Edukacinių bitučių "Bee-bot" ir "Blue-bot" mokomoji medžiaga ir panaudojimo idėjos





Medžiagą parengė:
Rūta Burinskienė, Kauno lopšelio – darželio "Vaikystė" auklėtoja metodininkė

Oficialus medžiagos platintojas Lietuvoje:
UAB "Biznio mašinų kompanija"

Veikla „Pas ką atkeliaus Bitutė“

Veiklos paskirtis – 3 - 7 metų vaikams.
Reikiamos priemonės: grindų robotukas Bee-bot.

Veiklos įvadas

Susėdus į ratelį ugdytoja/s supažindina vaikus su grindų robotuku. Galima pasiūlyti vaikams sugalvoti Bee-bot vardą: paskelbti vardo rinkimo konkursą arba vieningai nubalsuoti už vieną iš visų pasiūlytų. Papasakoti, ką robotukas moka: mirksėti akytėmis, „kalbėti“, eiti pirmyn, atgal, suktis į kairę ir dešinę puses. Pademonstruoti Bee-bot galimybes. Leisti vaikams pačiupinėti, paklausyti, pažiūrėti kaip juda. Akcentuoti, kad vienu metu Bee-bot klauso tik vieno pirštuko paspaudimo. Bitutė pradeda keliauti tik paspaudus žalią mygtuką. Paklausti, ką jie mano apie priemonę, ką norėtų su ja veikti.

Veiklos (žaidimo) eiga

Pasiūlyti vaikams patiems pažaisti su grindų robotuku. Vienas ratelyje sėdintis žaidimo dalyvis pasako kito vardą ir suprogramuoja Bee-bot žingsnius iki pasirinkto vaiko. Toliau žaidimą tęsia vaikas iki kurio atkeliavo robotukas. Šis vaikas pasako kito ratelyje sėdinčio žaidimo dalyvio vardą ir suprogramuoja Bitutės žingsnius. Taip žaidžiama, kol Bee-bot aplankys visus ratelyje esančius vaikus arba kol vaikai bus susidomėję žaidimu.





Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Emocijų suvokimas ir raiška: reiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė: stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus, kontroliuoja savo veiksmus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami.

Mokėjimas mokytis: domisi robotuku, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja veiksmus, siūlo strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: įsitraukia į pasiūlytą veiklą ir ją plėtoja ilgesnį laiką, bando įveikti užduotį programuodami Bee-bot žingsnius.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

Tyrinėjimas: tyrinėja robotuką ir jo galimybes; stebi ir aptaria stebėjimų bei savo atradimų rezultatus.

Skaičiavimas ir matavimas: skaičiuoja robotuko žingsniukus, mėgina skirti kairę - dešinę puses, vartoja sąvokas ,,pirmyn - atgal", ,,kairėn - dešinėn".

Kiti gebėjimai**:** ugdo/si pastabumas, atmintis, dėmesys, drąsa nugalėti kliūtis ir veikti.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ jeigu vaikai 3-4 m. (arba jautresni vaikai) pradžioje išjunkite garsą (kai kurie bijo);
- ✓ žaiskite nedideliais pogrupiais (kuo mažesni vaikai, tuo mažesnės pogrupiai, kad nepabostų laukti);
- ✓ priminkite, kad Bee-bot klauso vienu metu tik vieno pirštuko paspaudimo;
- ✓ kartas nuo karto ištrinkite komandas (mėlynas mygtukas su kryžiuku).

Veikla „Spalvos“

Veiklos paskirtis: skirta 4 - 7 m. amžiaus vaikams.

Reikiamos priemonės:

- ✓ kilimėliui: spalvotas popierius (jeigu pavyks atrasti 16 skirtingų spalvų), žirklės, lipni juosta, liniuotė.





- ✓ skaidrus kilimėlis, grindų robotukas Bee-bot.

Veiklos įvadas

Pradžioje pasiruoškite žaidimo kilimėlį. Susikarpykite spalvotą popierių 15×15 cm dydžio kvadratais. Juos išdėliokite atsitiktine tvarka, vieną prie kito pritvirtinkite lipnia juostele. Kilimėlio dydis turi atitikti skaidraus kilimėlio dydį (4 eilės po 4 kvadratus). Ant viršaus uždėkite skaidrų kilimėlį.





Drauge su žaidimo dalyviais aptarkite ant kilimėlio esančias spalvas, panašių spalvų paieškokite grupės aplinkoje arba ant rūbelių.

Veiklos (žaidimo) eiga

Kas pradės žaidimą išsiskaičiuokite skaičiuote:

Bitė ritė be ragų,
Kiškis piškis be ausų,
Aus, maus, bus medaus,
Storą ropę laukan raus.

Pradedantysis išsirenka norimą spalvą, ją pavadina. Suprogramuoja Bee-bot žingsniukus iki pasirinktos spalvos kvadrato. Toliau žaidimą tęsia tas vaikas, arčiausiai kurio atkeliavo Bee-bot, arba iš eilės ratuku pagal laikrodžio rodyklę (galima vėl išsiskaičiuoti skaičiuote arba tiesiog draugiškai susitarti).





Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Emocijų suvokimas ir raiška: reiškia teigiamas emocijas džiaugdamiesi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė: stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus, kontroliuoja savo veiksmus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami, dalindamiesi patirtimi ir savo atradimais.

Mokėjimas mokytis: domisi robotuku ir nauja veikla, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja veiksmus, siūlo strategijas pasirinktai spalvai pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: įsitraukia į pasiūlytą veiklą it ją plėtoja ilgesnį laiką, bando įveikti užduotį.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

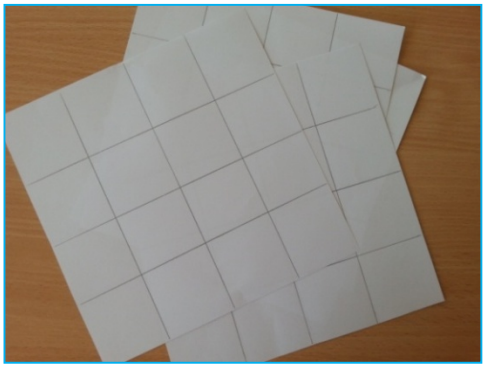
Tyrinėjimas: atranda kažką nauja, tyrinėja robotuką ir jo galimybes, stebi, aptaria su suaugusiuoju ir žaidimo partneriais stebėjimų ir savo atradimų rezultatus.

Skaičiavimas ir matavimas**:** skaičiuoja robotuko žingsniukus, mėgina skirti kairę - dešinę puses, vartoja sąvokas ,,pirmyn-atgal", kairėn-dešinėn".

Kiti gebėjimai: pažįsta ir pavadina spalvas ir atspalvius; ugdo/si pastabumas, atmintis, dėmesys, drąsa nugalėti kliūtis ir veikti.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ jeigu vaikai mažesni, rinkitės pagrindines spalvas (raudoną, mėlyną, žalią, geltoną);
- ✓ pradžioje padėkite vaikams ,,nuvesti" robotuką iki reikiamos spalvos, kol dar neperpratę programavimo ir žingsniavimo ypatumų, kad labiau pasitikėtų savimi;
- ✓ paprašykite, kad vyresnieji vaikai padėtų mažiesiems;
- ✓ galite kiekvienam žaidėjui duoti po langeliais subraižytą balto popieriaus kvadratą, kurio langelius vaikai turi nuspalvinti ta spalva, ant kurios atkeliavo Bitutė.



Veikla „Rūšiuojam atliekas“

Veiklos paskirtis: skirta 5 - 7 m. amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės:

- ✓ trijų spalvų spalvotas popierius (geltonas, žalias, mėlynas), žirklės, liniuotė, lipni juosta, spalvotas spausdintuvas, trys įmautės;
- ✓ grindų robotukas Bee-bot, skaidrus kilimėlis.



Veiklos įvadas

Aplinkosaugos (oro, vandens ir žemės išteklių tausojimo, buitinių atliekų rūšiavimo) pradmenų formavimas - svarbi ugdymo sritis nuo mažų dienų. Ypač ši tema aktuali pavasarį, kai mieste, darželiuose vyksta ekologiniai projektai, gamtos saugojimo ir aplinkos tvarkymo veiklos. Viena iš veiklų – apie teisingą atliekų rūšiavimą.

Prieš pradedant svarbu ugdytojui atlikti keletą darbų. Internete paieškoti paveikslėlių su plastiko, popieriaus/kartono, stiklo daiktais ar pakuotėmis, konteineriais - varpeliais. Paveikslėlius su daiktais atspausdinti spalvotu spausdintuvu. Daiktų paveikslėlius atspausdinti po du – didesnio ir mažesnio dydžio (didesni - kilimėliui, mažesnius – rinksis vaikai). Paveikslėlių su konteineriais reikės A4 formato. Geltoną, mėlyną ir žalią spalvotą popierių sukarpykite 15×15 cm dydžio kvadratais. Sukarpytus kvadratus sudėliokite atsitiktine tvarka (4 eilės po 4 kvadratus).




Kvadratus vieną prie kito pritvirtinkite lipnia juostele. Kai paruošite spalvoto popieriaus kilimėlį, ant jo išdėliokite iškirptus didesniuosius paveikslėlius, ant viršaus uždėkite skaidrų languotą kilimėlį. Paveikslėlius su plastikiniais daiktais dėkite ant geltonų laukelių, su popieriniais daiktais – ant mėlynų, su stikliniais – ant žalių.




Ant grindų išdėliokite mažesniuosius paveikslėlius, paveikslėlius su konteineriais - varpeliais įdėkite į įmautes ir pritvirtinkite prie paviršiaus (stalo krašto, lentynėlės, palangės ir pan.).



Pakvieskite vaikus žaisti. Žaidėjų skaičius 2 - 6. Padiskutuokite apie atliekų rūšiavimą, aptarkite paveikslėlius, žaidimo taisykles, Bee-bot judėjimo ypatumus. Kas pradės žaidimą išsiskaičiuokite

skaičiuote:

Bitė ritė be ragų,
Kiškis piškis be ausų,
Aus, maus, bus medaus,
Storą ropę laukan raus.

