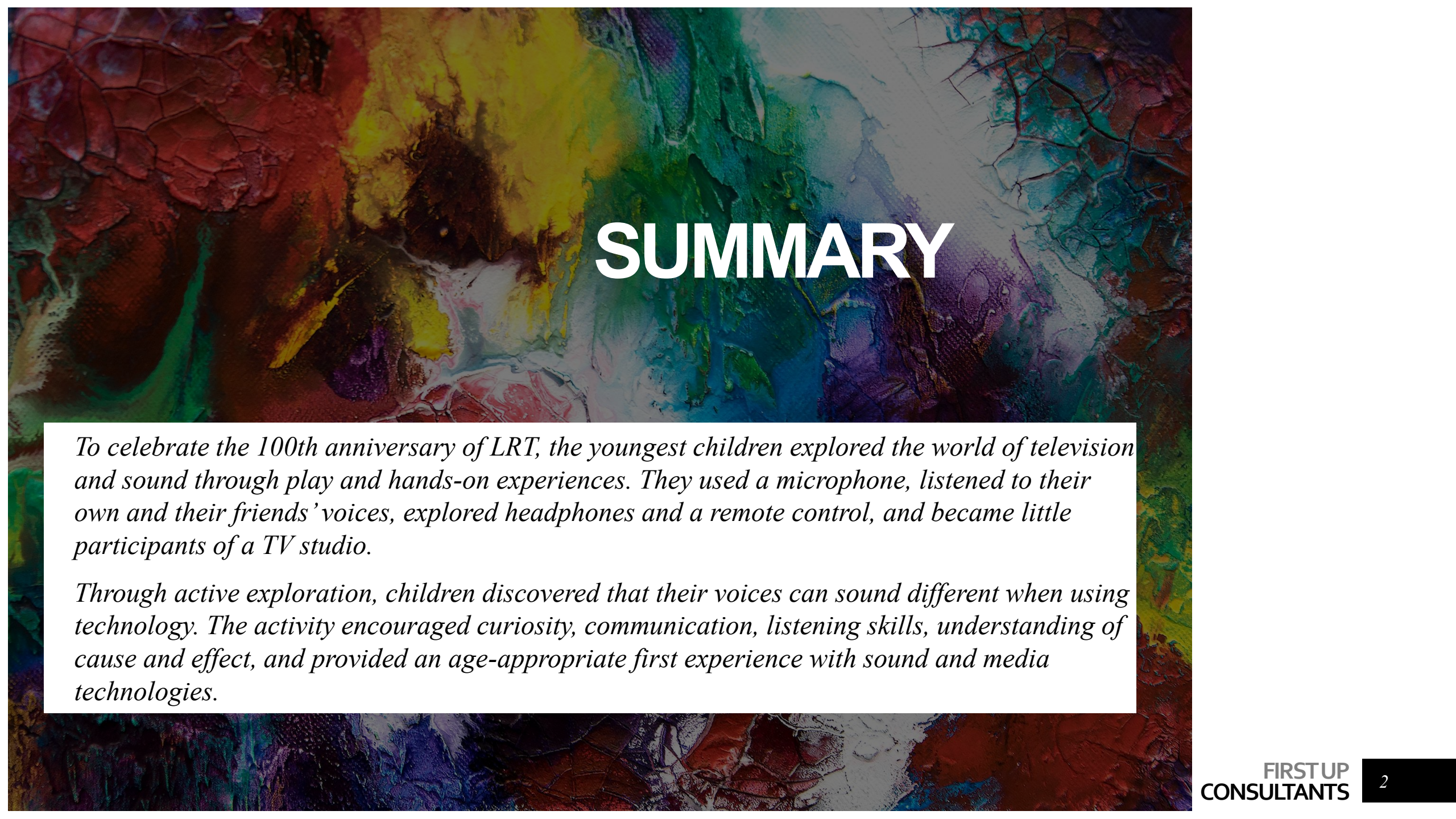


STEAM VEIKLA „MININT LRT 100-METĮ: IŠ GARSO Į ETERĮ“

Mokytoja Živilė Liekienė





SUMMARY

To celebrate the 100th anniversary of LRT, the youngest children explored the world of television and sound through play and hands-on experiences. They used a microphone, listened to their own and their friends' voices, explored headphones and a remote control, and became little participants of a TV studio.

