

„Ežiukai“ ieško STEAM pasakoje

Vaikai klausė, analizavo, patys bandė sekti pasaką „Raudonkepuraite“, suskaičiavo veikėjus, įvardijo, kodėl mergaitė pavadinta Raudonkepuraite, ką ji mėgsta veikti, koks pasakos neigiamas veikėjas. Aptarė, kodėl negalima atidaryti durų nepažįstamiems.

STEAM veikla "Raudonkepuraitės namelis". Hipotezė: ar galime iš duotų priemonių pastatyti Raudonkepuraitei namelį. Vaikai pavartę knygelę surado paveikslėlį kur gyvena Raudonkepuraite. Kalbėjo kaip atrodo jos namelis, kokias dalis turi namas. Pabandė nupasakoti kaip atrodo jų namai. Atsirado ir rožinių namų, ir pilių, ir su penkiais laiptais.. Priemonės: vienkartiniai puodeliai ir storesni popieriaus lapai. Ar pavyks iš turimų priemonių pastatyti namelį. Vaikai susiskirstė į dvi komandas. Dėliojo kartono lapus ant stalo, jo kampuose padėjo apverstus puodelius. Ant viršaus vėl dėjo lapą, o ant lapo vėl puodelius. Svarstė, kelių aukštų namą pavyko pasatyti, ko reikia, kad namas būtų tvirtesnis, kiek senelių apsigyventų jų pastatytame name. Nameliai gavosi skirtingų aukščių. Viena komanda norėjo kad namelis būtų kuo tvirtesnis, todėl dėjo ne keturis, o daug daugiau puodelių. Pastebėjo, kad abiems komandoms turint po vienodą priemonių skaičių, bet dėliojant skirtingai gaunasi skirtingo aukščio nameliai. Vaikams patiko statyti namelius, tačiau sunkiai sekėsi dirbti komandomis. Keli ugdytiniai sugalvojo pastatyti iš visų turimų priemonių vieną didelį namelį, suskaičiuoti kiek aukštų gavosi.

Vaikai toliau ieško STEAM veiklų pasakoje. Visi vaikai žinojo, kad piktas ir blogas pasakos veikėjas yra vilkas. Vaikučiai pradėjo pasakoti ką apie jį žino, kaip jis atrodo. Pastebėjo pakabintus piešinėlius. Smagu, kad iškart įvardijo, jog tai laukinis gyvūnas. Suskaičiavo kiek turi kojų. Rado išmėtytus paveikslėlius. Apžiūrėjo, dalis vaikučių pasakė kad tai pėdsakai, pėdos. Pažvelgę pro langą pastebėjo daug vaikučių įmintų į sniegą pėdučių.

STEAM veikla „Sukurk kelią“. HIPOTEZĖ: ar galime iš rastų pėdsakų kortelių sudėlioti kelią nuo vieno iki kito taško ir juo nukeliauti. Užduotis pasirodė nelengva. Vaikai pirmiausia sudėjo visas 12 kortelių iš eilės- taip iki nurodytos vietos nenuėjo. Buvo kurie sudėjo visus pėdsakus į vieną vietą- irgi nepavyko nukeliauti iki tikslo. Su pagalba vaikams pavyko. Veiklos eigoje vaikai pastebėjo, kad ir pėdsakai turi būti nukreipti nagučiais į priekį, kad jie gali nurodyti kryptį. Veikla lavina programavimo įgūdžius, loginį mąstymą, skaičiavimą. Kortelių dėliojimas tai įžanga į kodavimą. Kodavimas yra pirmas programavimo žingsnis. Vaikai pradeda suprasti programavimą žaisdami. Kai vaikai vieni kitiems pataria kaip dėlioti korteles tai pasiskirsto vaidmenimis- vienas vaikas yra programuotojas, o kitas kompiuteris. Kompiuteris turi daryti tai, ką jam sako programuotojas. Dėlioti kelią sekėsi daug geriau veikiant ant stalo- tuomet erdvė sumažėja, vaikai lengviau orientuojasi erdvėje.

Mokytoja Lina Bareikienė

2024-02-09





















