

**Komnata skarbów pirata Czarnobrodego**

COMU

Tytuł scenariusza/nazwa gry: Komnata skarbów pirata Czarnobrodego

Wiek dzieci (uczniowie szkół podstawowych):9 lat

Czas gry:15 minut

Treść/tematyka: Pomiar (czas, pieniądze)

Cel ćwiczenia:Rozumienie i używanie jednostek czasu i pojęć związanych z pieniędzmi.

# Wprowadzenie

To ćwiczenie

* rozwija umiejętności matematyczno-logiczne poprzez udzielanie odpowiedzi na pytania zawierające cztery działania ((4x6)+24, (40:8)-2 itp.),
* umożliwia zrozumienie naszych pieniędzy poprzez wykonywanie obliczeń pieniężnych
* zrozumienie i postrzeganie czasu na klepsydrach poprzez działanie i życie
* rozwój aspektów 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 zrozumienie i umiejętność posługiwania się czasem i walutą!

## Zasoby:

1. Kolorowa taśma do stworzenia stołu na podłodze

2. Dwa roboty lub strzały

3. Skarby, zdjęcia biżuterii

4. Karty kolekcjonerskie

5. Klepsydry o różnym czasie trwania

6. Sztuczne monety/pieniądze.

# Szczegółowy opis scenariusza

Kontynuacja trzeciego scenariusza: Poszukiwaczom hasła udało się włamać do komnaty skarbów pirata Czarnobrodego. Nie ma już żadnych przeszkód, aby zdobyć cenne przedmioty znajdujące się w środku. Jednak wcale tak nie jest. Komnata skarbów jest ogromna, niczym studnia bez dna. W pomieszczeniu nie było widać żadnych klejnotów, pokój wydawał się być wypełniony zwykłymi przedmiotami gospodarstwa domowego. Poszukiwacze kodu zobaczyli mapę tuż przy wejściu do pomieszczenia. Ta mapa pokazuje lokalizację pudełek z najcenniejszymi klejnotami, unikalnymi na skalę światową. Jednak na każdym pudełku napisano pytanie. Ten, kto poprawnie odpowiedział na pytanie, zarabia pieniądze za ten klejnot i może go posiadać za te pieniądze. Jednak na wykonanie danych transakcji wyznaczono określony czas, a jeśli nie udało się odpowiedzieć na pytanie w tym czasie, pudełko zawierające klejnot zostało utracone. Co powiesz na wyjęcie tych klejnotów z ich pudełek i oddanie ich 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 odczuciami i przemyśleniami na temat scenariusza.

4. Nauczyciel umieszcza obrazki z klejnotami/skarbami w odpowiednich miejscach. Wartość pieniężna jest również zapisana na każdym obrazku.

5. Drużyny są proszone o utworzenie mapy drogowej, aby zebrać interesujące je klejnoty.

6. Każda drużyna programuje swojego robota (lub ustawia strzałki w odpowiedniej kolejności) i naciska start!

7. Przed każdym zdjęciem biżuterii uczniowie są proszeni o wybranie karty kolekcjonerskiej (nie zobaczą kart kolekcjonerskich, będą wybierać losowo). Po wybraniu karty kolekcjonerski podawany jest czas trwania problemu, a klepsydra jest odwracana do góry nogami.

8. Drużyna wspólnie odpowiada na pytanie i podaje odpowiedź jako grupa. Jeśli odpowiedź jest prawidłowa, dzieci otrzymują sztuczne pieniądze w takiej samej wysokości, jak pieniądze zapisane na obrazku biżuterii.

9. Aby przejść do drugiego klejnotu, drużyna przeprogramowuje swojego robota (lub ustawia strzałki we właściwej kolejności) i naciska przycisk start!

10. Gra trwa do momentu zebrania pożądanych klejnotów.

# Wskazówki i porady dla nauczycieli

1. Zwróćmy uwagę na niejednorodność drużyn składających się z 2-3 osób.

2. Poproś każdą drużynę o nazwanie swojego robota w ramach uczenia się opartego na współpracy.

3. Na początku podaj zasady i informacje dotyczące wydarzenia.

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

5. Zadbaj o to, aby uczniowie rozmawiali o walutach podczas otrzymywania pieniędzy.

6. Zadbaj o to, aby uczniowie rozmawiali o czasie w klepsydrze, o jednostkach czasu.

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

8. Zapobiegaj obawom dzieci przed popełnianiem błędów w kodowaniu robotów, nie pozwalaj na negatywną krytykę kolegów. Zachęcaj je, gdy popełniają błędy i spraw, by czuły, że jest to część gry.

**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 kolejno wybierają i zbierają klejnoty. Ćwiczenie to można zastosować w różnych grupach wiekowych, zmieniając karty kolekcjonerskie.