

**FIRST
LEGO
LEAGUE**

DISCOVER

KOMANDOS SUSITIKIMO VADOVAS

**MASTER
PIECE**

PRISTATO:

ROBOTIADA





ROBOTIADA



FIRST® LEGO® League
Pasauliniai rėmėjai

The **LEGO** Foundation



Sveiki atvykę!

"FIRST® LEGO® League Discover" programoje vaikai susipažįsta su STEM pagrindais, kartu spręsdami smagius uždavinius ir konstruodami modelius iš LEGO® DUPLO® kaladėlių. Mokydamiesi mokiniai įgyja mokymosi įpročių, pasitikėjimo savimi ir komandinio darbo įgūdžių.

"FIRST LEGO League Discover" yra vienas iš trijų "FIRST LEGO League" programos padalinių

pagal amžiaus grupes, skirtas patiems mažiausiems vaikams. Ši programa įkvėpia jaunus žmones eksperimentuoti ir ugdyti pasitikėjimą savimi, kritinį mąstymą ir projektavimo įgūdžius per praktinį STEM mokymąsi. "FIRST LEGO League" buvo sukurta sudarius FIRST® ir "LEGO® Education" aljansą.



FIRST® IN SHOWSM ir MasterpieceSM

Sveiki atvykę į FIRST® IN SHOWSM sezoną, kurį pristato Qualcomm. Šių metų FIRST LEGO League iššūkis vadinasi MASTERPIECESM. Vaikai sužinos, kaip per STEM dalijamasi žmonių aistra menui.

Vaikai dirba kartu komandose naudodami DUPLO detales iš STEAM Park by LEGO Education ir rinkinį Discover. Vaikai turėtų būti

skatinami dirbti kartu su komandos draugais, klausytis vienas kito, keistis, dalytis idėjomis ir kūriniais.



PRESENTED BY Qualcomm



Programos rezultatai

Vaikai:

- Kurdami sprendimus naudokite ir taikykite FIRST pagrindines vertybes, mokymosi įpročius ir inžinerinio projektavimo procesą.
- Tyrinėkite sezono temą ir jų idėjas bendradarbiaudami, kurdami ir mokydamiesi žaismingai.
- Kurti ir išbandyti savo idėjas ir sprendimus.
- Dalytis ir pranešti apie tai, ko išmoko, vieni kitiems ir kitiems.



Atraskite istoriją

Izzy labai patinka muzikos šou **garsai** ir **šviesos**.



Izzy mano, kad muziejuje **smagu mokytis** apie meną ir istoriją.

Izzy stebisi, kaip teatro scena **juda** ir **sukasi**.

Izzy ir jos draugai turi puikių **idėjų** savo laidai!

Kokių dar turite smagių idėjų, kaip surengti šou?



Atraskite ir tyrinėkite!

Sveiki atvykę į MASTERPIECESM! Vaikai tyrinės, kaip žmonės dalijasi tuo, ką mėgsta daryti su kitais. Jie sužinos apie įvairias vietas, kuriose dalijamasi idėjomis, su kuo jomis dalijamasi, ir apie žmones, kurie užkulisiuose kuria patirtį.

Kurkite ir konstruokite!

Vaikai pastatys sceną, kurioje galima surengti muzikos koncertą, teatro spektaklį arba eksponuoti muziejuje esantį daiktą. Kurdami savo idėjas, jie naudos elementus iš STEAM Park rinkinio. Jie sukurs savo vietą, kur pasidalins savo pomėgiais ir atsižvelgs į auditoriją. Jie išbandys ir patobulins savo projektus ir kūrinius.

Dalinkitės!

Vaikai įrašys savo idėjas ir projektus į savo *inžinerinius sąsiuvinius*. Jie pasidalins savo kūriniais ir tuo, ką išmoko su kitais. Galiausiai jie dalyvaus šventiniame renginyje, į kurį galėsite pakviesti savo šeimas ir draugus. Svarbiausia, kad jie...

Žaismingas mokymasis veikiant

Tyrimai rodo, kad kai maži vaikai įsitraukia į žaismingą STEM patirtį, jie sužadina natūralų smalsumą, gilina žinias ir ugdo mokymosi įpročius. Kai pedagogai ugdo šiuos natūraliai gimusius mokslininkus, jie nutiesia tiltą tarp realaus pasaulio, STEM įgūdžių ir raštingumo.



Mokymosi įpročiai

FIRST® LEGO® League Discover vaikams pateikiamos reikšmingos problemos, kurias reikia išspręsti. Jie kartu stebisi ir klausinėja, kuria ir tobulina, klauso ir dalijasi. Pasibaigus šiai patirčiai vaikai tampa labiau pasitikintys savimi ir geriau pasirengę įveikti būsimus iššūkius.

Svarbu, kad vaikams būtų smagu. Kuo žaismingesni užsiėmimai, tuo jie bus labiau motyvuoti ir susijaudinę. Nesijaudinkite, jei nežinote visų atsakymų, ir atminkite, kad nesėkmės nėra! Jei kas nors nepavyksta, pasimokykite iš to ir bandykite dar kartą.



aš laikysiuosi bandyti, kol tai padarysiu!

Aš neturiu dar išbandžiau šitaip!

Tai gerai dirbti kartu!

Aš žinau ką jūs reiškia!

Hm! Įdomu, ką tai daro?

Kaip bus mes ją išsprendėme?

Dabar man tai sekasi daug geriau!

Galiu naudoti Ka as žinau!

Žaismingas mokymasis veikiant

FIRST® pagrindinės vertybės

Pagrindinės FIRST® vertybės yra kertiniai programos akmenys. Tai vienas iš pagrindinių elementų, išskiriančių "FIRST LEGO® League" iš kitų tokio pobūdžio programų. Įgyvendindami pagrindines

vertybes, vaikai atranda ir tyrinėja šią temą ir sužino, kad pagalba vienas kitam yra komandinio darbo pagrindas.



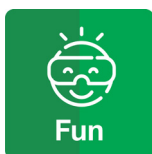
Teamwork
Dirbdami kartu esame stipresni.



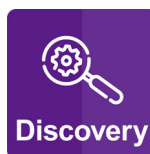
Inclusion
Gerbiame vieni kitus ir pripažįstame savo skirtumus.



Impact
Tai, ko išmokstame, taikome, kad pagerintume savo pasaulį.



Fun
Džiaugiamės ir švenčiame tai, ką darome!



Discovery
Mes ieškome naujų įgūdžių ir idėjų.



Innovation
Spręsdami problemas naudojame kūrybiškumą ir atkaklumą.

Ankstyvieji STEM įgūdžiai

Vaikai lavins ankstyvuosius STEM įgūdžius, įskaitant:

- **Mokslas:** priežastys ir pasekmės, gravitacija, jėga, judėjimas ir paprastos mašinos
- **Technologijos:** įrankiai ir daiktų veikimo principų tyrinėjimas
- **Inžinerija:** kurti projektus, kurti sprendimus ir spręsti problemas
- **Matematika:** abstraktus ir kiekybinis samprotavimas, objektų atributai ir formos identifikavimas

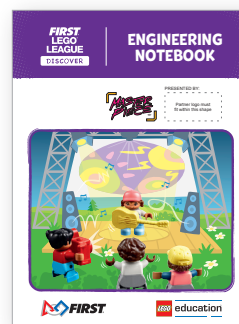


Ko jums reikia?

Inžinerijos sąsiuviniai (vienam vaikui)

Gausite inžinerijos sąsiuvinį rinkinį, kuriame vaikai galės užrašyti savo idėjas ir piešinius. Kiekvienai kitai sesijai

reikia užpildyti po vieną puslapį. Kiekvienam vaikui duokite po vieną sąsiuvinį.



Atraskite Rinkinį Atrask Daugiau (vienam vaikui)

Rinkinys "Atrask daugiau" skirtas vaikams, kad jie galėtų jį pasiimti namo ir pasiūlyti net ir pasibaigus "Atrask" patirčiai. Rinkinyje yra

du šešių kaladėlių rinkiniai, kad suaugusieji ir vaikai galėtų kartu dalyvauti veikloje ir žaisti žaidimą.



Daugiau informacijos rasite puslapyje apie dalyvavimą šeimų veikloje.



Pata-

STEAM Park yra kartoninėje dėžutėje. "STEAM Park" galite laikyti plastikinėje dėžėje, kuri gali būti tinkamesnė dažnai naudojant.



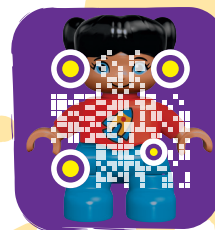
**leškokite daugiau
STEAM Park
pamokų**

Ko jums reikia?

