



Veikla

SVEIKI ATVYKĘ Į „STEAM PARKĄ“

VEIKLOS TIKSLAS – supažindinti vaikus su STEAM parko rinkiniu ir jo veikėjais.

ŽODYNAS

Atrakcionai,
pasivažinėjimas
kalneliais.

PASIEKIMAI: STEAM gebėjimai (pasiekimų sritis, žingsnis) iš Aprašo¹

- ⇒ *Konstruodamas atlieka įsivaizduojamus simbolinius veiksmus (3 ž. Kūrybiškumas). Pasitelkia vaizduotę ką nors veikdamas: žaisdamas, pasakodamas, judėdamas. Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų (4 ž. Kūrybiškumas). Išradingai, neįprastai naudoja įvairias medžiagas, priemones. Lengvai sugalvoja, keičia, pertvarko savitas idėjas, siūlo kelis variantus. Džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu (5 ž. Kūrybiškumas). Ieško atsakymų, naujų idėjų, netikėtų sprendimų, neįprastų medžiagų, priemonių, atlikimo variantų, lengvai, greitai keičia, pertvarko, pritaiko, siekia savito rezultato (6 ž. Kūrybiškumas).*
- ⇒ *Domisi nauja informacija, noriai išbando neįprastą veiklą (3 ž. Iniciatyvumas, atkaklumas). Kviečiant, sudominant išitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą jam, vaikų grupei ar visai vaikų grupei (4 ž. Iniciatyvumas, atkaklumas). Pats pasirenka ir ilgesnį laiką kryptingai plėtoja veiklą vienas ir su draugais (5 ž. Iniciatyvumas, atkaklumas). Savarankiškai bando įveikti kliūtis, kreipiasi pagalbos į bendraamžius, suaugusįjį (6 ž. Iniciatyvumas, atkaklumas).*
- ⇒ *Bando aiškintis kaip ir kodėl veikia tam tikri įrenginiai (3 ž. Tyrinėjimas). Pats pasirenka reikalingas detales, paaiškina kodėl jas pasirinko (4 ž. Tyrinėjimas). Samprotauja apie tai, ką atrado, sužinojo, kelia tolesnius klausimus, siūlo idėjas, ką dar galima būtų tyrinėti (5 ž. Tyrinėjimas). Aktyviai tyrinėja, kuria konstravimo planus, numato rezultatą (6 ž. Tyrinėjimas).*

Pažymėkite papildomus gebėjimus, kurie ugdėsi šioje veikloje ir jų nėra Apraše (privaloma)

¹ Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas, 2014. Reng. O. Monkevičienė ir kt. Vilnius: Švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centras. Prieiga per internetą: https://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/ikimok_pasiekimu_aprasas.pdf

REIKALINGOS MEDŽIAGOS

Lego „STEAM parko“ rinkinys (45024), rinkinyje pateiktos galimų statinių kortelės, kurias galite parodyti vaikams, įkvėpimo paveikslas (žr. 2 priedas).



1. SUSIETI

- ✓ Klauskite vaikų ar jie kada nors buvo atrakcionų parke.
- ✓ Aptarkite ką galima veikti ir pamatyti atrakcionų parke.
- ✓ Parodykite vaikams video iš atrakcionų parko. Aptarkite.
<https://www.youtube.com/watch?t=13&v=5guzFNbXidw>
<https://www.youtube.com/watch?v=fquv1S1tyXo>
<https://www.youtube.com/watch?v=ozpJCMrgGzY>
- ✓ Parodykite vaikams STEAM Parko veikėjų paveikslą ir pasakykite, kad ketinate perskaityti istoriją apie žmones, kurie rūpinasi STEAM parku.
- ✓ Garsiai skaitykite toliau pateiktą istoriją:

