

Első lépések

STEAM Park | 45024 | 3-5 éveseknek | 2-8 gyermeknek

A készlet arra ösztönzi a gyermekeket, hogy játékos módon fedezzék fel a tudományt, a technikát, a mérnöki ismereteket, a művészetet és a matekot. A tanárok felhasználhatják ezt a készletet arra, hogy olyan vidám tanulási élményeket szerezzenek, amelyek során a gyermekek saját vidámparkjuk tervezői és mérnökei lehetnek. Az építőkártyák felhasználhatók az alább javasolt tevékenységek bevezetőjeként, hogy vezéreljék a gyermekeket az építés során, és ösztönözzék őket az elképzelésük szerinti építésre.



1. A mozgás vizsgálata: Kérd meg a gyermekeket, hogy mondják el, mire szeretnek felülni a vidámparkban, vagy mit tartanak félelmetesnek! Beszélgetsetek azokról a különféle mozgásokról, amelyeket ezek az attrakciók végeznek! Kérd meg a gyermekeket, hogy legyenek „gépészek” és alkossanak különféle mozgó attrakciókat!



2. Vizsgáljátok meg a hatást és az ellenhatást, és készítsétek előrejelzéseket: Kérd meg a gyermekeket, hogy meséljék el, milyen játékokat láttak a vásárokon vagy a vidámparkokban! Beszéljétek meg, hogyan játsszák ezeket a játékokat, hogy díjat nyerjenek! Kérd meg a gyermekeket, hogy építsék meg saját játékukat! Bátorítsd őket, hogy maguk találjanak ki szabályokat, és jelöljenek ki díjakat, majd engedd, hogy eljátsszák a játékot és ellenőrizzék a tervezés eredményét!



3. Vizsgáljátok meg a térlátást és a térképezést: Beszéljétek a vidámparkban található különféle területekről! Kérdezd meg a gyermekeket, hogyan szerveződnék ezek a területek! Kérd meg őket, hogy építsék meg ezeket a különféle területeket, és rendezzék el

őket! Ösztönözd a gyermekeket a számozott elemek használatára, hogy megmutassák a látogatóknak, mit nézzenek meg először, másodszor és harmadszor. Kérd meg őket, hogy nevezzék el a vidámparkot és rajzoljanak róla térképet!

4. Végezzétek becsléseket és méréseket: Kérd meg a gyermekeket, hogy építsék meg egy játék, attrakció vagy egy stand modelljét, és mutassák meg, hogyan működik amit kitaláltak! Beszélgetsetek a különféle mértékekről, például a távolságról, magasságról, súlyról és hosszúságról! Kérd meg a gyermekeket, hogy mondják meg, mivel lehet mérni az egyes modelleket! Hasonlítsatok össze és becsüljétek meg súlyt, távolságot, árat, stb.!

5. Fedezzétek fel a szerepjátékot, az önkifejezést, és a kreativitást: Beszélgetsetek a különféle műsorokról (pl. parádék, bűvész előadások, zenei műsorok, stb.), amelyeket a vidámparkban láthattok! Kérd meg a gyermekeket, hogy építsenek egy színpadot és állítsanak össze egy élő előadást! Legyenek benne kellékek, jelmezek, szettek és ülések a közönségnek!



Tanulási célok

Matek és tudomány kezdőnek:

- Kérdések feltevése
- Megfigyelés és leírás
- Problémamegoldás