

„Steam Park“ Mesimummide rühmas

Mäng on lapse jaoks väga oluline ja tõsine tegevus – see on tema jaoks peaaegu sama, mis täiskasvanutele töö. Mängu ajal viibib laps omaette maailmas, unustades kõik ümbritseva: aja, söömise, magamise. Lego-klotsid on olnud ühed populaarsemad mänguasjad juba aastakümneid. Kuigi tegemist on mänguasjadega, saab nende abil luua tõelisi imesid ja kunstiteoseid.

Tahaksin tutvustada ja jagada oma kogemusi lapsi arendavast komplektist „STEAM PARK“ ja sealsetest tegelastest lasteaia õppetöös. Tegevustes uurivad lapsed funktsionaalsetest klotsidest (pöörlev alus, kiik ja raam, kaks oranži kiikuvat jalast, hammasrattad, paela ja konksuga vintsid, kahur, kaks noolt, ratastega kärud, kaks liigendklotsi ja kaks lõõtsaga klotsi) interaktiivsete mudelite ehitamise abil ümbritsevat maailma. Klotside juurde kuulub õpetajajuhend, mis aitab arendada loodus-, tehnoloogia-, inseneria-, kunsti- ja matemaatika-alaseid oskusi. Põnevalt saab lahendada põhjuse ja tagajärgede seoseid, teha ennustusi ja esitleda oma tööd. Juhendi juurde kuulub kolme liiki trükimaterjal (purjed, rajad), tabelid, õpitegevustega seotud inspiratsioonikaardid, mis annavad mõtteid mudelite ehitamiseks.

Steam Park jutustab loo kohast, kus lapsed ja täiskasvanud saavad seiklema käia. Seal saab mängida, karusselliga sõita, etendusi vaadata ja maitsvat toitu süüa. Lõbustuspargi direktor on hr Parker, kes soovib kõigile head, kuid asjade korrashoidmine on suur töö. Õnneks on tal palju sõpru, kes teda aitavad: pr Engels, Arty, Sienna, Teresa ja Matt. Vahva on see, et tegevusi saadab igal korral uus lugu Steam Parki tegelastest ja nende muredest, mille kaudu saavad lapsed pakkuda olukorrale lahendusi. Iga loo juurde käib inspiratsioonikaart, mille abil saab täiendada mudelit ning mängida rollimänge.

Kaldteed

Vahendid: klotsid, inspiratsioonikaardid, raja joonis lastele (printida 6lk), pliatsid, liim, käärid.

Lapsed kaunistavad värvides oma raja, kleebivad kokku 3lk rajajoonist, millega saab mõõta ja ennustada eseme veeremist. Esmalt ehitatakse inspiratsioonikaardi järgi väike kaldtee ning märgitakse veeremise tulemused. Paremate tulemuste saamiseks peavad lapsed jõudma arutluse käigus lahenduseni: ehitatakse pikem ja kõrgem kaldtee. Seejärel mõõdavad lapsed tulemusi, fikseerides kaugused pliatsiga rajal, ning analüüsivad neid.

Antud ülesanne polnud just lihtsamate killast. Paljudel lastel tekkis probleeme pika kaldtee ehitamisega. Raskusi valmistas õigete kaldtee tükkide sobitamine ja ebakindel konstruktsioon. Pidin ka ise nentima fakti, et ma pole insener vaid pedagoog. Olin samuti nõu ja jõuga abiks. Lõpptulemuseks valmis pikk ja kindel rada, millest oli palju sõidu-ja võidurõõmu.



Vee peal liikumine

Vahendid: klotsid, inspiratsioonikaart, purjejoonised, käärid, augurauad, pliiatsid, veenõu, kõrred.

Mängu nimi võib olla ka „Ujub või upub“, kuna lapsed uurivad ja katsetavad ujumise ja uppumise põhjuseid. Paadile asetatakse erineva raskusega esemeid ning seejärel rühmitatakse need üheskoos: upub või mitte. Järgmisena meisterdatakse ja kaunistatakse paberist purjejoonised. Inspiratsioonikaardi järgi ehitatakse paadid ja paigaldatakse nendele purjed. Lastelt võib küsida, kuidas paat liikuma saada. Tuule tegemiseks saab kasutada erinevaid vahendeid, näiteks suud või käsi. Samuti on oluline purje asend ning esemed paadis. Kõiki neid teemasid saab lastega analüüsida ning katsetada.



Meie katsetamisel tekkis probleeme purjedega, mis kippusid ruttu ära ligunema. Soovitaksin mõned purjed kiletada. Lastele meeldib veega alati mängida ja meiegi tegevus tekitas palju elevust ja märgi varrukaid. Aetasime vette veel takistusi, mille ümber pidi purjetama. Selgus, et paadid ei liigu alati nii nagu arvasime.

Ahelreaktsioon, hammasülekanne

Vahendid: klotsid, inspiratsioonikaart

Ahelreaktsiooni tekitamise käigus õpitakse põhjuse ja tagajärje seoseid: üks sündmus peab tekitama järgmise. Esemed tuleb liikuma panna neid puudutamata. Ahelreaktsiooni saab käivitada palli viskamine, kahurist noole tulistamine ning hammasratta või kiikuva aluse liikuma panemine. Mudelid tuleb ühendada, tekitada pikk ahelreaktsioon ning seejärel võrrelda esimest ja viimast sündmust.

Hammasrattaste abiga saab tekitada pöördemomenti, tänu millele on võimalik erinevaid hammasrattaid pöörlema panna. Lõbustuspargi ehitamine oli loomulikult lemmikülesanne. Pöörlevad klotsid pakkusid erinevaid võimalusi atraktsioonide ehitamiseks.

Inspiratsioonikaardid andsid põnevaid lahendusi, kuid ka lapsed ise nuputasid vahvaid karuselle. Põnevad olid ka väravad, mida sai avada ja sulgeda. Mind ennast üllatas laste juures kõige rohkem see, et kui hästi nad need tegelaskujud omaks võtsid, neile abiks olid ja nendega suhtlesid.



Steam Park on hea õppevahend, mida saab kasutada laste analüüsisivõime parandamiseks. Mängu saab varieerida erinevates õppetegevustes, suunates tähelepanu koostööle ning sotsiaalsusele. Tänu mängulisusele on kasutajate protsess nii hariv kui ka lõbus.

Artikli koostamisel on kasutatud LEGO Education õppematerjali.

Anneli Poska

Tartu Lasteaed Sass, vanemõpetaja