

ELEKTRŲNŲ SAV. SEMELIŠKIŲ VAIKŲ DARŽELIS „GANDRIUKAS“

Dovilė Slomskaitė

Ikimokyklinio ugdymo mokytoja

EDUKACINĖS BITUTĖS-ROBOTUKO KILIMĖLIS

„PAVEIKSLĖLIAI IR SPALVOS“

Mokymo priemonė

SUDERINTA

Elektrėnų savivaldybės
mokytojų metodinio būrelio
2024- - d. posėdžio
protokoliniu nutarimu Nr. ..

TURINYS

ĮVADAS	3
MOKYMO PRIEMONĖS KORTELĖ	4
MOKYMO PRIEMONĖS APRAŠYMAS.....	5
IŠVADOS	6
PRIEDAI.....	7

IVADAS

Mokymo priemonės rengimo metodika. Priemonė yra pritaikyta vaikams nuo 3 metų amžiaus ir turi kelis naudojimo variantus. Su jaunesnio amžiaus vaikais skirta lavinti kalbos, skaičiavimo įgūdžius, pažinimą, kūrybiškumą, programavimą, o su vyresnio amžiaus vaikais naudojantis paveikslėliais kurti istorijas, žaismingai ir kūrybiškai susipažinti su antrąja kalba.

Mokymo priemonės tikslas – žaidžiant lavinti kalbos, skaičiavimo, pažinimo, programavimo įgūdžius, kūrybiškumą. Žaismingai susipažinti su antrąja kalba (anglų, vokiečių ar kt.).

Uždaviniai:

1. Pavadinti pavaizduotą iliustraciją ar spalvą gimtąja (antrąja) kalba, skatinti kalbėti pilnu sakiniu;
2. Nusakyti bitutės-robotuko judėjimo kryptį, skaičiuoti žingsnius;
3. Kurti istorijas naudojantis paveikslėliais;
4. Programuojant, bitutę-robotuką, suprasti sąvokas: kairė, dešinė, pirmyn, atgal.

MOKYMO PRIEMONĖS KORTELĖ

Dalykas, sritis	Ikimokyklinis ugdymas
Tema	Kilimėlis „Paveikslėliai ir spalvos“
Anotacija (iki 300 ženklų)	Žaismingas būdas susipažinti su antrąja kalba, žaidžiant lavinti kalbos, skaičiavimo, pažinimo, programavimo įgūdžius, kūrybiškumą.
Žanras	Mokymosi priemonė
Autorius	Dovilė Slomskaitė
Pareigos	Ikimokyklinio ugdymo mokytoja
Išsilavinimas	Aukštasis
Kvalifikacinė kategorija	Ikimokyklinio ugdymo mokytoja
Miestas	Elektrėnų sav. Semeliškių miestelis
Institucija	Elektrėnų sav. Semeliškių vaikų darželis „Gandriukas“
Telefonas	867461548
Elektroninis paštas	dovile.slomskaitė@gmail.com
Parengimo data	2021 metai
Darbas saugomas	Elektrėnų sav. Semeliškių vaikų darželyje „Gandriukas“
Leidžiu šiuo darbu naudotis kitiems (pažymėkite TAIP arba NE)	Taip

MOKYMO PRIEMONĖS APRAŠYMAS

Mokymo priemonę sudaro: pagamintas edukacinis kilimėlis, bitutė-robotukas (kūrybiškai galima naudoti kaladėlę, mašinėlę ar kt.).

Mokymo priemonės naudojimas:

I variantas. Vaikai susipažįsta su spalvomis, paveikslėliais. Išsiaiškina bitutės-robotuko judėjimo galimybes. Mokytoja kartu su vaikais išsiaiškina kaip antrąja kalba pavadinti paveikslėlius, spalvas, judėjimo kryptis.

II variantas (amžius: 3-4 m.). Bitutės-robotuko žaidimo pradžia prasideda nuo langelio, kuriame parašyta „START“. Šį žaidimą galima žaisti keliais būdais: orientuojantis į spalvas arba paveikslėlius, kuriuos užprogramuota bitutė-robotukas turi pasiekti. Vaikai (kartu ar po vieną) skaičiuoja langelius ir programuoja bitutę-robotuką įvardydami jos judėjimo kryptis. Bitutei-robotukui pasiekus numatytą tikslą (paveikslėlį, spalvą) vaikai/as garsiai įvardija pavadinimą.

III variantas (amžius: 4-6 m.). Vaikai pasirenka iki kokios spalvos ar paveikslėlio kelias bitutė-robotukas. Ją patys programuoja įvardydami judėjimo kryptis ir skaičiuodami kilimėlio langelius. Bitutei-robotukui pasiekus tikslą vaikai/as įvardija tai antrąja kalba. Galima antrąja kalba skaičiuoti langelius, kuriais keliauja bitutė-robotukas ir įvardyti judėjimo kryptis.

IV variantas (amžius: 4-6 m.). Pasakojimo/istorijos kūrimas prasideda programuojant bitutę-robotuką ir taip keliaujant nuo vieno paveikslėlio iki kito. Žaidimo metu vaikai skatinami kalbėti pilniais sakiniais.

