

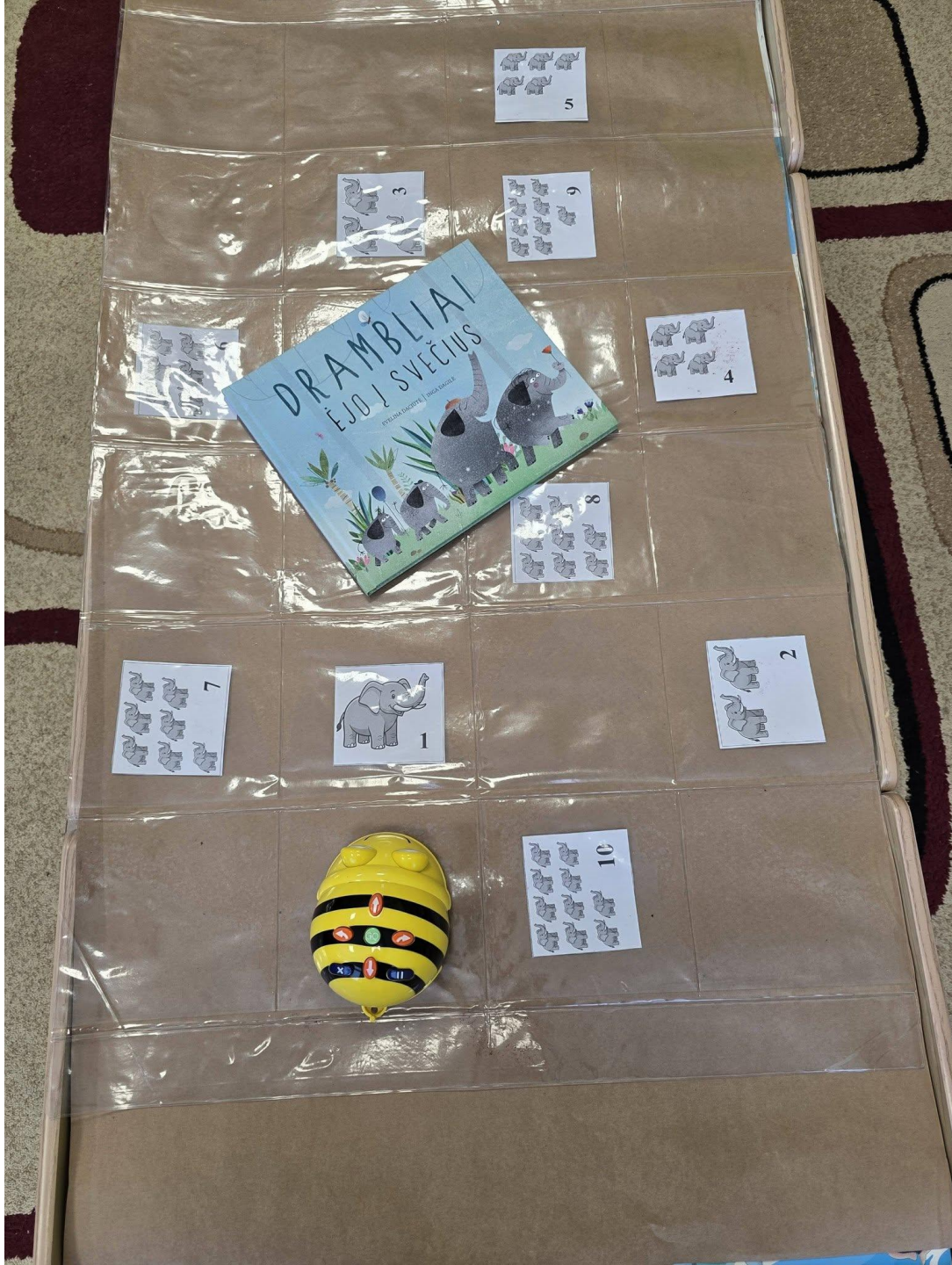
STEAM projektas "Keliaujame su Bee-Boot bitutėmis į pasakų šalį"