Atraskite rinkinį (tinka 4 vaikams)

„Discover“ rinkinį sudaro „Discover“ modelis, LEGO® DUPLO® figūrėlės, šešių kaladėlių rinkiniai, kilimėlis ir konstravimo kortelės. „Atrask“ modelis skirtas padėti vaikams užmegzti ryšį su tema ir tapti atspirties tašku diskusijoms bei tolesniam kūrimui. Kilimėlis naudojamas kaip bendradarbiavimo erdvė modeliams sujungti.

Kiekvieną „Discover“ rinkinį sudaro penki šešių kaladėlių rinkiniai, kuriuos galima naudoti klasėje. Rinkinių yra tiek, kad kiekvienam vaikui galima duoti po vieną ir vieną mokytojui. Kiekvienam vaikui reikės po vieną iš šešių spalvotų kaladėlių.



Nuskaitykite mane ir peržiūrėkite „Discover Set“ vaizdo įrašą



Statybos kortelės



DUPLO figūrėlės



Šešių kaladėlių rinkiniai

Pata-

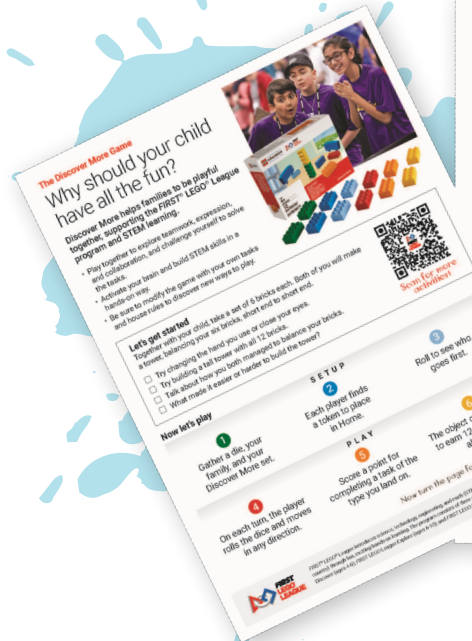
Vaikiškas „Šešias kaladėles“ galite laikyti atskiroje mažesnėje dėžutėje.

Šeimos dalyvavimas

Šeimos, kurios kartu dalyvauja **FIRST® LEGO® League**, atranda smalsumo, kūrybiškumo ir problemų sprendimo galią, kuri sukuria pagrindą visam gyvenimui pasitikėti STEM mokymusi.



Nuskaitykite mane ir peržiūrėkite šeimos dalyvavimo išteklius



Kiekvienas vaikas turėtų namo parsinešti po vieną rinkinį "Atrask daugiau", kuriame yra du šešių kaladėlių rinkiniai. Kartu su rinkiniu "Atrask daugiau" į namus galite išsiųsti žaidimą "Atrask daugiau". Šeimos pasiliks "Atrask daugiau" rinkinius ir jiems nereikės grįžti į klasę.

Pata-
Jei įmanoma, surenkite susitikimą su šeimomis ir pristatykite "FIRST LEGO League Discover" ir žaidimą "Atrask daugiau".

Šiame susitikime būtų galima aptarti:

- Kas yra **FIRST LEGO League Discover**
- Kokie yra mokymosi įpročiai
- Kokios yra pagrindinės vertybės
- Kas yra šventinis renginys?
- „Atrask daugiau“ rinkinys ir žaidimas
- Kaip padėti vaikams namuose

Jei negalite surengti susitikimo, galite naudoti įvairius kitus būdus (laišką, vaizdo įrašą, svetainę, socialinę žiniasklaidą), norėdami perduoti šią informaciją šeimoms.

Žaidime "Atrask daugiau" šeimoms pateikiamos visos instrukcijos, kaip žaisti kartu. Norėdami pradėti, jiems reikės žaidimo „Atrask daugiau“ instrukcijų, „Atrask daugiau“ rinkinio, kauliuko ir kiekvieno žaidėjo žetono.

Pripažinimas, kad ši veikla buvo atlikta, padeda nutiesti tiltą tarp namų ir mokyklos bei mokymosi, kuris vyksta abiejose.





KAS YRA ŠVENTINIS RENGINYS?

Patirties pabaigoje visos komandos turėtų dalyvauti šventiniame renginyje ([10 sesija](#)). Vaikams patiks dalytis su kitais tuo, ką jie sukūrė ir išmoko. Ją galima rengti įprastoje sesijos susitikimų erdvėje, klasėje, bibliotekoje ar bet kur kitur, kur yra tinkama erdvė komandoms išsiskirstyti, kurti ir smagiai praleisti laiką.

PRIŠ RENGINĮ:

- Pasirinkite gerą erdvę.
- Pakvieskite šeimas, globėjus, mokytojus ir draugus.
- Suraskite savanorių recenzentų.
- Atsispausdinkite apžvalginius klausimus [24](#)) psl.) ir [sertifikatus](#).

RENGINIO METU:

- Išdėliokite kilimėlius taip, kad dvi komandos galėtų dirbti kartu.
- Kiekvienai komandų porai priskirkite bent po vieną recenzentą.
- Sudominkite vaikus paskutiniu iššūkiu.
- Užtikrinkite, kad vertintojai kalbėtusi su vaikais.
- Pabaigoje įteikite pažymėjimus.
- Smagiai praleiskite laiką ir pasidžiaukite vaikų pasiekimais.

PO RENGINIO:

- Mokykite kitų STEAM parko pamokų.
- Toliau mokykite kitų su tema susijusių STEM veiklų.
- Raskite galimybių panaudoti per patirtį išminktą žodyną.
- Leiskite vaikams panaudoti komandinio darbo įgūdžius kituose užsiėmimuose.

Patat-

Daugiau informacijos apie renginio dieną



Patikrinimo taškas prieš sesiją

Prieš pradėdami užsiėmimus perskaitykite mokinio *inžinerijos vadovėlį* ir šį *komandos susitikimo vadovą*. Juose gausu labai naudingos informacijos, kuri padės jums patirti šią patirtį. Naudokite šį kontrolinį tašką, kad padėtumėte pradėti ir nukreiptumėte jus į sėkmę.



- Įsitinkite, kad gavote visą programai įgyvendinti reikalingą medžiagą. Žr. [8-9 puslapius](#), kur rasite, ko jums reikia.
- Nustatykite erdvę, kurioje įgyvendinsite programą, ir saugokite medžiagą tarp seansų.
- Pagalvokite apie baigiamąjį šventės renginį. Ar surengsite jį savo klasėje ir pakviesite vaikų šeimas? Apie šventinį renginį rašoma [11 puslapyje](#), o išsami informacija pateikiama [23-24 puslapiuose](#).
- Sukurkite planą, kaip naudosite programą. Kaip dažnai per savaitę vykdysite programą? Ar visą sesiją atliksite iš karto, ar paskirstysite užduotis skirtingais laikotarpiais?
- Nustatykite, kaip suskirstysite vaikus į komandas. Rekomenduojamas komandos dydis - keturi vaikai.
- Prieš pradėdami 1 užsiėmimą įsitinkite, kad STEAM parko rinkiniai išpakuoti ir sutvarkyti.
- Supažindinkite savo vaikus su STEAM parku. Išbandykite pamokas, aprašytas [8 puslapyje](#).
- Skatinkite šeimą ir namus įsitraukti į veiklą. Kartu su vaikais išsiųskite namo rinkinius "Atrask daugiau" ir nuorodą į žaidimą "Atrask daugiau".



**leškokite
naudingų
išteklių**

Sesijų apžvalga

	<input checked="" type="checkbox"/> Apšilimas Šešių kaladėlių rinkiniai 10 minučių	<input checked="" type="checkbox"/> 1 užduotis: Išnagrinėkite 10 minučių	<input checked="" type="checkbox"/> 2 užduotis: sukurti 25 minutės	<input checked="" type="checkbox"/> 3 užduotis: dalytis 15 minučių
1 diena (1 sesija) Atraskime	Atraskite šešias kaladėles I	Scenos paruošimas	Ištirti STEAM parką	Pasidalykite raginimu
1 diena (1 sesija)	Atraskite šešias kaladėles II	Muzikos koncertas	Koncertų scenos kūrimas	Inžinerijos sąsiuvinis Puslapis
1 diena (1 sesija)	Ką galite sukurti?	Muziejaus paroda	Parodos kūrimas	Pasidalykite raginimu
1 diena (1 sesija)	Sukurkite paveikslėlį	Teatro spektaklis	Teatro scenos kūrimas	Inžinerijos sąsiuvinis Puslapis
1 diena (1 sesija)	Ritmai ir judesiai	Jūsų nuosavas šou	Jūsų šou su judančiomis dalimis	Pasidalykite raginimu
1 diena (1 sesija)	"Back-to-Back"	Ką daro žmonės	Darbai ir įrankiai	Inžinerijos sąsiuvinis Puslapis
1 diena (1 sesija) Auditorija	Pastatykite tiltą	Auditorija	Pramogos visiems	Pasidalykite raginimu
1 diena (1 sesija)	Ateities automobilis	8 sesija: Ateities vietos	Sukurkite ateities vietą	Inžinerijos sąsiuvinis Puslapis
1 diena (1 sesija)	Tam reikia komandos	Atspindys	Sujunkite savo idėjas	Pasidalykite raginimu
1 diena (1 sesija) Švėskime	ŠVĘSKITE!			