Through active exploration, children discovered that their voices can sound different when using technology. The activity encouraged curiosity, communication, listening skills, understanding of cause and effect, and provided an age-appropriate first experience with sound and media technologies.

Minint LRT 100-metį, „Mylu–mylu“ grupės vaikai buvo pakviesti į specialiai sukurtą televizijos ir garso tyrinėjimo aplinką. Per žaidimą ir tiesioginę patirtį mažieji susipažino su televizijos bei garso perdavimo priemonėmis, tyrinėjo mikrofoną, ausines, pultelį ir televizoriaus „ekraną“..

PROBLEMINIS KLAUSIMAS

Kas nutinka mūsų balsui,
kai kalbame į mikrofoną?

**HIPOTEZĖ: KALBANT Į MIKROFONĄ, MŪSŲ
BALSAI SKAMBĖS KITAIP – JŲ GIRDĖSIME GARSIAU.**



EIGA



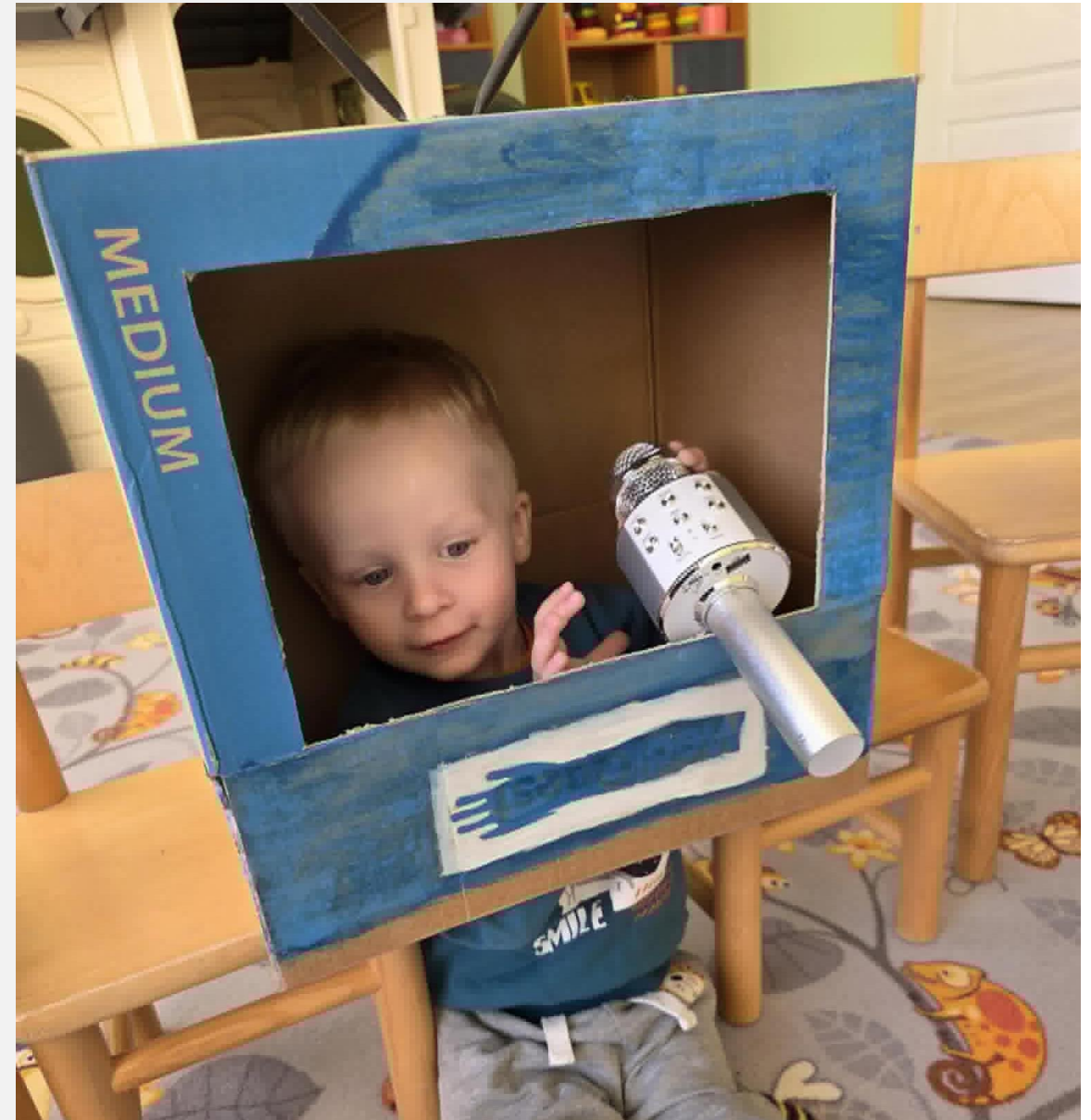
Vaikams buvo sukurta televizijos studiją primenanti aplinka, kurioje jie galėjo laisvai tyrinėti pateiktas priemonės – televizoriaus rėmą, pultelį, mikrofoną ir ausines.