Vaikai klausėsi ir aptarė skaitomas knygeles: Monikos Žitkaitės „Tapukas ir emocijų kuprinė“, E. Daciūtės „Drambliai ėjo į svečius“, Rocio Bonillo „Kokios spalvos yra bučinys?“, Susanna Isern „Septynios miego pelės lovelės“, Trace Moroney „Kai myliu“. Skaitydami ir kalbėdamiesi vaikai atpažino veikėjų emocijas, diskutavo apie draugystę, meilę, jausmus, dalijimąsi ir pagalbą kitiems, piešė mylimiausius žmones.

Keliaudami su "Bee-Bot" bitute vaikai programavo jos kelią iki skirtingų knygų veikėjų, sprendė užduotis, susijusias su pasakojimais. Šios veiklos skatino vaikų kalbinę raišką, emocijų pažinimą, kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir loginį mąstymą.



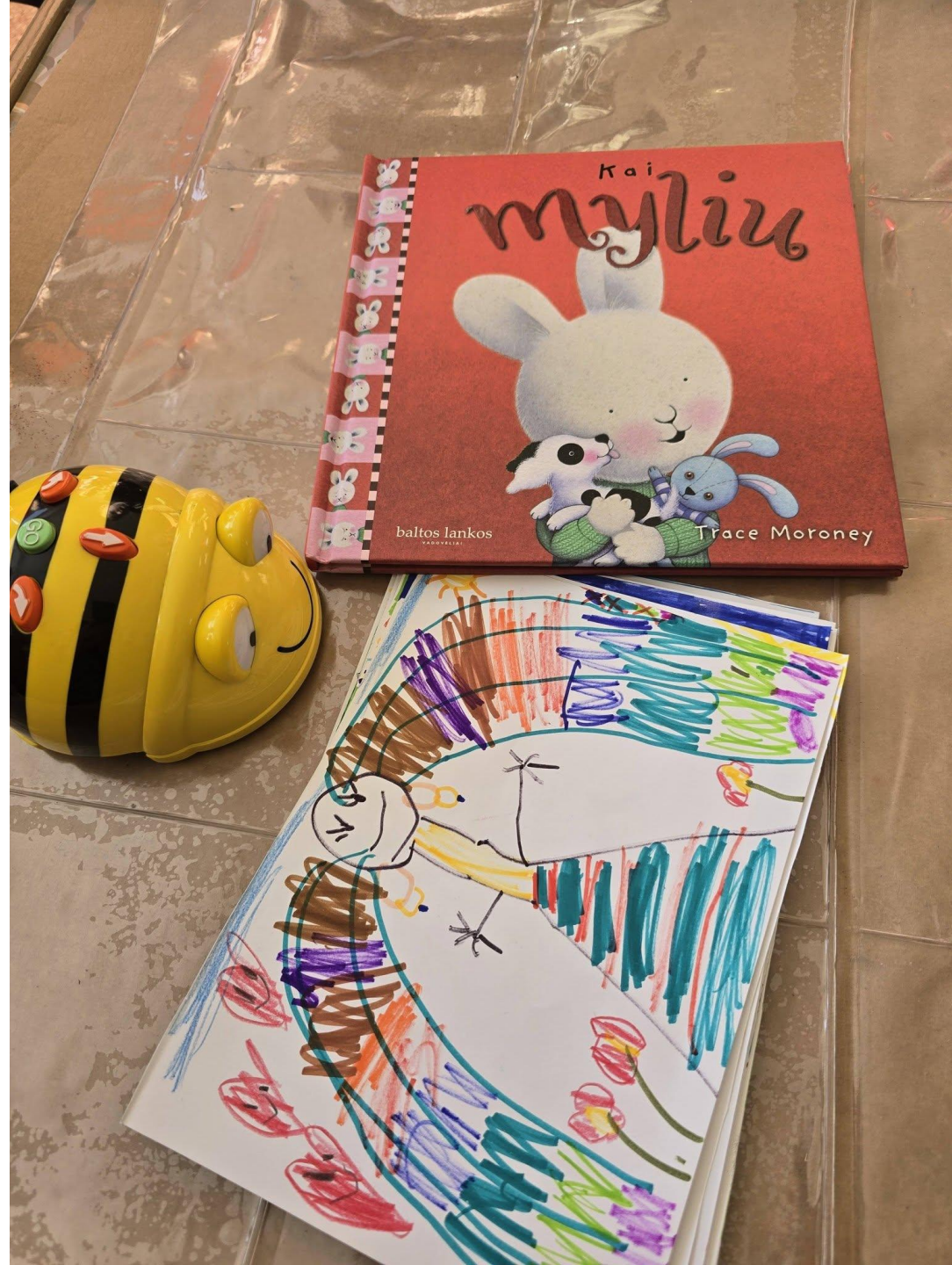






Programuodami Bee-Bot
kelių vaikai mokėsi planuoti,
skaičiuoti, spręsti problemas
ir bendradarbiauti







S – Science (gamtos mokslai): vaikai tyrinėjo ir atpažino emocijas, kalbėjo apie jausmus, žmonių tarpusavio santykius. Tai padeda suprasti žmogaus elgesį, emocijų priežastis ir pasekmes – tai yra pažinimo ir stebėjimo procesas.

T – Technology (technologijos): naudota programavimo priemonė – Bee-Bot bitutė. Vaikai susipažino su technologija, mokėsi ją valdyti ir taikyti užduotims atlikti.

E – Engineering (inžinerija): programuodami bitutės kelią vaikai planavo maršrutą, sprendė, kokia tvarka spausti mygtukus, kad ji pasiektų knygų veikėjus. Tai problemų sprendimas, planavimas ir paprastų algoritmų kūrimas.