Veiklos (žaidimo) eiga

Pradedantysis žaidimą vaikas pasirenka vieną iš mažesniųjų paveikslėlių. Aptariama koks daiktas pavaizduotas paveikslėlyje, iš ko tas daiktas pagamintas: popieriaus, plastiko ar stiklo. Ant kilimėlio surandamas laukelis su analogišku paveikslėliu. Žaidėjas suprogramuoja Bee-bot nukeliauti ant pasirinkto laukelio.



Kai Bee-bot pasiekia tikslą, aptariama, į kokį konteinerį dėsim popieriaus/kartono, stiklo ar plastiko pakuotę. Vaikas savo paveikslėlį įdeda į įmautę su atitinkamos spalvos konteinerio paveikslėliu. Toliau ratu pagal laikrodžio rodyklę arba skaičiuotės pagalba išrenkamas kitas žaidėjas. Taip žaidžiama tol, kol Bitutė apkeliauja visus langelius ir „išrūšiuojami“ visi paveikslėliai.





Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Aplinkos pažinimas**:** mokosi rūšiuoti atliekas, domisi gamtos išsaugojimu.

Problemų sprendimas: atpažįsta, suvokia, kad susidūrė su iššūkiais, ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti; siūlo ir priima pagalbą, ieško ir atranda tinkamus sprendimus.

Mokėjimas mokytis**:** domisi nauja priemone ir veikla, atranda jų galimybes, kuria ir atranda strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas**:** siekia užsibrėžto tikslo, didžiuojasi savo sėkme ir didėjančiais savo gebėjimais.

Sakytinė kalba: vartoja naujus žodžius (robotas, mygtukas, komandos, programuoti), garsiai svarsto planuojamos veiklos eigą, pavadina paveikslėliuose matomus daiktus.

Bendravimas su suaugusiais ir bendraamžiais**:** geranoriškai padeda draugui, tariasi, džiaugiasi savo ir kito sėkme, kreipiasi pagalbos į suaugusįjį.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ skaidrų kilimėlį pritvirtinkite prie grindų, kad neslankiotų;
- ✓ pilnai pakraukite Bee-bot, kad neišsikrautų žaidimo metu;
- ✓ mažuosius paveikslėlius priklijuokite ant kietesnio popieriaus arba įlaminuokite (taip bus patogiau vaikams juos paimti ir paveikslėliai ilgiau tarnaus);
- ✓ žaisdami daugiau nei vieną kartą, galite kaitalioti paveikslėlių vietas ant kilimėlio;
- ✓ kad žaidėjai išgyventų sėkmę teisingai rūšiuodami, paveikslėlius dėliokite ant atitinkamos spalvos laukelių (su plastiko daiktais – ant geltonų, su popieriaus/kartono – ant mėlynų, su stiklo – ant žalių), tačiau jeigu vaikai jau perprato žaidimą, galite nepaisyti;
- ✓ leiskite vaikams patiems sudėlioti paveikslėlius, kurti savitas žaidimo taisykles. Taip labiau ugdysis pastabumas, bendradarbiavimo gebėjimai.

(Paveikslėliai veiklai naudoti iš interneto šaltinių: http://www.tpr.lt/lt/product_categories/zvakes-ir-vienkartiniai-indai/; http://www.multipack.lv/lt/catalog/disposable-trays/Plastic-bottles/; http://cr.etaplius.lt/kaip-naudojami-plastikiniai-maiseliai/; http://www.lrt.lt/naujienos/ekonomika/4/133083;http://www.manonamai.lt/praktiniai-patarimai/rankdarbiai/neiprastos-idejos-kaip-panaudoti-plastmasinius-butelius.d?id=67345882; https://www.manovaistine.lt/plauku-prieziuros-priemones-margarita-kakes-makes-sampunas-vaikams-250ml; http://www.pakuotescentras.lt/wp-content/uploads/2014/08/be-fono-1-700.png; http://pakuote24.lt/index.php?route=product/product&product_id=60; http://www.gyvunupaieska.lt/ru/news/view/id/38396; http://www.standart.lt/galerija/zurnalai-periodine-spauda/; http://www.mcdonaldsindia.net/happy-meal.aspx; http://www.15min.lt/maistas/naujiena/virtuve/vasara-i-stiklainius-gardziausiu-uogieniu-ir-dzemu-receptai-1044-438156;https://www.gerduva.lt/asotis-su-talpa-ledui-color-mix; http://zuvytes.com/akvariumai-tik-stiklas/612-apvalus-akvariumas-4l.html; https://www.gerduva.lt/stiklinis-butelis-su-kamsciu-500ml; http://www.verslui24.lt/reklamai/stikliniai-puodeliai; http://alkas.lt/wp-content/uploads/2012/04/konteineriai-R.Bu%C5%BEinsko-nuotr..jpg)

Veikla „Šešėliai“

Veiklos paskirtis: skirta 4 - 7 m. amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės: baltas kopijavimo popierius, žirklės, skaidrus kilimėlis, grindų robotukas Bee-bot.