1 sesija: Atraskime

Kiekviena sesija suteikia gilesnį ryšį, kuris padės jums mokytis.

Per šiuos užsiėmimus nesijaudinkite, jei nežinote visų atsakymų, ir atminkite, kad nesėkmės nebūna! Taip pat žinokite, kad vaikai darys klaidų ir tobulins savo projektus.

Ką galime sukurti STEAM parke, kad parodytume, ką mėgstame daryti?

Kiekviena sesija turi pagrindinį klausimą, kuris gali būti užduodamas šios sesijos metu.

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Atraskite šešias kaladėles! (žr. priedą, kuriame pateikiama visa veikla)

Vaikai naudosis šešiomis kaladėlėmis tiek klasėje, tiek namuose su Rinkiniu "Atrask daugiau" mokytis naujų įgūdžių ir tyrinėti naujas idėjas.

Ištirti užduotį (10 minučių)

Pristatykite idėją apie **hobį** ar pomėgį. Diskutuokite, kad sužinotumėte, ką vaikai mėgsta veikti arba kuo jie domisi ir kaip tuo dalijasi su kitais.

Įsivaizduokite, kad yra mokyklos **spektaklis**, kuriame vaikai gali pasirinkti, kuo pasidalinti su **žiūrovais**.

- Ką atliktumėte?
- Kaip tai atrodytų?
- Kokio tipo erdvės jums reiktų?
- Su kuo norėtumėte pasidalinti?

Sukurti užduotį (25 minutes)

Leiskite vaikams statyti iš įvairių STEAM parke esančių detalių. Skatinkite juos žaisti laisvai ir kurti viską, ko jie nori, kas susiję su jų pomėgiu ar pomėgiais ir kaip ar kur jais būtų galima dalytis su kitais.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Paprašykite vaikų pasidalyti ir paaiškinti, ką jie pastatė ir kaip jų atpažinti kūriniai yra susiję su jų pomėgiais. Jei jiems nepatogu dalytis su visa klase, jie gali pasidalyti informacija poromis arba komandose. Visi vaikų statiniai bus teisingi, todėl šiuose užsiėmimuose nėra vieno teisingo atsakymo.

Rezultatai

Vaikai žais su STEAM parku, kūrybiškai statys ir išbandys naujus dalykus.

Vaikai atpažins LEGO® detales, susijusias su jiems rūpimais dalykais.

Patarimai

Kartu su rinkiniu "Atrask daugiau" kiekvienam vaikui namo išsiųskite žaidimą "Atrask daugiau" (žr. 10psl.).

Pavyzdžius rasite Funkcinių elementų pamokoje.



Ieškokite STEAM Parko



Pagrindinis žodynas

hobis, spektaklis, auditorija

Žaismingas mokymasis veikianč

Vaikai, naudodamiesi STEAM parko **atradimais**, tyrinės naujas idėjas. Jiems bus **įdomu ir kils klausimų**, ką veikia šie elementai.



2 sesija: Muzikinis koncertas

Pažvelkite į užduoties "Tyrinėti" diskusijų punktus ir pažiūrėkite, kaip vaikai, atsakinėdami į juos, turi įnešti skirtingą indėlį. Raskite būdų, kaip įtraukti skirtingus klausimo lygius į visas veiklas, kurios veda vaikus į mokymosi kelią.

Ką naudoja muzikantai, norėdami padėti publikai mėgautis pasirodymu?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Atraskite šešias kaladėles II (visą veiklą rasite priede)

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

FIRST® LEGO® League Discover išaiškinimas vaikams. Skaityti Atraskite istoriją grupei. Pasakykite jiems, kad jie tyrinės, kaip **muzikantai** surengs įdomų koncertą.

Raskite ant kilimėlio esančius muzikos elementus (ty muzikos natas, garsiakalbius ir kt.). Ko reikia muzikantui, kad žiūrovams būtų sukurtas **pramoginis** šou?

- Ar scenoje yra specialių šviesų?
- Kokie instrumentai naudojami spektaklyje?
- Ar scenoje yra vaizdo ekranas?
- Kur yra garsiakalbiai?

Sukurti užduotį (25 minutes)

Paprašykite kiekvienos komandos pastatyti sceną iš "Atrask" rinkinio, naudojant statybų kortelę. Jie gali pastatyti sceną muzikos zonos viršuje ant kilimėlio. **Pastaba:** Jei bus vietos, scena gali likti surinkta po šio seanso, kad būtų galima pakeisti būsimose seansuose.

Paskui, naudodamiesi STEAM parko rinkiniu, jie gali sukurti papildomų efektų savo koncertui arba pakeisti koncerto tipą. Paprašykite, kad jie atsižvelgtų į tai, kiek atlikėjų yra scenoje, kokia muzika groja ir kur vyksta šou. Kaip ir 1 sesijos metu, paraginkite juos laisvai kurti, pasitelkiant kūrybiškumą ir vaizduotę kurti naujus nuostabius projektus.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Paprašykite, kad vaikai savo *inžinerijos sąsiuvinuose* parašytų apie koncertą arba nupieštų jo paveikslėlį. Vaikai taip pat galėjo pasidalyti ir aprašyti, ką jie pastatė.

Rezultatai

Komandos aprašys ir pastatys koncertinę sceną.

Vaikai įrašys koncerto ypatybes savo *inžineriniuose sąsiuvinuose*.

Patarimai

- „Atrask istoriją“ rasite *inžinerijos bloknote* ir ant kilimėlio.
- „Discover“ rinkinio kūrimo kortelės pateikia vaizdines instrukcijas, kaip sukurti įvairias „Discover“ modelio dalis.

Az

Pagrindinis žodynas

muzikantas, koncertas, pramogauti

Žaismingas mokymasis veikianč

Komandos taikys **komandinį darbą** ir **atradimą**, kad išnagrinėtų sezono temas.



3 sesija: Muziejaus ekspozicija

Šioje sesijoje pristatomos problemų sprendimo užduotys. Problemų sprendimas yra įprotis mokytis, kurį vaikai turėtų praktikuoti. Skatinkite komandas atkakliai kuriant sprendimus. Tada komandos gali bendrauti ir dalytis savo sprendimais su kitais.

Ką sužinojote apsilankę muziejuje?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Ką galite sukurti? *Tekstas (visą veiklą žr. priede)*

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

Muziejai – tai vietos, kuriose renkami ir eksponuojami objektai, apie kuriuos žmonės nori sužinoti.

Paklauskite vaikų, ar jie kada nors lankėsi **muziejuje**, ir papasakok, kokius **ekspوناتus** jie matė.

- Pateikite įvairių rūšių muziejų (meno, istorijos, mokslo) pavyzdžių.
- Pateikite įvairių eksponatų (paveikslų, skulptūrų, fosilijų, **artefaktų**) pavyzdžių.

Raskite ant kilimėlio rastus muziejaus elementus (ty dinosauro kaulus, žibintus, garsiakalbius).

Sukurti užduotį (25 minutes)

Paprašykite, kad kiekviena komanda sukurtų vietą, kurioje galėtų eksponuoti jiems svarbų daiktą, ir pastatykite ją ant kilimėlio. Jie gali naudotis statybos kortele, kuri padės jiems pradėti dirbti. Naudokite rinkinį "Atrask" ir leiskite jiems pridėti detalių iš rinkinio "STEAM Park".

Muziejuose dažnai kuriamos smagios, įdomios ir interaktyvios ekspozicijų erdvės (t. y. jutikliniai ekranai, liečiami objektai, vaizdo įrašai ir garso efektai). Pakvieskite vaikus pagalvoti, kaip jie galėtų padaryti savo eksponatą interaktyvų ir kaip jis padėtų žmonėms mokytis.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Paprašykite, kad kiekviena komanda pasidalytų tuo, ką pasirinko eksponuoti. Jie galėtų paaiškinti, kodėl objektas yra svarbus, ką žmonės turėtų apie jį sužinoti ir kokių technologijų gali prireikti, kad būtų lengviau mokyti žmones.

Rezultatai

Komandos tyrinės, kaip muziejuose eksponuojami objektai, kad lankytojai galėtų mokytis.

Komandos sukurs ekraną tam, kas jiems svarbu.

Patarimai

• Vaikai gali būti įkvėpti sukurti savo dizainą, kuris skirtųsi nuo to, kas pavaizduota statybų kortelėse.

• Paskatinkite komandas papasakoti, kaip jos pasirinko eksponuoti objektą ir kaip tai padeda pritraukti žmones.



Pagrindinis žodynas

• muziejus, paroda, artefaktas

Žaismingas mokymasis veikianč

• Komandos naudos **komandinį darbą** ir **problemų sprendimą** kurdamos savo sprendimus.



