

Şifre Bulucular Korsan Karasakal’a Karşı

COMU

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Şifre Bulucular Korsan Karasakal’a Karşı

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 8 - 9 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Sayılar (sayı örüntüleri)

Etkinliğin amacı:Sayı örüntülerini tanımlama, oluşturma ve karşılaştırma.

# GİRİŞ

Bu etkinlik;

* verilen bir sayı örüntüsünün devamını bulmaya sağlayarak sayılararası ilişkilerin belirlemesi, tahmin ve control stratejisine ve matematiksel-mantıksal becerinin gelişimini,
* ekip halinde işbriliğine dayalı çalışmaları ile sosyal-duygusal yönlerinin gelişimini
* robotlara komutlar verilerek algoritmik düşünme becerilerinin gelişimini amaçlamaktadır.

Etkinliğin öğrencilerin yaşına uygun hikayesi, onların sayı örüntülerini tanımlama, yeni sayı örüntüleri oluşturma becerilerini kullanarak bir senaryoya götürecek!

## Kaynaklar:

1. Yerde oyun masası oluşturmak için renkli bant

2. İki tane robot ve yön okları

3. Sayı kartları

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Siz hiç korsan gördünüz mü? Korsanlar hakkında neler biliyor sunuz? Peki Dünya’nın en ünlü korsanını biliyor musunuz? Dünyanın en ünlü ve en korkunç korsanı kim diye sorsak, pek çok kişinin cevabı ünlü Edward Teach olacaktır. Dünyanın en popüler korsanı olan Edward Teach, uzun ve örgülü siyah sakalları ile Blackbeard (Karasakal) olarak anılmaktadır. Edward Teach ya da Edward Thatch (c. 1680 – 22 Kasım 1718), 18. yüzyılın başları boyunca Amerikan kolonileri civarında faaliyet gösteren İngiliz korsan olarak ün salmıştır. Bir rivayete göre Edward Teach çaldığı bir sürü kıymetli eşyayı gemisinin gizli bir bölmesine saklarmış. Bunu hiçkimse bilmezmiş. Ama yanında çalıştırdığı küçük Joseph onu bu gizli bölmeye, hazine odasına girereken görmüş. Günlerce oraya nasıl gireceğini düşünmüş. Çünkü bu kıymetli eşyaların hepsini ordan alıp gerçek sahiplerine vermek en büyük hayaliymiş. Yine bir gece vakti Karasakal’ı takip etmiş ve Karasakal’ın bir şifreyi usulca kapıya fısıldadığını duymuş, “2, 5, 11, ..”. Joseph sadece ilk üç sayıyı duyabilmiş, ancak şifrede 6 sayı varmış. Peki siz bu şifreyi Joseph’le beraber tamamlayıp Karasakal’ın gizli odasına girip hazinesini gerçek sahiplerine vermek ister misiniz?

# Adımlar

1. Öğretmen tarafından etkinliği gerçekleştirecek çocuk sayısı da dikkate alarak 2-3 kişilik 2 farklı ekip oluşturulur.

2. Öğretmen tarafından senaryo öğrencilerle paylaşılır.

3. Öğrenciler senaryo ile ilgili düşüncelerini, önceden bildikleri bilgileri paylaşır. Sormak istedikleri soruları sorarlar.

4. Öğretmen şekilleri haritada uygun yerlere “ 2, 5, 11, ..”.örüntüsünü devamı olan “23, 47, 95’ sayılarını cevap olmayan başka sayılarla birlikte yerleştirir. Örüntü kuralı “iki katının bir fazlası” dır.

5. Ekiplerden örüntünün nasıl devam ettiğine dair birlikte çalışmalarını ister ve ekiplerin örüntünün devamı için toplayacakları sayılara karar vermeleri istenir

6. Ekiplerden örüntünün devamındaki sayıları toplamak için bir yol haritası çıkartmaları istenir.

7. Her ekip kendi Şifre Bulucu Robot’unu programlar (veya okları doğru sıraya koyun) ve başlata basar!

8. Ekipler arkadaşlarınla sayıları sırayla toplar ve Hazine Odasına girmeye hak kazanırlar.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

1. 2-3 kişilik oluşturulacak ekiplerin heterojen özellikte sahip olmasına dikkat edelim.

2. Her ekibin kendi Şifre Bulucu robotuna ortak bir kararla işbirlikli öğrenme çerçevesinde isim vermesini isteyin.

3. Etkinliğin kurallarını ve bilgilerini başta verin.

4. Senaryo ile ilgili çocukların duygu ve düşüncelerini yüksek sesle ifade etmesini sağlayın, bu konuda onları yüreklendirin.

5. İki robotun başlangıç noktalarını değiştirerek aynı noktada çakışmalarını önleyebilirsiniz.

6. Çocukların robotları kodlamakta hata yapma korkularının önüne geçiniz, arkadaşlarının olumsuz eleştirilerine izin vermeyiniz. Hata yaptıklarında onları yüreklendirerek bunun oyunun bir parçası olduğunu sezdiriniz.

7. Görevi yerine getirecek olan öğrenciye diğer öğrencilerin müdahale etmesine izin vermeyiniz, bu konuda kararlı olunuz

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

Bu senaryo için özel olarak oluşturulmuş haritalar, oklar ve diğer materyaller.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

* Etkinlikte ekipler arası rekabet çok fazla olursa, etkinlik tek grup olarak çocukların sırasıyla sayıları belirleyip toplamasıyla da gerçekleştirilebilir.
* Farklı sayı örüntüleriyle farklı haritalarda ekipler yarışabilir.. Ancak bu durumda bir yardımcı öğretmene de ihtiyaç olduğunu dikkate alınız.
* Öğrencilerden kendi örüntülerini oluşturmaları istenerek oyun tekrarlanabilir.