Veiklos įvadas

Pasiruoškite žaidimo kilimėlį. Iš balto kopijavimo popieriaus iškirpkite įvairių daiktų, gyvūnų, augalų ir pan. kontūrus.



Drauge su vaikais ant skaidraus kilimėlio išdėliokite iškirptus siluetus, aptarkite, kieno šešėliai tai galėtų būti.

Veiklos (žaidimo) eiga

Kas pradės žaidimą išsiskaičiuokite skaičiuote arba nuspręskite kitu būdu (susitarimas, vaiko metų skaičius, spalva rūbuose ir pan.). Žaidėjas pasirenka vieną paveikslėlį, atspėja, kieno tai šešėlis galėtų būti. Jeigu nepavyksta, padeda draugai ar auklėtoja/s. Vaikas suprogramuoja Bee-bot žingsnius iki pasirinkto šešėlio paveikslėlio.





Toliau žaidimą tęsia kitas žaidėjas (ratelyje pagal laikrodžio rodyklę). Jis pasirenka kitą paveikslėlį, įspėja, kieno tai šešėlis ir suprogramuoja robotuką tikslui pasiekti. Taip žaidžiama, kol aplankomi visi paveikslėliai.

Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Aplinkos pažinimas**:** atpažįsta ir įvardina daiktus, gyvūnus, augalus, dangaus objektus.

Problemų sprendimas**:** atpažįsta, suvokia, kad susidūrė su iššūkiais, ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti; siūlo ir priima pagalbą, atranda tinkamus sprendimus.

Mokėjimas mokytis**:** domisi tuo, kas nauja, kuria ir atranda strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: siekia užsibrėžto tikslo, didžiuojasi savo sėkme ir didėjančiais gebėjimais.

Sakytinė kalba**:** vartoja naujus žodžius (robotas, mygtukas, komandos, programuoti), garsiai svarsto planuojamos veiklos eigą, pavadina paveikslėliuose matomus daiktus, stengiasi aiškiai tarti garsus.

Bendravimas su suaugusiais ir bendraamžiais**:** geranoriškai padeda draugui, tariasi, džiaugiasi kito sėkme, kreipiasi pagalbos į suaugusįjį.

Kiti gebėjimai: ugdo/si pastabumas, atmintis, dėmesys, drąsa nugalėti kliūtis ir veikti.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ po skaidriu kilimėliu padėkite spalvoto popieriaus lapą (60×60 cm), taip labiau išryškės iškirpti paveikslėliai;
- ✓ nepamirškite nuolat paskatinti, pagirti vaikų, pasidžiaukite sėkme;
- ✓ naudokite šešėlius suprantamus jūsų vaikų amžiui;
- ✓ paveikslėliams iškirpti galite naudoti bet kokias trafaretų knygeles (taip bus greičiau ir patogiau pasiruošti kilimėlį);
- ✓ išbandykite šią veiklą ant didelio šviesos stalo (jei tokią galimybę turite, tik išjunkite Bee-bot garsą). Taip atsiskleidžia kiti pojūčiai, ypač tokia veikla tinka jautriems vaikams.



Veikla „Ką Bitutė sutiko miške“

Veiklos paskirtis: skirta 4 - 7 m. amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės: žirklės, spalvotas spausdintuvas, skaidrus kilimėlis, grindų robotukas Bee-bot.

Veiklos įvadas

Internete paieškokite paveikslėlių su gyvūnais, mišku. Atspausdinkite spalvotu spausdintuvu. Iškirpkite atspausdintus paveikslėlius. Drauge su vaikais aptarkite paveikslėliuose matomus gyvūnus, padiskutuokite, kur gyvūnai gyvena, kuo minta. Ant grindų išdėliokite paveikslėlius, ant viršaus uždėkite skaidrų kilimėlį.



Veiklos (žaidimo) eiga

Pakvieskite vaikus žaisti. Žaidėjų skaičius 2- 4. Aptarkite žaidimo taisykles, Bee-bot judėjimo ypatumus. Pasiūlykite sukurti pasakojimą apie Bitutės kelionę miške.

Kas pradės žaidimą išsiskaičiuokite skaičiuote:

Šoko kiškis per virvutę
Ir įkrito į balutę.
Bėk bėk paskubėk
Kiškiui piškiui tu padėk.

Pirmasis žaidėjas suprogramuoja Bee-bot žingsniukus iki miško paveikslėlio, toliau pasirenka langelį su gyvūno paveikslėliu, pavadina pasirinktą gyvūną. Suprogramuoja robotuką nukeliauti iki pasirinkto objekto. Kai pasiekiamas reikiamas paveikslėlis, žaidimą tęsia pagal laikrodžio rodyklę šalia

ratelyje esantis vaikas. Jis pasirenka kitą gyvūną, suprogramuoja Bee-bot žingsniukus. Kartu paraginkite vaikus kurti pasakojimo siužetą, pvz.: *Kartą Bitutė nukeliavo į mišką uogų ir sutiko.....ir t.t.* Taip žaiskite, kol aplankysite visus paveikslėlius.