4 sesija: Teatro spektaklis

Pristatydami užduotis pateikite realių pavyzdžių, įskaitant nuotraukas ir vaizdo įrašus. Dalindamiesi idėjomis nustatykite lūkesčius dėl balso naudojimo. Tikėtis produktyvaus pokalbio, judėjimo ir bendravimo tarp vaikų. Prireikus išplatinkite ir nukreipkite vaikus į užduotį.

Ar galite sukurti spektaklį, kuriame būtų pasakojama įdomi istorija?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Sukurkite paveikslėlį (visą veiklą žr. priede)

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

Paprašykite vaikų pagalvoti, kada jie matė spektaklį arba dalyvavo jame **teatre**. Kokie dalykai turi padėti papasakoti istoriją? Ant kilimėlio suraskite teatro elementus (ty kaukes, šviesas, garsiakalbius).

Galite paprašyti komandų aptarti kai kuriuos toliau nurodytus dalykus:

- Aktorių ir režisieriaus vaidmenys
- Scenos ir dekoracijos
- Efektai (apšvietimas, garsas, **specialieji efektai**)
- **Rekvizitas** (daiktai, kuriuos aktorius naudoja istorijoje)

Sukurti užduotį (25 minutes)

Paprašykite kiekvienos komandos pastatyti sceną iš "Atrask" rinkinio, naudojant statybų kortelę. Leiskite jiems sukurti savo pjesę. Jie gali naudoti pastatymo korteles ir STEAM parko dalis, kad padėtų pradėti.

Vaikai turėtų dirbti kartu, kad pasakytų a trumpą istoriją naudojant jų sceną ir papildomus STEAM Park kūrinius. Paprašykite vaikų pagalvoti, kokių technologijų gali prireikti, kad scenoje įvyktų kažkas ypatingo. Jie gali pakeisti foną arba rekvizitus, kad sukurtų naują sceną.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Paprašykite vaikų savo *inžinerijos sąsiuvinuose* parašyti arba nupiešti skirtingų technologijų ar judančių kūrinių, naudojamų jų scenoje, paveikslą.

Rezultatai

Komandos nustatys daiktus, reikalingus žaidimui.

Vaikai savo *inžinerijos sąsiuvinuose* dokumentuos savo technologijų naudojimą ar judančias dalis.

Patarimai

Leiskite vaikams būti kūrybiškiems ir naudoti bet kokius elementus, kurie padės pasidalinti įdomia istorija.

Kiekviena komanda gali atlikti savo istoriją ir pasikalbėti apie tai, ką pridėjo prie savo scenos.



Pagrindinis žodynas

teatras, specialieji efektai, rekvizitai

Žaismingas mokymasis veikiant

Vaikai **išklausys** ir pradės **įsijausti** į vienas kito idėjas. Komanda išklausys kiekvieno idėjas, demonstruodama **įtrauktį**.



5 sesija: Savas šou

Paimkite tai, ko komandos išmoko, ir meskite joms iššūkį vienu etapu toliau. Šioje sesijoje atkreipkite dėmesį, kaip jie gali pritaikyti išankstines žinias apie funkcinius elementus STEAM parke. Daugiau patarimų rasite Funkcinių elementų pamokoje.



Ieškokite
STEAM
Parko

Ar galite sukurti novatorišką vietą, kurioje galėtumėte pasidalinti savo pomėgiais?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Ritmai ir judesiai (žr. priedą, kuriame pateikiama visa veikla)

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

Paprašykite vaikų prisiminti kai kuriuos įvairių laidų tipus ir vietas, kur žmonės dalijasi savo pomėgiais, talentais ar pomėgiais. Nustatykite skirtingas vietas kurie anksčiau nebuvo aptarti.

Galite paklausti komandų:

- Ar eksponuojate savo meno kūrinį namuose?
- Kuriose vietose žiūrėjote filmą (pvz., teatre, automobilyje, televizoriuje)?
- Ar matėte pasirodymą mugėje ar karnavale?
- Kur atliktumėte savo pasirodymą, koncertą, pjesę ar eksponuotumėte savo parodą?

Sukurti užduotį (25 minutes)

Leiskite vaikams sukurti savo vietą, naudojant "Atrask" rinkinį. Šioje vietoje turėtų būti naudojamos technologijos ar **inovacijos**, kad būtų galima parodyti hobj, ypatingą daiktą, talentą ar meno kūrinį kitaip nei ankstesnėse sesijose.

Paprašykite kiekvienos komandos išsirinkti STEAM parke esančias **funkcines** dalis ir parodyti, kaip jos juda. Jie turėtų jais naudotis, kad sukurtų vietą, kurioje būtų galima dalytis savo interesais. Jie gali naudoti krumpliaračius, kad padėtų perkelti objektą ar atlikėją. Vietą galima sumontuoti ant kilimėlio srities, kuri yra susijusi su tuo, kas dalijamasi.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Paprašykite komandų aprašyti **judėjimą** savo konstrukcijoje. Komandos galėtų dalintis kartu, kad suteiktų daugiau pasitikėjimo kalbėdami prieš žmones. Jie gali kalbėti apie tai, kuo dalijamasi, bet turėtų sutelkti dėmesį į vietą, kurioje dalijamasi. Paprašykite, kad jie, jei įmanoma, vartotų žodį naujoviškas.

Rezultatai

Komandos pasitelks vaizduotę ir kūrybiškumą, kad sukurtų naujovišką vietą, kurioje galėtų pasidalinti savo pomėgiais.

Patarimai

- Vaikai galėjo nustatyti, kokias vietas jie turi savo bendruomenėje.
- Kiekvienas komandos vaikas galėtų sukurti skirtingą savo naujoviškos erdvės sritį.



Pagrindinis žodynas

naujovės, funkcionalumas, judėjimas

Žaismingas mokymasis veikiančiant

- Komandos **pritaikys** ankstesnių sesijų **žinias** ir pasitelks naujoves, kad kūrybiškai sukurtų savo dizainą.



Pavyzdinis modelis, kurį gali sukurti vaikas

6 sesija: Užkulisiai

Pateikite realių pavyzdžių, įskaitant nuotraukas ir vaizdo įrašus, apie žmones, kurie dirba darbą, susijusį su atlikimu tiek scenoje, tiek užkulisiuose. Pateikite jų darbe naudojamų technologijų, įrankių ir transporto priemonių pavyzdžių. Galite tai susieti su socialinių ir (arba) pasaulinių studijų pamokomis apie

Kas yra tie žmonės, kurie rengia pasirodymą?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

"Back-to-Back" (žr. priedą, kuriame pateikiama visa veikla)

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

Paprašykite vaikų pagalvoti, kokius skirtingus darbus dirba žmonės teatre, muziejuje ar muzikos salėje. Paprašykite kai kurių vaikų suvaidinti (imituoti) skirtingus darbus, o kitų vaikų paprašykite atspėti, ką jie imituoja. Tada pakartokite, keisdami vaikus, kurie imituoja ir spėlioja.

Galite paklausti vaikų:

- Ką teatre veikia **scenos vadovas** ?
- Kaip **kuratorius** atrinka daiktus eksponuoti muziejuje?
- Ką atlikėjai turi daryti, kad pasiruoštų savo koncertui ar spektakliui?
- Kas valdo **projektorius** kino teatre?
- Kokias priemones šie žmonės naudoja savo darbe?

Sukurti užduotį (25 minutes)

Paprašykite kiekvienos komandos sukurti objektus, įrankius ar transporto priemones, kurios padėtų kam nors sėkmingai atlikti darbą, kuris buvo aptartas tyrinėjimo užduotyje. Jie turėtų galvoti apie žmones, kurie dirba scenoje ir užkulisiuose.

Komandos galėjo naudoti rinkinio "Atrask" ir STEAM parko detales bei įvairias LEGO® DUPLO® figūreles, kad pavaizduotų įvairius darbininkus, jų įrankius ir įrangą.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Paprašykite, kad vaikai savo *inžinerijos sąsiuvinuose* parašytų arba nupieštų anksčiau aptartą darbą dirbančio žmogaus paveikslėlį. Jie taip pat gali nupiešti darbui reikalingų įrankių, daiktų ar transporto priemonių paveikslėlius.

Rezultatai

Komandos nustatys įvairias meno srities profesijas.

Patarimai

• Pateikdami unikalių objektų, naudojamų koncertuose, muziejuose ir teatruose, pavyzdžius, vaikai gali atpažinti daugiau darbo vietų.

• Komandos galėtų sudėti savo sukurtus objektus ant atitinkamo kilimėlio "Atrask" ploto.

