11, ...”. Joseph usłyszał tylko trzy pierwsze cyfry, ale kod składał się z 6 cyfr. Czy chciałbyś dokończyć ten kod razem z Josephem i wejść do sekretnego pokoju Czarnobrodego i zwrócić jego skarb prawowitym właścicielom?

# Kroki

1. Nauczyciel tworzy 2 różne drużyny składające się z 2-3 osób, biorąc pod uwagę liczbę dzieci, które będą wykonywać ćwiczenie.

2. Nauczyciel dzieli się z uczniami scenariuszem.

3. Uczniowie dzielą się swoimi przemyśleniami na temat scenariusza i informacji, które już posiadają. Zadają pytania, które chcą zadać.

4. Nauczyciel umieszcza liczby „2, 5, 11, ...”, kontynuację wzoru „23, 47, 95” wraz z innymi liczbami, które nie są odpowiedziami. Zasadą wzoru jest „jeden więcej niż dwa razy”.

5. Poproś zespoły, aby wspólnie zastanowiły się nad kontynuacją wzoru i zdecydowały, jakie liczby dodadzą, aby kontynuować wzór

6. Drużyny są proszone o sporządzenie mapy drogowej w celu zebrania liczb w pozostałej części wzoru.

7. Każda drużyna programuje swojego robota - Wyszukiwacza haseł (lub ustawia strzałki w odpowiedniej kolejności) i naciska przycisk start!

8. Drużyny zbierają numery z przyjaciółmi w kolejności i są uprawnione do wejścia do Pokoju Skarbów.

# Wskazówki i porady dla nauczycieli

1. Zwróćmy uwagę na niejednorodność drużyn, które mają składać się z 2-3 osób.

2. Poproś każdą drużynę o nazwanie swojego robota - Wyszukiwacza haseł w drodze konsensusu w ramach wspólnego uczenia się.

3. Na początku podaj zasady i informacje dotyczące wydarzenia.

4. Poproś dzieci, aby głośno wyrażały swoje uczucia i przemyślenia na temat scenariusza i zachęcaj je do tego.

5. Zmieniając punkty początkowe dwóch robotów, można uniknąć nakładania się ich w tym samym punkcie.

6. Nie pozwól, aby dzieci bały się popełniać błędy podczas kodowania robotów i nie dopuszczaj do negatywnej krytyki ze strony kolegów. Zachęcaj je, gdy popełniają błędy i spraw, by czuły, że jest to część gry.

7. Nie pozwalaj innym uczniom przeszkadzać uczniowi, który będzie wykonywał zadanie, bądź zdecydowany w tej kwestii.

**Wdrożenie scenariusza i inne zasoby:**

Mapy, strzałki i inne materiały stworzone specjalnie na potrzeby tego scenariusza.

**Warianty scenariusza/gry**:

* Jeśli rywalizacja między drużynami jest zbyt intensywna, ćwiczenie można również przeprowadzić w jednej grupie, w której dzieci odpowiednio określają i dodają liczby.
* Drużyny mogą rywalizować na różnych mapach z różnymi wzorami liczbowymi. Należy jednak wziąć pod uwagę, że w tym przypadku potrzebny jest również asystent nauczyciela.
* Grę można powtórzyć, prosząc uczniów o stworzenie własnych wzorów.