

Karasakal’ın Hazine Odası

COMU

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Karasakal’ın Hazine Odası

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 9 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Ölçüm (zaman, para)

Etkinliğin amacı:Zaman birimlerini ve para kavramlarını anlama ve kullanma.

# GİRİŞ

Bu etkinlik;

* dört işlem içeren bir soruyu ((4x6)+24, (40:8)-2, vb) cevaplayarak işlem yapma ve matematiksel-mantıksal becerinin gelişimini,
* para hesaplamaları yaparak paralarımızı anlamalarını
* kum saatleri üzerindeki süreleri yaparak-yaşayarak anlamalarını, sezmelerini
* ekip halinde işbirliğine dayalı çalışmaları ile sosyal-duygusal yönlerinin gelişimini
* robotlara komutlar verilerek algoritmik düşünme becerilerinin gelişimini amaçlamaktadır.

Etkinliğin öğrencilerin yaşına uygun hikayesi, zaman ve para birimlerini anlamalarını ve kullanma becerilerini kullanarak bir senaryoya götürecek!

## Kaynaklar:

1. Yerde oyun masası oluşturmak için renkli bant

2. İki tane robot ve yön okları

3. Hazine, Mücevher resimleri

4. İşlem kartları

5. Farklı sürelere sahip kum saatleri

6. Sahte paralar

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

3. senaryonun devamı: Şifre bulucular korsan Karasakal’ın hazine odasına girmeyi başarmışlardır. Içerideki kıymetli eşyaları almak için hiçbir engel kalmamıştır artık. Ancak durum hiç de öyle değildir. Hazine odası çok büyük, sanki dipsiz bir kuyu gibi. Odada mücevherher görünmüyor, oda sıradan bir şekilde ev eşyaları ile dolu gibiymiş. Şifre bulucular odanın hemen girişinde bir harita görmüşler. Bu haritada Dünyada eşi benzeri olmayan en kıymetli mücevherlerin kutularının yeri gösteriliyormuş. Ancak herbir kutunun üstünde bir soru yazılıymış. Soruyu doğru cevaplayan o mücevherin parasını kazanıyor ve o parayla o mücevhere sahip olabiliyormuş. Ancak verilen işlemlerin yapılması için ise belirli süreler verilmiş, bu süre zarfında soruyu cevaplayamazsan mücevherin bulunduğu kutu kayboluyormuş. O mücevherleri kutularından çıkarıp sahiplerine vermeye ne dersiniz?

# 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 duygu ve düşüncelerini paylaşır.

4. Öğretmen mücevher/hazine resimlerini uygun yerlere yerleştirir. Herbir resmin üzerine de bir para değeri yazılır.

5. Ekiplerden istedikleri mücevherleri toplamaları için bir yol haritası çıkartmaları istenir.

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

7. Herbir mücevher resminden önce öğrencilerden bir işlem kartı seçmesi istenir (işlem kartlarını öğrenciler görmeyecek, rastlantısal olarak seçecekler). İşlem kartı seçildikten sonra sorunun süresi söylenir ve o süreye ilişkin kum saati ters çevrilir.

8. Ekip soruyu beraber çözer ve grup olarak cevabı söyler. Cevap doğru ise mücevher resminin üzerinde yazan para kadar sahte para çocuklara verilir.

9. Diğer mücevhere gitmek için ekip tekrar Robotunu programlar (veya okları doğru sıraya koyun) ve başlata basar!

10. İstenilen mücevherler toplanana kadar oyun devam eder.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

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

2. Her ekibin kendi 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. Öğrencileri parayı alırken para birimleri hakkında konuşturmaya özen gösteriniz.

6. Öğrencileri kum saatlerindeki süreler hakkında, zaman birimleri hakkında konuşturmaya özen gösteriniz.

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

8. Çocukların robotları kodlamakta hata yapmalarından korkmalarının önüne geçiniz, arkadaşlarının olumsuz eleştirilerine izin vermeyiniz. Hata yaptıklarında onları yüreklendirerek bunun oyunun bir parçası olduğunu sezdiriniz.

## 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 mücevherleri seçip toplamasıyla da gerçekleştirilebilir. Bu etkinlikte işlem kartları değiştirilerek farklı yaş gruplarında da uygulanabilir.