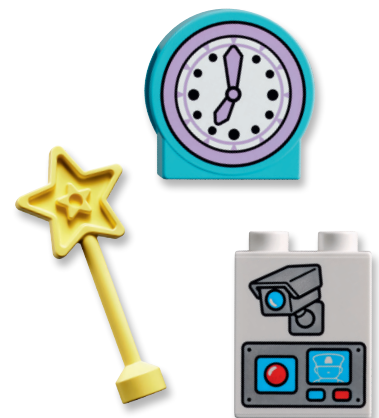


Pagrindinis žodynas

• scenos vadovas, kuratorius, projektorius

Pagrindinių vertybių ryšys

• Dirbdami komandoje, jie svarstys, kokį **poveikį** jų bendruomenėms daro įvairios energetikos darbo vietos.



7 sesija: Auditorija

Pagalvokite, kaip STEM turinys nagrinėjamas šioje pamokoje. Kai vaikai užduoda klausimą, užuot pateikę atsakymą, paskatinkite juos atsakyti į klausimą, kuris padėtų jiems mokytis.



Ieškokite
STEAM
Park Ramps
pamokų

Kaip užtikrinti, kad publikai būtų smagu?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Pastatykite tiltą (visą veiklą žr. priede)

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

Aptarkite, kuo muzikos pasirodymo **auditorija** gali skirtis nuo muziejaus eksponatų auditorijos. Padėkite vaikams suprasti, kad žmonės turi skirtingus interesus ir poreikius. Vaikai galėtų pasidalyti, kur jie norėtų būti žiūrovais.

Galite paklausti vaikų:

- Jei dalyvaustumėte koncerte, kas jus labiau pradžiugintų?
- Kuo teatro spektaklis jums būtų **įdomesnis** (pvz., spalvingais kostiumais, specialiaisiais efektais ir pan.)?
- Kokiam muziejuje norėtų apsilankyti jūsų draugai?

Sukurti užduotį (25 minutes)

Sukurkite vietą kur būtų scena ar kas nors eksponuojama. Paprašykite vaikų pagalvoti apie tai, kas būtų jų spektaklio žiūrovai. Pagalvokite, kaip publika saugiai įeitų į vietą ir iš jos išliptų. Kad žmonėms būtų lengviau ir **patogiau** įeiti, galite naudoti rampas iš STEAM parko rinkinio.

Paklauskite vaikų, ką jie darytų, kad visiems būtų įdomu ir linksma. Paprašykite vaikų pagalvoti apie visą vietą, taip pat ir apie tai, kur bus žiūrovai. Jie gali pagalvoti apie kambario apšvietimą įdomiomis spalvomis, garsų paleidimą ar kitus specialiuosius efektus.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Paprašykite komandų pasidalyti savo sprendimu ir parodyti, ką jos sukūrė, kad sudomintų auditorijoje esančius žmones. Kiekviena komanda taip pat turėtų papasakoti, kaip jų auditorija įeis į jų sukurtą erdvę ir išeis iš jos.

Rezultatai

Komandos tyrinės, kaip žmonės turi skirtingus interesus ir poreikius.

Komandos tyrinės, kaip sukurti vietą, kurioje auditorija galėtų saugiai įeiti ir išeiti.

Patarimai

- Pagalvokite, kaip publika saugiai įeitų į vietą ir iš jos išliptų.
- Prieš pateikdami papildomus klausimus, paprašykite vaikų sukurti erdvę.



Pagrindinis žodynas

publika, įdomi, priinama

Žaismingas mokymasis veikianč

Komandos **smagiai** konstruos ir išbandys savo transporto priemones ant rampos. Jie naudosis **bendravimu**, kad pasidalintų savo idėjomis ir dizainu.



8 sesija: Ateities vietos

Ši sesija skirta tik idėjų iteravimui ir tobulinimui. Skatinkite vaikus sutelkti dėmesį į tai, ką jie kuria, užuot nustatę ribas.

Kaip galime sujungti savo idėjas, kad sukurtume puikią vietą dalytis tuo, kas mums patinka?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Ateities automobilis (visą veiklą žr. priedėlyje)

Ištirti užduotį (10 minučių)

Aptarkite įvairių tipų vietas, kuriose žmonės dalijasi savo pomėgiais. Paprašykite vaikų pagalvoti, kokias vietas jie norėtų pastatyti **ateityje**. Pavyzdžiai galėtų būti koncertų arena Mėnulyje, muziejus ant dangoraižio viršaus arba teatras po vandeniu.

Galite paklausti vaikų:

- Kaip ateities vieta kūrybiškai panaudotų technologijas (ty virtualią realybę, 3D spausdinimą, erdvinį garsą)?
- Kas yra šių skirtingų vietų publika?
- Kokius darbus žmonės turi šiose vietose?

Pasakykite vaikams, kad jie stengsis **sujungti** savo idėjas į naują erdvę.

Sukurti užduotį (25 minutes)

Prieš statydami, kiekviena komanda nuspręs, kas pastatys kiekvieną jų vietos dalį. Kiekvienas vaikas turėtų sukurti savo idėją savo komandoje, o tada sujungti jas taip, kaip įsivaizduojate būsimą vietą. Paprašykite vaikų pagalvoti, kam skirta ši erdvė. Naudokite detales iš rinkinių "Discover" ir "STEAM Park", kad sukurtumėte daugiau galimybių.

Jų vieta gali būti vieta, kur atliekami ar demonstruojami pomėgiai ar interesai ir jais dalijamasi su kitais. Jie turėtų pasitelkti vaizduotę ir kuo kūrybiškiau ieškoti naujoviškų būdų, kaip sujungti dalis. Jie gali **koreguoti** savo dizainus ir derinti vienas kito konstrukcijas.

Dalytis užduotimi (15 minučių)

Tegul vaikai savo *inžinerijos sąsiuvinio*ose užrašo arba nupiešia savo ateities erdvę, kurioje bus dalijamasi pomėgiais ar interesais. Paprašykite jų paaiškinti, kaip jie sujungė savo idėjas, kad sukurtų puikų sprendimą.

Rezultatai

Komandos pritaikys ankstesnių užsiėmimų metu įgytas žinias ir patirtį, kad išspręstų problemą.

Komandos kartu derins idėjas, kad sukurtų vientisą sprendimą.

Patarimai

- 1 Komandos tobulina savo idėjas, nebūtinai ankstesnių sesijų modelius.
- 2 Kiekvienam vaikui galite paskirti dalį vietos, kurią jie galės sukurti ateityje.



Pagrindinis žodynas

ateitis, derinti, kartoti

Žaismingas mokymasis veikiant

- Komandos kuria sprendimus atsižvelgdamos į **poveikį** savo bendruomenei.
- Tobulindami savo dizainą, vaikai parodys **pasitikėjimą** savo gebėjimu kurti ir kartoti.



9 sesija: Generalinė repeticija

Atėjo laikas sustiprinti komandinio darbo įgūdžius, tokius kaip dalijimasis, diskutavimas ir kompromisas. Stebėkite, kaip komandos kalbasi tarpusavyje, ir įvertinkite, kaip tai pasikeitė programos eigoje.

Kaip sukurti erdvę, kurioje galėtume dalytis savo interesais bendruomenėje?

Šešių kaladėlių apšilimas (10 minučių)

Tam reikia komandos (visą veiklą žr. priede)

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

Paprašykite vaikų apmąstyti savo patirtį per užsiėmimus.

Aptarkite skirtingus savo bendruomenės poreikius. Kokiais dalykais bendruomenės žmonės norėtų pasidalyti?

Priminkite vaikams apie įvairius bendruomenės žmones, kuriems jie kūrė.

Galite paklausti vaikų:

- Pagalvokite apie įvairius muzikos stilius ir šokius.
- Kaip jie gali **patobulinti** savo bendruomenės teatrą?
- **Atspindėti** ankstesnių užsiėmimų metu priimtus sprendimus.
- Kaip jie galėtų **pakartoti** ir patobulinti savo ankstesnes idėjas?

Sukurti užduotį (25 minutes)

Papasakokite komandoms, kad jos sujungtų viską, apie ką sužinojo, ir kaip komanda sukurtų vietą, kurioje kiekvienas galėtų pasidalyti su auditorija tuo, ką mėgsta daryti. Jie turėtų pagalvoti, kokia auditorija bus toje vietoje, kokie žmonės joje dirba ir kokius kūrybiškus būdus jie naudos, kad visus linksmintų.

Komandos gali naudoti elementus iš "Discover" rinkinio ir STEAM parko. Tegul jie nusprendžia, kur ant kilimėlio turėtų būti jų modelis. Jie turėtų aptarti, kas ką pasakys apie jų sprendimą "Tyrinėjimo užduotyje".

Išnagrinėti užduotį (10 minučių)

Paprašykite vaikų pasidalyti su visa klase tuo, ką jie sukūrė. Paprašykite jų paaiškinti, kokią vietą jie užims ir ką patirs auditorija. Paprašykite komandų apmąstyti, kokias idėjas jos pasirinko, kodėl ir kaip dirbo kartu per šį užsiėmimą.

Rezultatai

Sesijų metu komandos apmąstys savo patirtį.

Komandos sukurs patobulintą sprendimą savo erdvėje, kurioje bendri pomėgiai ar pomėgiai.