V variantas (amžius: 4-6 m.). Žaidimas su užduotimis. Pavyzdys: su bitute-robotuku nueiti iki morkos praeinant medį. Vaikas ar visa vaikų grupė garsiai (antrąja kalba) skaičiuoja langelius kiek bitutei jų reikės praeiti, įvardija (antrąja kalba), į kurią pusę bitutei-robotukui reikės pasisukti. Bitutei-robotukui pasiekus norimą paveikslėlį/spalvą vaikai garsiai (antrąja kalba) įvardija pavadinimą. Vyresni vaikai sakiniukais gali įvardyti bitutės-robotuko judėjimo kryptį ir žingsnių skaičių. Pavyzdžiui: du žingsniai atgal (two steps back).

VI variantas (amžius: 5-6 m.). Žaidimas su taškais. Užduoti užduotis gali grupės draugai ar mokytoja. Teisingai užprogramavus bitutę-robotuką ar (antrąja kalba) įvardijus paveikslėlį/spalvą gaunamas taškas. Daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas laimi.

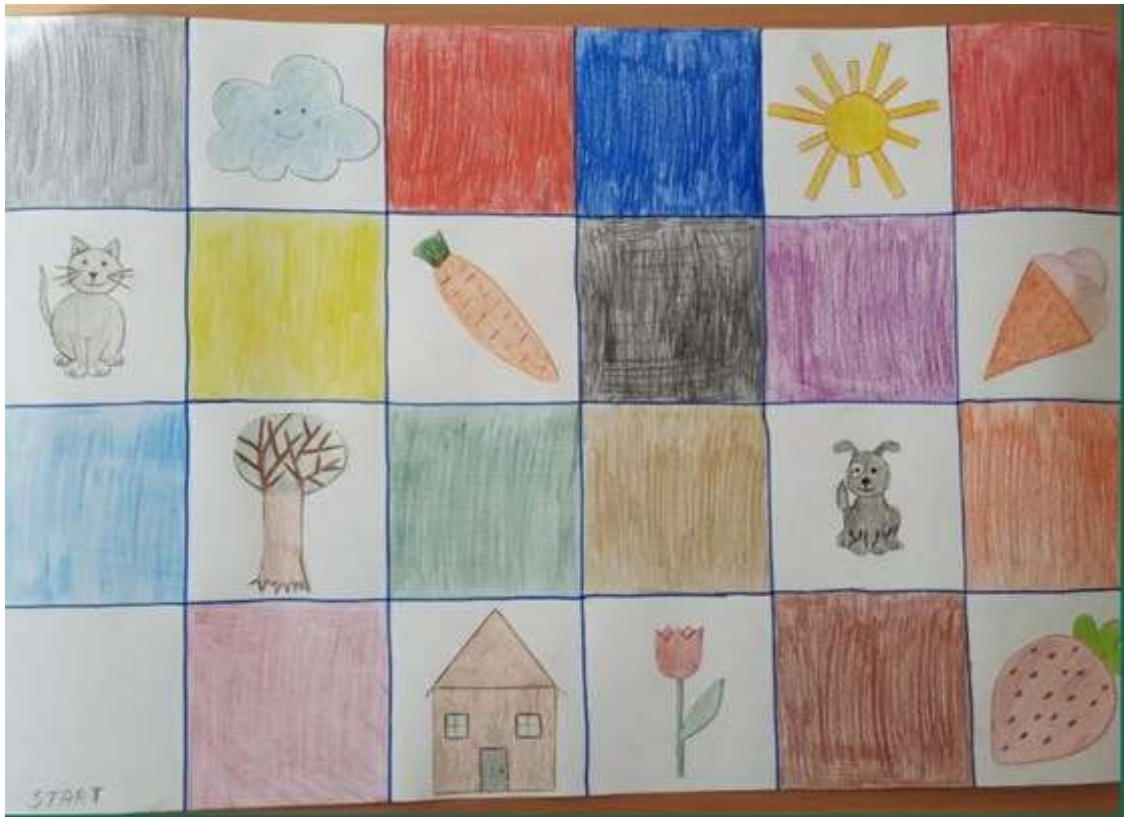
IŠVADOS

Vaikai žaisdami su šiuo lavinamuoju kilimėliu lavins kalbos, programavimo, skaičiavimo, kūrybiškumo įgūdžius, turtins žodyną, išmoks spalvų pavadinimus, gebės pažinti aplink esančius daiktus ir žaidimo forma susipažins su antrąja kalba. Gebės geriau orientuotis aplinkoje ir skirs kairę ir dešinę puses.

Žaisminga, įvairiai ir kūrybiškai panaudojama priemonė padės vaikams visapusiškai ugdytis.

PRIEDAI

NUOTRAUKOS



1 pav. Edukacinės bitutės-robotuko kilimėlis „Paveikslėliai ir spalvos“.



2 pav. Žaidimo akimirkos.