A – Arts (menai): vaikai piešė mylimiausias žmones, aptarė knygų veikėjus, jų emocijas, kūrė vizualines išraiškas. Literatūra, piešimas ir emocijų raiška yra kūrybinė meninė veikla.

M – Mathematics (matematika): programuodami bitutės kelią vaikai skaičiavo žingsnius, kryptis (pirmyn, atgal, kairėn, dešinėn), planavo seką – tai ankstyvieji matematinio ir loginio mąstymo gebėjimai.

Pagrindiniai STEM mokyklos elementai ir kriterijai

Problemy sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas: vaikai programavo Bee-Bot bitutės kelią iki skirtingų knygų veikėjų. Jie turėjo nuspręsti, kokia kryptimi ir kiek žingsnių ji turi judėti, kad pasiektų tikslą. Tai problemos sprendimas ir užduoties atlikimas bendradarbiaujant.

Tyrinėjimu grindžiamas mokymas: skaitydami knygas vaikai analizavo veikėjų emocijas, diskutavo apie jausmus, draugystę, meilę. Jie stebėjo, svarstė ir ieškojo atsakymų, kodėl veikėjai jaučiasi vienaip ar kitaip.

STEM mokymo kontekstualizavimas: knygų turinys buvo siejamas su vaikų kasdiene patirtimi – kalbėta apie mylimus žmones, pagalbą, dalijimąsi, draugystę. Vaikai piešė jiems brangius žmones ir aptarė savo jausmus.

Tarpdalykinis mokymas: veikloje susijungė kelios sritys: kalbinis ugdymas (knygų klausymas ir aptarimas), meninė veikla (piešimas), technologijos ir loginis mąstymas (Bee-Bot programavimas).

Galimybė naudotis technologijomis ir įranga: vaikai veiklos metu naudojo technologinę priemonę – Bee-Bot robotą, kuris padėjo mokytis programavimo pagrindų ir lavinti loginį mąstymą.