Patarimai

- Skatinkite vaikus pagalvoti ir pasirinkti geriausią idėją, kurią jie turėjo ankstesniuose užsiėmimuose.
- Svarbu, kad komandos dirbtų kartu ir sujungtų savo idėjas į vientisą sprendimą.



Pagrindinis žodynas

- tobulinti, apmąstyti, koreguoti

Žaismingas mokymasis veikiančiant

- Komandos **atkakliai stengsis** sukurti komandinę konstrukciją ir **komandiniu darbu** sujungti savo konstrukcijas.



1 sesija0: Švęskime

Komandų rengimas (10 minučių)

Pasveikinkite vaikus atvykus į renginį ir papasakokite, ką jie veiks užsiėmimo metu. Naudodamiesi savo idėjomis, jie kartu kurs komandos modelį, dalysis savo inžinerijos sąsiuviniais ir spręs specialią užduotį. Peržiūros klausimai padės užtikrinti, kad komandos galėtų susieti tai, ką jos daro renginyje, su baigtais užsiėmimais...

1 iššūkis ir 2 iššūkis (20 minučių)

Renginio metu paraginkite komandas per 10 ar mažiau minučių ant "Discover" kilimėlio sukurti savo komandos modelį.

- Jie turėtų pastatyti vietą, kurią sukūrė per 9 užsiėmimą, kad pasidalytų savo pomėgiu ir įtrauktų visas dalis iš "Atrask" rinkinio.
- Naudokite STEAM parko elementus erdvei patobulinti, kad ji taptų įdomesnė ir prieinamesnė auditorijai.

Po 10 minučių pristatykite specialų iššūkį ir paprašykite, kad jie atnaujintų savo komandos modelį. Šių metų iššūkis:

- Sukurkite sceną, kurioje galėtų vykti riedlenčių šou.
- Pakeiskite komandos modelį taip, kad į jį būtų įtraukta viena ar daugiau funkcinų dalių.
- Sukurkite erdvę, kurioje galėtų pramogauti grupė ateivių iš kitos planetos.

Sukurti užduotį (10+ minučių)

Paprašykite kiekvienos komandos papasakoti, kaip ji atnaujino savo komandos modelį specialiam iššūkiui. Jie gali apibūdinti mėgstamiausias modelio dalis ir paaiškinti, kaip sugalvojo savo idėjas.

Jeigu yra laiko, galite paprašyti komandų, kad jos, išklaususios kitų komandų idėjas, pakoreguotų savo projektą. Kita pasirinktinė veikla gali būti paprašyti dviejų ar daugiau komandų sujungti savo komandų modelius į didesnę vietą.




Komandų peržiūra (renginio metu)

Recenzantai turėtų aplankyti komandas per paskutinę užduotį, pasikalbėti su jomis, užduoti klausimus ir susipažinti su jų *inžinerijos sąsiuviniais*. Skatinkite suaugusiuosius bendrauti su vaikais. Jie turėtų paklausti, ką komandos nuveikė per visą programą.

Švęskite (10+ minučių)

Nors svarbiausia renginio dalis yra kūrimas, problemų sprendimas ir peržiūra, turėtumėte skirti daug laiko kiekvienos komandos pasiekimams pasidžiaugti visų renginio dalyvių akivaizdoje. Šį laiką galite pratęsti ir suteikti vaikams laiko pasidalyti ir pristatyti, ką išmoko.

Patarimai

-  Svarbu, kad komandos galėtų susieti tai, ką jos daro renginyje, su baigtais užsiėmimais.
-  Jei įmanoma, kiekvienai komandų porai skirkite bent po vieną suaugusįjį. Jie gali padėti komandoms vykdyti užduotis ir su jomis kalbėtis. Apdovanojimus kiekvienai komandai skirs recenzantai. Kontroliniai klausimai pateikti [24](#) puslapyje.
-  Šventės proga kiekvienam vaikui išspausdinkite pažymėjimus. Paprašykite, kad vaikai po vieną arba komandoje ateitų į sceną, kad juos pripažintumėte ir pasveikintumėte. Puiki *FIRST® LEGO® League Discover* renginys visada baigiasi švente.



Užduočių peržiūra

Šios užuominos skirtos suaugusiesiems pradėti pokalbius su vaikais per šventinį renginį.

Recenzantai galėtų užduoti komandoms klausimus:

Komandos modelio užuominos

Papasakokite man apie...

- Jūsų dizainas ir konstrukcija.
- Kodėl jį taip sukūrėte.
- Ką įtraukėte į savo vietą, kad pasidalytumėte pomėgiu ar hobiu.
- Kaip nusprendėte, ką norite statyti.
- Kaip tai veikia.
- STEAM parko elementai, kuriuos naudojate, kad kažką išjudintumėte.

Specialus iššūkis

Papasakokite man apie...

- Kaip išsprendėte ypatingą iššūkį.
- Kaip, išklausę kitų idėjų, nusprendėte, kaip pakeisti savo komandos modelius.
- Ką sukūrėte, kad sujungtumėte du komandos modelius.

Darbas komandoje

Papasakokite man apie...

- Kaip dirbote kartu.
- Darbas, kurį dirbote savo komandoje.
- Kaip komandoje dalijotės idėjomis.
- Kaip dirbote komandoje.



Apdovanojimai

Kiekviena komanda turėtų laimėti apdovanojimą, o tą patį apdovanojimą gali laimėti kelios komandos.

Rinkitės iš šio oficialaus "Discover" apdovanojimų sąrašo:

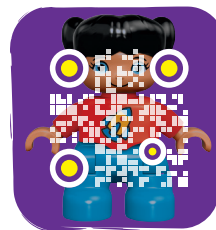
- Kooperatyvų statytojai
- Super problemų sprendėjai
- Ekspertai aiškintojai
- Kūrybingi dizaineriai
- Nuostabūs išradėjai

Nuskaitykite mane, kad rastumėte sertifikatus



Šešių kaladėlių veikla

Be šio *komandos susitikimo vadovėišvardytų "Šešių plytų"* veiklų, daugiau veiklų galite rasti svetainėje legofoundation.com.



Nuskaitykite mane, kad rastumėte daugiau veiklos

Atraskite šešias kaladėles I

Bazinė veikla

1. Kiekvienas vaikas atskiria savo kaladėles ir jas išdėlioja.
2. Užmerktomis akimis jie maišo kaladėles.
3. Kiekvienas vaikas, užmerkęs akis, išsirenka bet kurią kaladėlę ir pakelia ją į viršų.
4. Dabar jie atmerkia akis ir pamato, kokią spalvą turi.

2 dalis

5. Leiskite jiems pasirinkti bet kurią plytą, atidžiai ją apžiūrėti ir apversti rankose.

Pagrindiniai klausimai:

- Kokios spalvos kaladėlę turite?
- Ar galite įvardyti visas skirtingas spalvas?
- Ar galite suskirstyti kaladėles į šiltas ir šaltas spalvas?
- Ar galite sukurti vaivorykštę iš savo kaladėlių?
- Kokios spalvos yra jūsų kaladėlės? Koks jausmas (šiuurkštus, lygus, kietas, minkštas, blizgus, matinis ir t. t.)?
- Kokias erdves ir figūras matote savo kaladėlėje? Kiek kiekviena kaladėlė turi smėigių?

Vaikai mokosi:

- Žaiskite ir susipažinkite su kaladėlėmis.
- Išklauskite ir atsakykite į klausimus.
- Naudokite aprašomąją kalbą.



Atraskite šešias kaladėles II

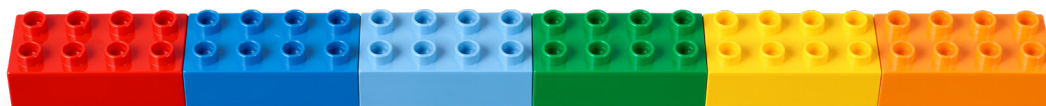
Bazinė veikla

1. Vaikai savo kaladėles dėlioja bet kokia tvarka (žr. paveikslėlį).
2. Tada jie uždėjo pirštą ant raudonos kaladėlės ir perkelia ją į kairę.
3. Tamsiai mėlyna kaladėlė apverčiama aukštyn kojomis (arba ant šono).
4. Vaikai spusteli žalią kaladėlę ant raudonos ir uždengia visas smėiges.

Keiskite duodamus nurodymus, pavyzdžiui, spalvas, kaladėlių perkėlimą į kairę / dešinę ir padėtį.

Vaikai mokosi:

- Naudotis erdviniais įgūdžiais, kad orientuotųsi aplinkoje.
- Išlaikykite dėmesį ir neblaškyskite dėmesio.
- Inicijuokite veiklą.



Šešių kaladėlių veikla

Ką galite sukurti?