Veiklos metu ugdomi gebėjimai
Aplinkos pažinimas**:** atpažįsta ir įvardija laukinius gyvūnus.
Sakytinė kalba**:** kalba, pasakoja, kuria savitą pasakojimo siužetą.
Skaičiavimas ir matavimas: skaičiuoja robotuko žingsnius, mėgina skirti kairę-dešinę puses, vartoja sąvokas „pirmyn-atgal", kairėn-dešinėn".

Emocijų suvokimas ir raiška**:** reiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė**:** stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus, kontroliuoja savo veiksmus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami, dalindamiesi patirtimi ir savo atradimais.

Mokėjimas mokytis: domisi robotuku ir jo galimybėmis, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja veiksmus, siūlo strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: įsitraukia į pasiūlytą veiklą ir ją plėtoja ilgesnį laiką, bando įveikti užduotis.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

Tyrinėjimas: tyrinėja robotuką ir jo galimybes; stebi, aptaria su suaugusiuoju ir žaidimo partneriais stebėjimų ir savo atradimų rezultatus.

Kiti gebėjimai: ugdo/si pastabumas, atmintis, dėmesys, drąsa nugalėti kliūtis ir veikti.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ nepamirškite užrašyti pasakojimų – tai puikus būdas įžvelgti vaikų gebėjimus;

- ✓ paveikslėlius keiskite vietomis - taip vaikai sukurs vis kitokius pasakojimus;
- ✓ nuolat paskatinkite, padrąsinkite vaikus.

Mūsų sukurtas pasakojimas:

,,Kartą gyveno Bitė. Vieną kartą ji iškeliavo į mišką medaus rinkti ir sutiko drugelį. Pasakė ,,labas" ir iškeliavo toliau. Ir toliau sutiko boružėlę.

- *Laba diena, ką veiki miške? Tu labai graži, - pasakė Boružėlė Bitei.*
- *Laba diena, ir tu labia graži. Keliauju medaus rinkti,- atsakė Bitė ir nukeliavo mišku toliau. Sutiko vilką ir mešką.*
- *Ką čia veiki?-klausia jie.*
- *Einu medaus rinkti,- sako Bitė.*
- *Ir aš labai mėgstu medų,- nuliūdo meška.*
- *Gali imti iš manęs,- pasiūlė Bitutė.*
- *Ar tu manęs nebijai? – paklausė vilkas.*
- *Bijau, - pasakė Bitė ir nubėgo takeliu.*

Dar bėgdama sutiko šerną, stirną, briedį ir kažkokį gyvūną (lūšį).Pavargo ir atsisėdo ant kelmelio. Atbėgo pelytė ir paklausė, gal Bitei dainelę padainuoti. Bitė sakė, kad nenori, nes jau pavargo ir nori namo. Pelytė parodė kelią ir Bitė išskrido iš miško namo. Pabaiga!"

(Paveikslėliai veiklai naudoti iš interneto šaltinių: www.pinterest.com; http://clipartix.com/fox-clipart/; https://clipartfest.com/categories/view/e3cc402df463e5d4d8eb9abff7046cfb859bdf83/clipart-for-rabbit.html; http://www.picgifs.com/clip-art/wolves/&p=2/; www.dreamstime.com; http://clipground.com/elk-clipart.html; http://cliparting.com/free-squirrel-clipart-19718/; https://clipartfest.com/categories/view/5a4368d54fb6bcdb4a538b43d5abe02afae27976/lynx-cat-cartoon.html;https://clipartfest.com/categories/view/878039c15aa6bfb6319b95c3ec2e58753dfc7740/ladybird-clip-art.html; http://www.clipartqueen.com/butterfly-clipart.html; http://www.clipartpanda.com/categories/owl-clip-art; http://classroomclipart.com/clipart/Clipart/Animals/Mouse_Clipart.htm;https://clipartfest.com/categories/view/db100d402cbb164c0297ff0fdc08e54eed07057b/clipart-doe.html;https://openclipart.org/tags/hedgehog;http://www.clipartpanda.com/categories/forest-clip-art-free; http://www.clipartpanda.com/clipart_images/weather-bear-clipart-65777109)

Veikla „Gaminam vaisių salotas“

Veiklos paskirtis: skirta 4 - 7 m. amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės: spalvotas spausdintuvas, žirklės, skaidrus kilimėlis, grindų robotukas Bee-bot.

Veiklos įvadas

Pirmiausia paruoškite žaidimo kilimėlį. Internete paieškokite įvairių paveikslėlių (su vaisiais, indais, stalo įrankiais ir kt.). Paveikslėlius atspausdinkite spalvotu spausdintuvu, žirklėmis iškirpkite. Iškirptus paveikslėlius sudėkite po skaidriu languotu kilimėliu.