ISTORIJA

STEAM parkas – tai vieta, kur vaikai ir suaugusieji gali patirti daug įdomių nuotykių. Jie žaidžia žaidimus, važinėjasi atrakcionuose, stebi įdomius pasirodymus ir valgo skanius patiekalus. Antanas yra parko direktorius. Jis nori, kad visiems lankytojams STEAM parke būtų smagu. Reikalingas nuolatinis darbas, kad šis parkas veiktų sklandžiai, todėl Antanui padeda daug gerų draugų. Antanas puikiai stato pasivažinėjimo kalnelius ir kuria naujus atrakcionus parko svečiams. Jis dažnai prašo savo artimų draugų Ponios Nijolės ir jos anūko Mariaus pagalbos. Marius į pagalbą pasikviečia ir savo tris draugus, kurie visada su malonumu sutinka padėti. Ponia Nijolė yra labai gera, ji rūpinasi visų saugumu. Taip pat ji mėgsta leisti laiką su savo anūku Mariumi ir jo draugais. Mariui patinka kurti. Jam ir jo draugams kyla daug įdomių idėjų, kaip patobulinti STEAM Parką.

Mariaus draugė Miglė yra smalsi ir mėgsta eksperimentuoti. Ji galvoja ir bando įvairius būdus kaip pasivažinėjimo kalnelius padaryti dar greitesnius. Mariaus draugė Teresa renka medžiagas ir kuria skirtingos paskirties mašinas. Ji puikiai moka spręsti problemas. Matas yra energingas ir labai nori dalyvauti visose veiklose. Kartais jis bando pamėgdžioti tai ką stato kiti, tačiau draugai jį įtraukia į komandinį darbą.

- ⇒ Pakelkite Antaną prie savo ausies ir apsimeskite, kad jis jums kažką sako.
- ⇒ Pasakykite vaikams, kad Antanui reikalinga pagalba. Paaiškinkite, kad baisi audra STEAM parke sugriovė visus atrakcionus, žaidimus ir maisto kioskelius. Antanui reikalinga pagalba atstatant šį parką. Paklauskite vaikų ar jie pasiruošę padėti?

2. KONSTRUOTI

- ✓ Pasiūlykite kiekvienam vaikui vieną iš rinkinyje pateiktų kortelių ir paprašykite jų pastatyti parodytą pavyzdį.
- ✓ Kortelė su žaliu kraštu rodo paprastesnį modelį, o su mėlynu kraštu – sudėtingesnį modelį.



Patarimas. Taupydami laiką iš anksto surūšiuokite kiekvieno modelio kaladėles.

3. APTARTI

- ✓ Paprašykite, kad vaikai pakaitomis papasakotų apie savo sukonstruotus modelius.
- ✓ Su vaikais aptarkite šiuos klausimus:
 - „Kaip tu pavadintum savo sukurtą modelį?“
 - „Ką žmonės turėtų daryti apsilankę tavo sukurtoje vietoje?“
 - „Ką tu galėtum padaryti, kad čia būtų dar smagiau?“

4. TOBULINTI

- ✓ Paprašykite vaikų patobulinti jų pastatytas vietas arba kurti naujas vietas parke. Skatinkite juos žaisti vaidmeninius žaidimus su figūrėlėmis.
- ✓ Su vaikais aptarkite šiuos klausimus:
 - „Kokia tavo mėgstamiausia vieta parke?“
 - „Ką tu gali pridėti, kad lankytojams būtų dar smagiau?“



KĄ STEBĖTI IR VERTINTI

Stebėdami vaikų įgūdžius, galite fiksuoti ar jie ugdosi numatytus gebėjimus:

- *Vaikai tinkamais būdais naudoja technologijas tokias kaip pavara ir ratas.*
- *Vaikai pasakoja kas įvyko.*
- *Vaikai žaidžia vaidmeninius žaidimus naudodami figūrėles.*
- *Vaikai susipažįsta su rinkiniu, konstruoja naudodamiesi rinkinyje pateiktomis kortelėmis.*
- *Vaikai susipažįsta su STEAM Parko veikėjais.*
- *Vaikai kuria įsivaizduojamą STEAM Parką.*

2 PRIEDAS. Sveiki atvykę į STEAM parką – įkvėpimo paveikslas.



ANTANAS



MATAS



MARIUS



**PONIA
NIJOLĖ**



TERESA



MIGLĖ