Bazinė veikla

1. Vaikai grupelėmis po 4 sumaišo savo kaladėles.
2. Tegul vaikai iš kaladėlių pastato modelį, vaizduojantį ypatingą objektą, kuris bus eksponuojamas muziejuje.
3. Tada paprašykite jų paeiliui apibūdinti, iš kur tas daiktas atsirado ir kodėl jis yra svarbus.

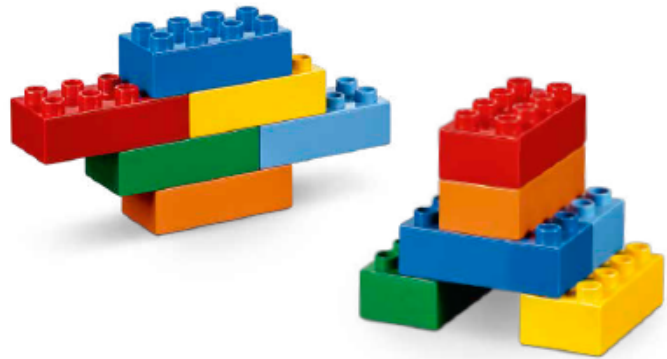
Šią veiklą taip pat galima susieti su tema, istorija ar knyga.

Pagrindiniai klausimai:

- Ar jūsų objektui reikia specialios apsaugos?
- Kam norite parodyti objektą?
- Kaip objektas padeda papasakoti istoriją?

Vaikai mokosi:

- Sugalvokite ir apibūdinkite veikėjus (istorijoms).
- Kurkite istorijas grupėse.
- Užduokite klausimus ir siūlykite atsakymus.



Sukurkite paveikslėlį

Bazinė veikla

1. Susiskirstę grupelėmis po 4, vaikai sumaišo savo kaladėles ir išsirenka lyderį.
2. Suaugusieji šnabžda vadovui žodį, susijusį su teatru (pvz., scena, aktorius, šviesa, garsiakalbiai).
3. Grįžęs į grupę, vadovas greitai sukuria to žodžio atvaizdą, kurį kiti turi atspėti.
4. Grupė negali užduoti klausimų, bet gali šaukti žodžius. Lyderis gali pasakyti, kada jis viską supranta teisingai.

2 dalis

5. Pasirinkite naują vadovą ir pakartokite užduotį su nauju žodžiu.
6. Tęskite tol, kol visi grupės vaikai taps lyderiais.

Pagrindiniai klausimai:

- Kaip pirmoji grupė išsiaiškino žodį?
- Ką galite padaryti, kad padėtumėte kitam grupės vadovui?

Vaikai mokosi:

- Kūrybiškai spręskite problemas.
- Sukurti savo užduočių atlikimo būdus.
- Pasinaudokite anksčiau išmoktomis strategijomis (atstovavimas).



Šešių kaladėlių veikla

Ritmai ir judesiai

Bazinė veikla

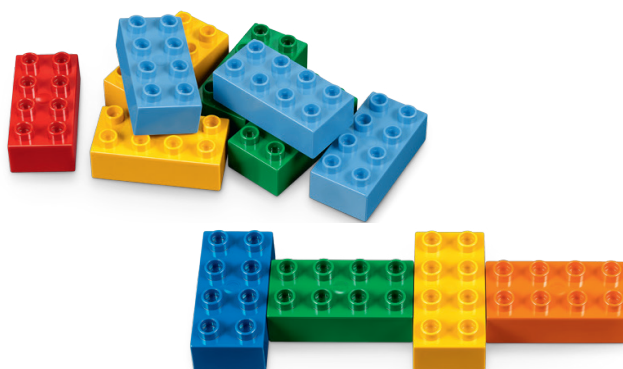
1. Vaikai dirbs komandose, kad iš kaladėlių sukurtų pasikartojantį raštą.
2. Dabar kiekvienai skirtingos spalvos kaladėlei priskirkite garsą, pliukštelėjimą arba šokio judesį. Keletą kartų pasipraktikuokite, kad pamatytumėte, ar jie gali nuosekliai pakartoti raštą.
3. Dabar pakeiskite kaladėlių raštą, bet išlaikykite tą patį garsą, pliukštelėjimą ar šokio judesį, priskirtą kiekvienai spalvai.
4. Vaikai supras, kaip atlikėjai repetuoja, kad išstobulintų savo pasirodymą.

Pagrindiniai klausimai:

- *Kuo jūsų modelis skiriasi nuo kitų grupių?*
- *Ar galite padaryti savo modelį sudėtingesnį?*

Vaikai mokosi:

- Pastebėkite ir vadovaukitės modeliais.
- Užsiimkite fiziniu judėjimu.
- Eksperimentuokite su kūrybinėmis idėjomis.



"Back-to-Back"

Bazinė veikla

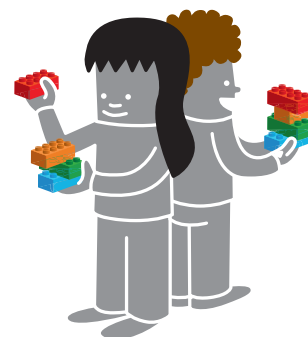
1. Vaikai sėdi arba stovi poromis su tomis pačiomis keturiomis kaladėlėmis.
2. Vienas vaikas pagamina modelį ir paaiškina partneriui, kaip pastatyti tokį patį modelį.
3. Partneris stato nežiūrėdamas ir neužduodamas klausimų.
4. Poros palygina savo modelius ir aptaria, kaip sekėsi.
5. Tada vaikai apsikeičia vaidmenimis ir pakartoja užduotį.

Pagrindiniai klausimai:

- *Kaip paaiškinote, kaip sukurti modelį?*
- *Kokios instrukcijos buvo naudingiausios?*
- *Kaip ši veikla susijusi su aktoriumi, kuris laukia pasirodymo scenoje?*

Vaikai mokosi:

- Naudokite aprašomąją kalbą.
- Mąstykite iš kito žmogaus perspektyvos.
- Kalbėti apie savo ir kitų elgesį bei pasekmes.



Šešių kaladėlių veikla

Pastatykite tiltą

Bazinė veikla

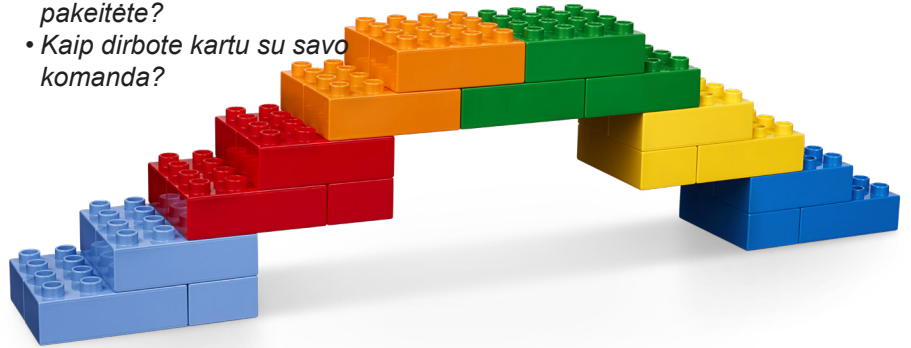
1. Vaikai grupelėse po 4 sujungia savo kaladėles ir pastato tiltą. Tiltas gali būti pastatytas ant "Discover Mat", kad sujungtų dvi sritis.
2. Duokite vaikams laiko aptarti ir suplanuoti, kurias sritis jie sujungs ir kaip jas sujungs.

Pagrindiniai klausimai:

- Kodėl nusprendėte sujungti dvi "Discover Mat" sritis?
- Ar jūsų tiltas yra skirtas auditorijai, kad ji galėtų judėti jūsų naujoje vietoje?
- Ar jūsų pirminis planas pasiteisino? Kokias idėjas pakeitėte?
- Kaip dirbote kartu su savo komanda?

Vaikai mokosi:

- Kūrybiškai spręskite problemas.
- Derėtis, kada ir kaip atlikti užduotis.
- Priimkite pagrįstus sprendimus ir pasirinkimus.



Ateities automobilis

Bazinė veikla

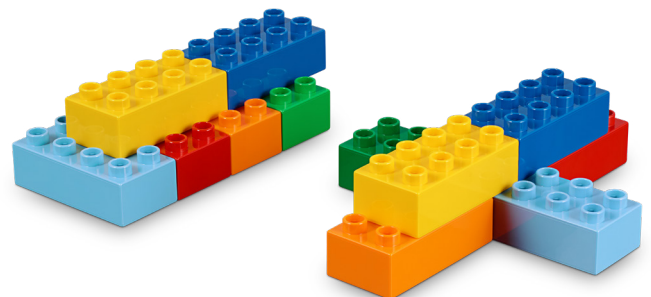
1. Vaikai iš savo šešių plytų konstruoja ateities transporto priemonę, kuri gali būti naudojama teatro spektaklyje ar vaidinime.
2. Tada jie paeiliui apibūdina savo transporto priemonę. Jie gali paaiškinti, kas naudojasi transporto priemone ir kokių tikslų ji naudojama, kad padėtų pasidalyti susidomėjimu.