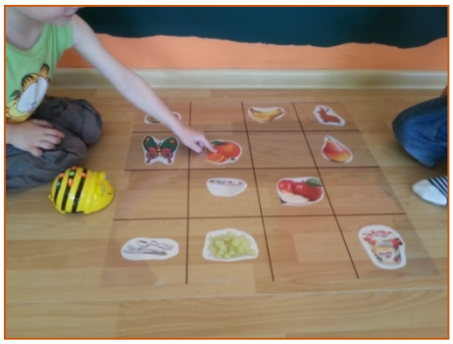
Pasikalbėkite su vaikais, ar jie padeda namuose gaminti, kokius patiekalus gamina drauge su tėveliais. Pasiūlykite „gaminti“ vaisių salotas drauge su robotuku. Aptarkite žaidimo taisykles, priminkite Bee-bot judėjimo ir valdymo ypatumus.

Veiklos (žaidimo) eiga

Pakvieskite vaikus žaisti. Žaidėjų skaičius 2 - 4. Kas pradės žaidimą išsiskaičiuokite skaičiuote:

Bitė ritė be ragų,
Kiškis piškis be ausų,
Aus, maus, bus medaus,
Storą ropę laukan raus.

Pirmasis žaidėjas išsirenka, ką dės į vaisių salotas, pavadina pasirinktą paveikslėlį, suprogramuoja Bee-bot žingsnius iki pasirinkto langelio.



Taip žaidžiama, kol Bee-bot aplankys visus paveikslėlius ir nuspręsite, kad jau baigėte „gaminti“ patiekalą.

Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Aplinkos pažinimas**:** atpažįsta ir pavadina vaisius, indus, stalo įrankius.

Skaičiavimas ir matavimas**:** skaičiuoja robotuko žingsniukus, mėgina skirti kairę - dešinę puses, vartoja sąvokas ,,pirmyn - atgal", ,,kairėn - dešinėn".

Emocijų suvokimas ir raiška: reiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė: stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus, kontroliuoja savo veiksmus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami, dalindamiesi patirtimi ir savo atradimais.

Mokėjimas mokytis: domisi nauja priemone, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja veiksmus, siūlo strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą ir ją plėtoja ilgesnį laiką, bando įveikti užduotis.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

Tyrinėjimas: tyrinėja robotuką ir jo galimybes, stebi, aptaria su suaugusiuoju ir žaidimo dalyviais stebėjimų ir savo atradimų rezultatus.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ paaiškinkite vaikams, kad ,,gaminant" reikia ne tik vaisių, bet ir indų, įrankių;
- ✓ kad dar labiau ugdytųsi pastabumas ir dėmesys, po kilimėliu padėkite paveikslėlių su vaizdais, nesusijusiais su šia veikla (pvz. gyvūnų, augalų ar kt.).

(Paveikslėliai veiklai naudoti iš interneto šaltinių: http://www.rediff.com; www.pinterest.com; http://havemydeal.com; Hinhttp://feedfad.com; www.diMeaning.com; http://www.fruits.co.za/; http://fivehourdiabetic.com/grapefruit-drug-interactions/; http://homestyle.lt; https://www.pirk.lt; http://www.zpienas.lt/vaikuciams-pabiruciams/tai-kas-skanu-ir-naudinga/jogurtas-magija-su-braskemis)

Veikla „Matau, girdžiu, uodžiu, liečiu, ragauju“

Veiklos paskirtis: skirta 5 - 7 metų amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės: spalvotas spausdintuvas, žirklės, skaidrus kilimėlis, grindų robotukas Bee-bot.

Veiklos įvadas

Pasigaminkite kilimėlį. Spalvotu spausdintuvu atspausdinkite įvairius paveikslėlius, kuriuose matomas lytėjimo, klausymo, uodimo, matymo, ragavimo veiksmas (procesas). Juos iškirpkite, sudėliokite po skaidriu kilimėliu. Kortelių su pojūčių simboliais (paveikslėliai su raudonu krašteliu) po kilimėliu nedėkite, juos pasirinks kiekvienas žaidėjas po vieną.




Veiklos (žaidimo) eiga

Žaidžia 5 žaidėjai (nes yra penkių pojūčių kortelės: skonio, klausos, regėjimo, uoslės, lytėjimo). Kiekvienas pasiima po vieną paveikslėlį su pojūčio ženklu (paveikslėliai su raudonu krašteliu). Ant kilimėlio pirmasis žaidėjas suranda paveikslėlį, kuriame pavaizduotas jo pasirinktas pojūtis (pvz., jeigu pasirinko lytėjimo paveikslėlį – tai suranda ant kilimėlio paveikslėlį, kuriame pavaizduotas ledo, liepsnos ir kt. lietimas). Suprogramuoja Bee – bot iki pasirinkto paveikslėlio. Pradžioje visada aptariamas pats paveikslėlis.




Taip žaidžiama, kol „aplankomi“ visi paveikslėliai

Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Sakytinė kalba**:** pavadina pojūčius ir pojūčius atspindinčius veiksmus, pasakodami dalijasi patirtimi, stengiasi aiškiai tarti žodžius.

Skaičiavimas ir matavimas**:** skaičiuoja robotuko žingsniukus, mėgina skirti kairę - dešinę puses, vartoja sąvokas ,,pirmyn - atgal", ,,kairėn - dešinėn", rūšiuoja paveikslėlius pagal pojūčius.

Emocijų suvokimas ir raiška: reiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė: stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus, kontroliuoja savo veiksmus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami, dalindamiesi patirtimi ir savo atradimais.