Pirmiausia mažieji apžiūrėjo ir lietė priemonės, spaudė pultelio mygtukus, stebėjo, kaip jomis naudojasi draugai. Vaikai susipažino su žaisliniu ir tikru mikrofonu, juos lygino bei išbandė.

Kalbėdami, tardami garsus ir mėgdžiodami į mikrofoną vaikai klausėsi savo balso ir pastebėjo jo skambėjimo pokytį. Užsidėję ausines tyrinėjo klausymosi patirtį, klausėsi savo ir draugų balsų.

Televizoriaus rėmas tapo vaidmeninio žaidimo erdve – vaikai žengė „į eterį“, kalbėjo, mojavė, mėgdžiojo garsus, stebėjo vieni kitus ir spontaniškai įsitraukė į bendrą žaidimą.

Veiklos pabaigoje per vaikų reakcijas, gestus ir paprastus klausimus buvo grįžta prie patirto atradimo – kaip skamba mūsų balsas kalbant į mikrofoną?



STEAM ELEMENTAI



- **S – Mokslas (Science):**
Vaikai klausėsi savo ir draugų balsų, tyrinėjo skirtingus garsus ir pastebėjo, kad kalbant į mikrofoną balsas girdimas kitaip.
- **T – Technologijos (Technology):**
Per tiesioginę patirtį susipažino su mikrofonu, ausinėmis ir pulteliu – lietė, spaudė, klausėsi ir išbandė.
- **E – Inžinerija (Engineering):**
Tyrinėdami priemones vaikai bandė, kaip jos veikia: spaudė mygtukus, kalbėjo į mikrofoną, dėjos ausines ir stebėjo, kas nutinka.
- **A – Menai (Arts):**
Balsu, garsais, mimika, gestais ir judesiais reiškė save, mėgdžiojo garsus ir įsitraukė į „eterio“ žaidimą.
- **M – Matematika (Mathematics):**
Žaisdami patyrė paprastus erdvinius santykius – įlipo į „televizorių“, išlipo, buvo viduje, šalia, priešais.



STEM MOKYKLOS KRITERIJAI

1. Mokymo personalizavimas

Vaikai į veiklą įsitraukė pagal savo gebėjimus ir poreikius – vieni aktyviai kalbėjo į mikrofoną, kiti klausėsi, stebėjo, lietė ir tyrinėjo priemonės. Veikimo būdas ir tempas nebuvo vienodas visiems.

3. Tyrinėjimu grindžiamas gamtos ir tikslųjų mokslų mokymas

Vaikai per tiesioginę patirtį tyrinėjo garsą ir technologines priemones – kalbėjo į mikrofoną, klausėsi savo ir draugų balsų, bandė ausines bei stebėjo, kas vyksta atliekant skirtingus veiksmus.

5. STEM mokymo kontekstualizavimas

Veikla susieta su vaikams atpažįstama kasdiene patirtimi – televizoriumi, pulteliu, mikrofonu ir ausinėmis. Minint LRT 100-metį, pažįstamos priemonės tapo vaikų tyrinėjimo ir žaidimo dalimi.