Pagrindiniai klausimai:

- Kaip jūsų transporto priemonė bus naudojama parodoje?
- Kaip juda jūsų transporto priemonė?
- Kas yra transporto priemonę valdantis asmuo?
- Ar turite kokių nors klausimų apie savo draugų modelį?

Vaikai mokosi:

- Kūrybiškai spręskite problemas.
- Įsivaizduokite ir pasakokite istorijas.
- Pasinaudokite anksčiau išmoktomis strategijomis (atstovavimas).



Šešių kaladėlių veikla

Tam reikia komandos

Bazinė veikla

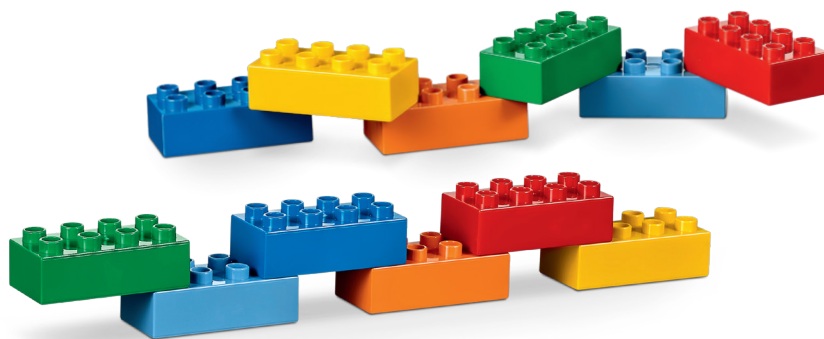
1. Vaikai grupelėmis po 4 sumaišo savo kaladėles.
2. Vaikai turėtų kartu statyti ilgą sujungtų kaladėlių liniją, vaizduojančią žmogų, kuris yra komandos dalis, ir tai, kaip jie padeda vienas kitam siekti sėkmės.
3. Vaikai turėtų pagalvoti, kas nutiks, jei eilutėje trūks kaladėlės.

Pagrindiniai klausimai:

- *Kokią darbo vietą simbolizuoja kiekviena kaladėlė?*
- *Kaip skirtingi darbai veikia kartu?*
- *Kas nutiktų, jei linija nutrūktų?*

Vaikai mokosi:

- Naudokite anksčiau išmoktas strategijas (modelius).
- Derėtis, kada ir kaip atlikti užduotis.
- Įsivaizduokite ir pasakokite istorijas.



Pagalbinė veikla

- Naudodamiesi fotoaparatu, išmaniuoju telefonu ar planšetiniu kompiuteriu, vaikai gali nufotografuoti savo kūrinius, kuriuos vėliau bus galima rodyti per kitus užsiėmimus.
- Pateikite vaikams atitinkamų žodžių rinkinį, kuriame kiekvienas žodis pritvirtintas prie atskiros LEGO® DUPLO® plytos. Po to vaikai gali kurti savo eilėraščius apie savo pomėgius, sudėdami plytas į poezijos bokštą.
- Paprašykite vaikų toliau galvoti apie tai, kuo jie norėtų pasidalyti su grupe. Pakvieskite juos parodyti savo talentą, pomėgį ar ypatingą daiktą per "Parodyk ir papasakok" dieną.
- Paprašykite vaikų sukurti trumpus animacinius filmukus apie savo modelius arba žaidimą. Tai galima padaryti naudojant planšetinį kompiuterį ir animacijos programą.
- Paprašykite vaikų sukurti paprastą pop-up knygą apie ypatingą bendruomenės vietą, kurioje dalijamasi naujomis

Kiekvieno užsiėmimo metu rekomenduojame skatinti vaikus atstatyti savo modelius ir žaisti su jais po to, kai jie bus sukonstruoti. Paprašykite vaikų sukurti trumpą vaidybinę sceną su savo modeliais ar figūrėlėmis.

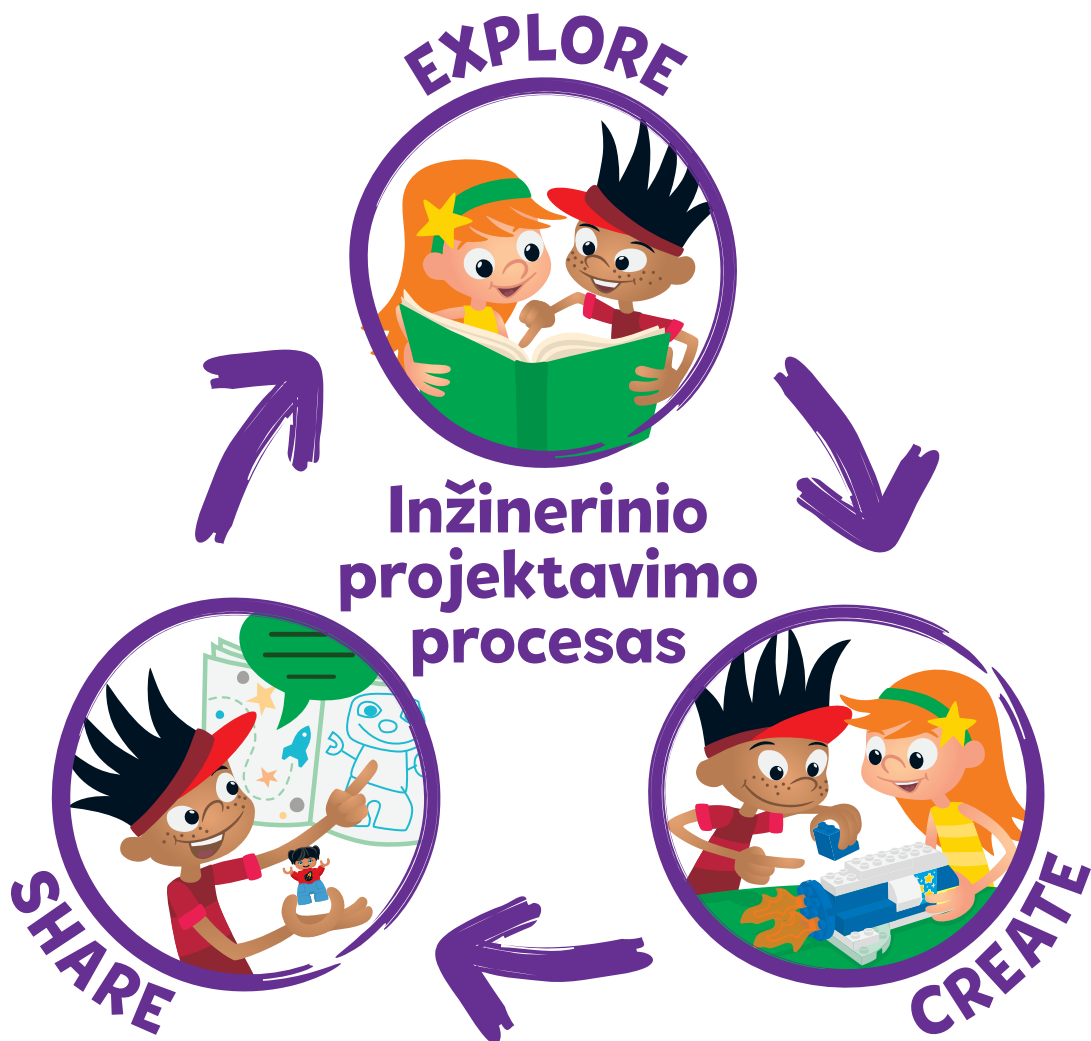
Jei per užsiėmimą turite papildomo laiko arba norite, kad vaikai patirtų daugiau iššūkių, galite pasinaudoti šiomis pagalbėmis užduotimis.

Pastabos

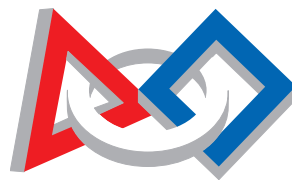
Lined writing area consisting of 22 horizontal lines.



Lined writing area with 26 horizontal lines.



FIRST. IN SHOWSM



**FIRST[®]
LEGO[®]
LEAGUE**

PRESENTED BY **Qualcomm**

LEGO, LEGO logotipas, LEGO fondo logotipas, DUPLO ir DUPLO logotipas yra LEGO grupės prekių ženklai. ©2023 The LEGO Group. Visos teisės saugomos/Tous droits réservés/ Todos los derechos reservados.
 FIRST[®], FIRST[®] logotipas ir FIRST IN^{SHOWSM} yra "For Inspiration and Recognition of Science and Technology" (FIRST) prekių ženklai. LEGO[®] yra registruotas LEGO Group prekės ženklas. FIRST[®] LEGO[®] League ir MASTERPIECESM yra kartu valdomi FIRST ir LEGO Group prekių ženklai. ©2023 FIRST ir LEGO Group. Visos teisės saugomos. 10082301 V1