



STEAM veikla “Povandeninė žuvytė”

Panevėžio robotikos centras
“Robolabas”
“Robotukų” gr. (6-7m.)

Mokytoja L. Rimėnienė
2025 01 20

Tikslas - skatinti kūrybiškumą, problemų sprendimo įgūdžius, logiką bei techninį mąstymą, išmokti naudotis technologijomis, dirbti komandoje.

Hipotezė – ar galiu sukurti povandeninę žuvytę naudodamasis LEGO kaladėlėmis ir ją valdyti pagal pateiktas instrukcijas planšetėje.

Veikos eiga:

Vaikai gavo LEGO kaladėles ir planšetę.

Naudodamiesi planšetėje pateikta instrukcija, sekdami žingsnius, rinkosi komponentus, iš kurių buvo galima sukurti povandeninę žuvytę, kūrė žuvytės mechanizmus. Instrukcijos apėmė tiek kūrybinius žingsnius, tiek praktinius, mokė kaip valdyti žuvytę naudojant paprastą valdymo mechanizmą.

Baigus žuvytės kūrimo procesą, vaikai sužinojo kaip ją valdyti. Naudodamiesi specialia LEGO valdymo programa “LEGO Education SPIKE Essential Set (45345)” vaikai pasiekė judėjimo efektą. Vaikai išbandė žuvytę ant žemės, stebėjo, kaip ji judėdama atlieka įvairius manevrus.

IŠVADOS:

- * Susipažino su instrukcijų skaitymu ir technologinių įrankių taikymu.
- * Ugdė komandinius įgūdžius, nes dirbo grupėse, padėdami vieni kitiems ir dalindamiesi idėjomis.
- * Susidūrę su nesėkmėmis mokėsi iš klaidų ir bandė išspręsti problemas, tokiu būdu ugdydami atkaklumą.















