

Atvejų analizės

Santrauka: Minėdami Valstybės dieną vaikai susipažino su Lietuvos valstybės simboliais, karaliumi Mindaugu ir jo karūnavimo istorija. Rūšiuodami kamštelius, programuodami edukacinę bitutę-robotą bei atlikdami kūrybines užduotis, jie ugdė pažinimo, matematinius, technologinius ir kūrybinius gebėjimus.

Aprašymas: Veiklos pradžioje vaikai rūšiojo kamštelius pagal spalvas – geltoną, žalią, raudoną ir juodą. Iš jų sudėliojo Lietuvos valstybės vėliavą, suskaičiavo kiekvienos spalvos kamštelių skaičių, užrašė rezultatus ir aptarė Lietuvos vėliavos spalvų reikšmes. Vėliau vaikai dalyvavo technologinėje veikloje su edukacine bitute-robotu. Programuodami roboto judėjimo maršrutą jie „keliavo“ po Lietuvos miestus ir siekė, kad robotas iškeltų Lietuvos vėliavą pasirinktame mieste. Klausydamiesi pasakojimo apie karalių Mindaugą vaikai sužinojo apie pirmąjį ir vienintelį Lietuvos karalių, aptarė karūnavimo reikšmę ir Valstybės dienos svarbą. Kūrybinės veiklos metu spalvino, kirpo, klįjavo karūnas ir jas papuošė užrašu „Karaliaus Mindaugo karūna“.

Motyvacija ir tikslai: Puoselėti vaikų pilietiškumą ir tautinį tapatumą, supažindinti su Lietuvos valstybės simboliais bei istorija, ugdyti pažinimo, matematinius, technologinius, kalbinius ir kūrybinius gebėjimus, skatinti problemų sprendimą ir bendradarbiavimą.

Igyta patirtis: Vaikai pagilino žinias apie Lietuvos valstybės simbolius, karalių Mindaugą ir Valstybės dienos reikšmę. Lavino programavimo pradmenis, loginį mąstymą, skaičiavimo, rūšiavimo ir kūrybinės raiškos gebėjimus. Mokėsi dirbti kartu, planuoti veiksmus ir džiaugtis bendrais pasiekimais.

Papildoma informacija: Veikloms naudoti spalvoti kamšteliai, skaičių kortelės, edukacinis robotas „Bitutė“ (Bee-Bot), maršruto kilimėlis su Lietuvos miestais, karūnų šablonai, žirklės, klįjai, spalvinimo priemonės.

Įamžintos akimirkos



	Gamtos mokslai	Vaikai stebėjo, lygino ir rūšiavo objektus pagal spalvas bei aptarė aplinkoje sutinkamas Lietuvos simbolių spalvas.
	Technologijos	Naudojo edukacinį robotą „Bitutę“, mokėsi programavimo pradmenų, planavo roboto judėjimo maršrutą ir taikė skaitmeninio mąstymo įgūdžius.
	Skaitymas/rašymas	Klausėsi pasakojimo apie karalių Mindaugą, plėtė žodyną (karalius, karūnavimas, valstybė), užrašė pavadinimą „Karaliaus Mindaugo karūna“, aptarė veiklos rezultatus.
	Inžinerija	Planavo roboto judėjimo seką, sprendė maršruto sudarymo uždavinius, tikrino ir taisė programavimo veiksmus, ieškojo tinkamiausių sprendimų tikslui pasiekti.
	Menai	Spalvino, kirpo ir klijo karūnas, kūrybiškai jas dekoravo, ugdė estetinį suvokimą ir meninę saviraišką.
	Matematika	Rūšiavo kamštelius pagal spalvas, skaičiavo jų kiekį, užrašė skaičius, lygino kiekius, orientavosi erdvėje programuodami roboto judėjimą ir taikė sekos bei krypties sąvokas.