Mokėjimas mokytis: domisi robotuku, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja veiksmus, siūlo strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: įsitraukia į pasiūlytą veiklą ir ją plėtoja ilgesnį laiką, bando įveikti užduotis.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

Tyrinėjimas: tyrinėja robotuką ir jo galimybes; stebi, aptaria su suaugusiuoju ir žaidimo dalyviais stebėjimų ir savo atradimų rezultatus.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ prieš pradedant žaidimą, būtinai aptarkite visus ant kilimėlio esančius paveikslėlius, išsiaiškinkite, ką reiškia kortelės su pojūčio ženklu (nosis – uoslė, akis – rega, ranka – lytėjimas, ausis – klausa, lūpos – skonis);
- ✓ jeigu vaikai mažesni, pasirinkite tik du pojūčius (pvz., skonio ir klausos) ir juos atspindinčius paveikslėlius.

Veikla „Skaičiuojam“

Veiklos paskirtis: skirta 4 - 7 m. amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės: spalvoti skaitmenys (naudojome pasigamintus iš spalvoto plastiko), skaidrus kilimėlis, grindų robotukas Bee-bot.



Veiklos įvadas

Skaitmenis sudėkite po skaidriu kilimėliu. Pakvieskite vaikus žaisti.





Paprašykite vaikų suskaičiuoti, kiek žaidėjų sėdi ratelyje (berniukų, mergaičių, iš viso), surasti atitinkamą skaitmenį. Pasikalbėkite, kokius pažįsta skaitmenis.

Veiklos (žaidimo) eiga

Kas pradės žaidimą, išsiskaičiuokite skaičiuote:

Sėdi senis ant kelmuko,
Skaito dešimt pagaliukų,
Viens du trys...

Pirmasis žaidėjas suprogramuoja Bee-bot žingsnius iki vieneto, kitas - dviejų ir t.t. Taip žaidžiama didėjančia skaitmenų tvarka, kol robotukas aplanko visus 10 skaitmenų. Paprašykite, kad vaikai suskaičiuotų tiek pirštukų ar daiktų grupėje , kokį skaitmenį pasiekė Bee-bot.





Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Skaičiavimas ir matavimas**:** atpažįsta skaitmenis, skaičiuoja daiktus, robotuko žingsnius, mėgina skirti kairę - dešinę puses, vartoja sąvokas ,,pirmyn - atgal", kairėn - dešinėn", ,,vienu daugiau".

Emocijų suvokimas ir raiška**:** reiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė**:** stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus, kontroliuoja savo veiksmus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami, dalindamiesi patirtimi ir savo atradimais.

Mokėjimas mokytis: domisi grindų robotuku, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja veiksmus, siūlo strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: įsitraukia į suaugusiojo pasiūlytą veiklą ir žaidžia ilgesnį laiką, bando įveikti užduotį.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

Tyrinėjimas: tyrinėja robotuką ir jo galimybes; stebi, aptaria su suaugusiuoju ir žaidimo partneriais stebėjimų ir savo atradimų rezultatus.

Kiti gebėjimai: ugdo/si pastabumas, atmintis, dėmesys, drąsa nugalėti kliūtis ir veikti.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ jeigu skaitmenys spalvoti, galite aptarti ir spalvas;
- ✓ jeigu vaikai gerai pažįsta skaitmenis, galite pasunkinti užduotį: pasiūlykite grupėje surasti tiek daiktų, ant kokio skaitmens stovi robotukas Bee – bot.

Veikla „Raidelės“

Veiklos paskirtis: skirta 5 - 7 m. amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės: spalvotos raidės (naudojome pasigamintas iš spalvoto plastiko), edukacinis kortelių žaidimas - dėlionė „Draugai“ (leidykla „Nieko rimto“), skaidrus kilimėlis, grindų robotukas Bee-bot.




Veiklos įvadas

Pasirinkite 16 raidžių ir jas sudėkite po skaidriu kilimėliu. Šalia sudėliokite analogiškų raidžių paveikslėlius iš kortelių žaidimo. Pakvieskite vaikus pažaisti. Pasakykite, kad šį kartą su robotukas Bee – bot kviečia keliauti į Raidelių šalį. Paaiškinkite žaidimo taisykles.





Veiklos (žaidimo) eiga:

Kas pradės žaidimą išsiskaičiuokite skaičiuote:

Drum drum drumbacele,
Mice ace kumbacele.
Mice A,
Mice B,
Mice ace kumbace!

Pirmasis žaidėjas pasirenka raidę, ją įvardina, suprogramuoja Bee – bot iki pasirinktos raidės. Kai robotukas pasiekia tikslą, pasiūloma tą pačią raidelę atrasti žaidime - dėlionėje. Paprašoma

vaiko pasakyti, kas nupiešta antroje dėlionės pusėje, išskiriamas pirmas garsas žodyje, sujungiamos abi kortelės dalys.

