

Camera de comori a piratului Barbă Neagră

COMU

Titlul scenariului/denumirea jocului: Camera Comorii Piratului Barbă Neagră

Vârsta copiilor (elevi de școală primară): 9 ani

Timpul necesar: 15 minute

Conținut/subiect: Măsurare (timp, bani)

Scopul activității: Înțelegerea și utilizarea unităților de timp și a noțiunilor de bani.

# Introducere

Această activitate urmărește:

* dezvoltarea competențelor matematico-logice prin răspunsul la o întrebare care conține patru operații ((4x6)+24, (40:8)-2, etc.),
* înțelegerea calculelor legate de banii făcând calcule
* înțelegerea și perceperea timpilor de acțiune și trăire
* dezvoltarea aspectelor socio-emoționale prin lucrul în echipă și colaborare
* dezvoltarea abilităților de gândire algoritmică prin transmiterea de comenzi către roboți.

Povestea evenimentului, adaptată vârstei, îi va conduce pe elevi la un scenariu prin care se va folosi înțelegerea și capacitatea lor de a folosi timpul și moneda!

## Resurse:

1. Scotch colorat pentru a face masa pe podea

2. Doi roboți sau săgeți

3. Imagini de comori, bijuterii

4. Cărți de schimb

5. Clepsidre cu durate diferite

6. Monede false/ bani de hârtie

# O descriere detaliată a scenariului

Găsitorii de parole au reușit să pătrundă în camera comorii a piratului Barbă Neagră. Nu mai există niciun obstacol pentru a pune mâna pe obiectele valoroase din interior. Cu toate acestea, nu este deloc așa. Camera comorii este imensă, ca o groapă fără fund. În cameră nu se vede nicio bijuterie, camera părea să fie plină de obiecte casnice obișnuite. Găsitorii de coduri au văzut o hartă chiar la intrarea în cameră. Această hartă arată locația cutiilor cu cele mai prețioase bijuterii, unice în lume. Cu toate acestea, pe fiecare cutie era scrisă o întrebare. Cel care răspundea corect la întrebare câștiga banii pentru acea bijuterie și putea deține bijuteria respectivă cu acei bani. Cu toate acestea, au fost date anumite perioade de timp pentru executarea tranzacțiilor date, iar dacă nu puteai răspunde la întrebare în acest timp, cutia care conținea bijuteria era pierdută. Ce-ar fi să scoatem acele bijuterii din cutiile lor și să le dăm proprietarilor lor?

# Pași

1. Două echipe diferite de 2-3 persoane sunt formate de către profesor, ținând cont de numărul de copii care vor desfășura activitatea.

2. Scenariul este împărtășit elevilor de către profesor.

3.Elevii își împărtășesc sentimentele și gândurile cu privire la scenariu.

4. Profesorul plasează imaginile cu bijuteriile în locurile corespunzătoare. Pe fiecare imagine se scrie și valoarea în bani.

5. Echipele sunt rugate să creeze o foaie de parcurs pentru a colecta bijuteriile pe care le doresc.

6. Fiecare echipă își programează robotul (sau pune săgețile în ordinea corectă) și apasă start!

7. Înainte de fiecare imagine cu bijuterii, elevii sunt rugați să aleagă o carte de schimb (nu vor vedea cărțile de schimb, ci vor alege la întâmplare). După ce este aleasă cartea de schimb, se spune durata problemei și se întoarce cu susul în jos clepsidra pentru acel timp.

8. Echipa rezolvă întrebarea împreună și spune răspunsul în grup. Dacă răspunsul este corect, copiii primesc bani falși, cât banii scriși pe poza cu bijuterii.

9. Pentru a trece la cealaltă piatră prețioasă, echipa își reprogramează Robotul (sau pune săgețile în ordinea corectă) și apasă start!

10. Jocul continuă până când sunt adunate bijuteriile dorite.

# Sfaturi și trucuri pentru profesor

1. Să acordăm atenție eterogenității echipelor care urmează să fie formate din 2-3 persoane.

2. Cereți fiecărei echipe să își numească robotul într-un cadru de învățare prin cooperare și colaborare.

3. Prezentați la început regulile și informațiile despre eveniment.

4. Rugați-i pe copii să-și exprime cu voce tare sentimentele și gândurile legate de scenariu și încurajați-i în acest sens.

5. Aveți grijă să-i faceți pe elevi să vorbească despre monede în timp ce primesc banii.

6. Aveți grijă să îi faceți pe elevi să vorbească despre timpul din clepsidră, despre unitățile de timp.

7. Prin modificarea punctelor de plecare ale celor doi roboți, puteți evita suprapunerea lor în același punct.

8. Împiedicați copiii să se teamă de a face greșeli în roboții de codificare, nu permiteți critica negativă a prietenilor lor. Încurajați-i atunci când fac greșeli și faceți-i să simtă că face parte din joc.

**Implementarea scenariilor și alte resurse:**

Hărți, săgeți, alte materiale create special pentru acest scenariu.

**Variante ale scenariului/jocului**:

În cazul în care există prea multă concurență între echipele participante la activitate, aceasta se poate desfășura și în cadrul unui singur grup, copiii alegând și adunând bijuteriile pe rând. Această activitate poate fi aplicată la diferite grupe de vârstă prin schimbarea cărților de schimb.