Taip žaidžiama, kol Bitutė aplankys visas raideles ir ,,suporuojamos“ visos žaidimo kortelės. Kai pabaigsite šį žaidimo etapą, sudėliokite po skaidriu kilimėliu likusias raides, šalia kilimėlio – analogiškų raidžių korteles iš žaidimo ,,Draugai“. Vėl žaiskite tuo pačiu principu, kol aptarsite visas raides.



Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Rašytinė kalba**:** domisi abėcėlės raidėmis, atpažįsta raides, suranda raides pagal paveikslėliuose pavaizduotų daiktų pavadinimų pirmą raidę.

Skaičiavimas ir matavimas**:** skaičiuoja robotuko žingsniukus, mėgina skirti kairę - dešinę puses, vartoja sąvokas ,,pirmyn - atgal”, kairėn - dešinėn”.

Emocijų suvokimas ir raiška**:** reiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė**:** stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami, dalindamiesi patirtimi ir savo atradimais.

Mokėjimas mokytis: domisi grindų robotuku, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja veiksmus, siūlo strategijas tikslui pasiekti.



Iniciatyvumas ir atkaklumas: įsitraukia į pasiūlytą veiklą ir ją plėtoja ilgesnį laiką, bando įveikti užduotis.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

Tyrinėjimas: tyrinėja robotuką ir jo galimybes; stebi, aptaria su suaugusiuoju ir žaidimo partneriais stebėjimų ir savo atradimų rezultatus.

Kiti gebėjimai: ugdo/si pastabumas, atmintis, dėmesys, drąsa nugalėti kliūtis ir veikti.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ galite po kilimėliu naudoti bet kokio edukacinio žaidimo korleles, tik jos turi būti pakankamai plonos;

- ✓ kadangi visos abėcėlės raidės vienu metu netelpa po kilimėliu, tai žaiskite keliais etapais;
- ✓ galite rinktis bet kokį kortelių žaidimą arba žaisti be jo;
- ✓ nuolat paskatinkite, pagirkite vaikus, padrąsinkite tuos, kuriems sekasi sunkiau ar yra nedrąsūs;
- ✓ galite sugalvoti prizus už įveiktą užduotį.

Veikla „Trasa (kelias, miestas)“

Veiklos paskirtis: skirta 5 - 7 m. amžiaus vaikams.
Reikiamos priemonės: popierius, lipni juostelė, konstruktoriai, Lego kaladėlės ir pan., grindų robotukas Bee-bot.

Veiklos įvadas

Pasiūlyti vaikams patiems sukurti Bee-bot trasą, kelią, miestą.





Veiklos (žaidimo) eiga

Vaikai susikuria patys žaidimo aplinką – trasą, gatvę, miestą ar kt. Vyresni vaikai gali nusipiešti kelio ženklus, namus ir t.t. Žaidimo taisykles susikuria patys.





Veiklos metu ugdomi gebėjimai

Kūrybiškumas: kuria reikiamas žaidimo priemones naudodami įvairias medžiagas, siūlo netikėtas idėjas.

Skaičiavimas ir matavimas**:** skaičiuoja robotuko žingsniukus, mėgina skirti kairę - dešinę puses, vartoja sąvokas „pirmyn - atgal”, „kairėn - dešinėn”.

Emocijų suvokimas ir raiška**:** reiškia teigiamas emocijas, džiaugiasi veikla bei rezultatu pasiekus tikslą.

Savireguliacija ir savikontrolė**:** stengiasi laikytis žaidimo taisyklių, sutelkia dėmesį, stebi draugus.

Santykiai su suaugusiais ir bendraamžiais: klauso ir išsako savo nuomonę, kreipiasi pagalbos, geranoriškai bendrauja ir bendradarbiauja žaisdami, dalindamiesi patirtimi ir savo atradimais.

Mokėjimas mokytis: domisi grindų robotuku, įsitraukia į veiklą ir ją plėtoja, drąsiai planuoja Bee - bot žingsnius, siūlo strategijas tikslui pasiekti.

Iniciatyvumas ir atkaklumas: veiklą plėtoja ilgesnį laiką, bando įveikti kliūtis.

Problemų sprendimas: atpažįsta kilusius iššūkius ir ieško tinkamų sprendimų jiems įveikti.

Tyrinėjimas: tyrinėja robotuką ir jo galimybes, stebi, aptaria su suaugusiuoju ir žaidimo partneriais stebėjimų ir savo atradimų rezultatus.

Kiti gebėjimai: ugdo/si pastabumas, atmintis, dėmesys.

Pastebėjimai/siūlymai:

- ✓ padėkite vaikams įgyvendinti jų sumanymus;
- ✓ pagirkite už idėjas, padrąsinkite veikti.

Idėjos kitoms veikloms:

- ✓ dangaus kūnai,
- ✓ metų laikai,
- ✓ šalių vėliavos,
- ✓ transporto priemonės,
- ✓ pasakų veikėjai,
- ✓ laukiniai ir naminiai paukščiai,
- ✓ daržovių salotų gaminimas,
- ✓ naminiai gyvūnai,
- ✓ jūros gyventojai,
- ✓ valgoma – nevalgoma.

Naudota literatūra:

Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas. Klaipėda: Baltic printing house, 2015.