

Planeeritava tegevuse analüüs TULEM mudeli põhjal

Lasteaia nimi: Lohkva laseaed
Robootikaring
Õpetaja nimi: Anneli Mõtsmees

Projekt: Tehnoloogiline Halloweeni show

Aeg: oktoober 2022
3 tegevust

Tegevuse eesmärk: Lapsed loovad robotite ja kunsti vahenditega Halloweeni etenduse teistele lasteaia lastele.

Eeldatavad tulemused:

- Keskendub huvipakkuvale tegevusele 20 minutit
- Planeerib oma tegevuse, viib selle ellu
- Koostab oma eesmärgist lähtuva programmi
- Teeb kaaslasega koostööd
- Ebaõnnestumise puhul proovib uuesti.
- Kujundab oma fantaasiat rakendades kunstiteose, kostüümi.
- Kasutab vahendeid heaperemehelikult.
- Mõistab mis on päriselu ja mis fantaasia.
- Kirjeldab oma tegevust kaaslastele.
- Analüüsib, kuidas ta planeeritud tegevus õnnestus.

I tegevus

1. Lastega arutelu, mis on halloween, mis tegelasteks siis maskeerutakse, kuidas need tegelased välja näevad, kuidas liiguvad, mis häält teevad.
Kuidas võiks teha robotitega sellist üritust? Loo lava, kasutame valgust.
2. Lapsed jagatakse paarideks. Paarilised saavad omavahel kokku leppida millist tegelast nemad kujundama hakkavad.
3. Toimub vestlus – kes kelle valis ja mida nemad saavad robotile välimuses lisada.
4. Paarilised planeerivad oma roboti liikumist laval – ette on antud lava kuju ja lapsed peavad kokku leppima, kus nende robot oma teekonda alustavad ning joonistama paberile liikumisuunad nooltega.

II Tegevus

1. Ühiselt luuakse põrandale lava ala teipidega.
2. Valitud tegelase liikumise programmeerimine koostöös paarilisega – lapsed hakkavad korda mõõda looma oma eelmisel korral planeeritud liikumist.
3. Programmi lisatakse ka välimuse koodipildid – kokkulepped paarilisega.

III Tegevus

1. Oma robotile välimuse meisterdamine ja koos kostüümiga laval liikumise läbimängimine
2. Lasteaia saalis teistele lastele oma tehtud töö esitlemine – iga paar saab panna oma roboti liikuma ja esitleda, kelleks ta roboti tegi.
3. Peale üritust toimub vestlus, kuidas lastel nende arvates läks ja mida järgmiseks võiks ette võtta.

Põhimõte		Tegevuse sisu, mis kannab seda põhimõtet
Tunneme rolle ja püstitame eesmärgid!	1. Õpetaja selgitab välja lapse varasemad teadmised ja kohandab need õppe-eesmärkide ja eeldatavate tulemustega	Ürituse planeerimine lastega – arutelud tegelastest, kuidas luua lava, mismoodi kujundada ruum – valgus, heli.
	2. Laps arendab enesejuhtimisega seotud pädevusi	Paarilisega oma visiooni loomine valitud tegelasest, tegelaste programmeerimine ja välimuse kujundamine.
U saldame vastutust ja teeme koostööd!	3. Õpetaja kaasab, inspireerib, on mentor ja kaasõppija	Tegelaste olemuse selgitamine, piltide vaatamine googllest
	4. Laps ja õpetaja loovad teadmisi koostöiselt.	Lavaala loomine kogu grupiga, programmi ja roboti välimuse loomine paarilisega
Lõimume eluga!	5. Õpetaja kasutab aktiivõpet ja sellega seotud õppemeetodeid	Tegelaste valiku arutelu, Arutelu kuidas luua lava, mis vahendeid kasutada. Lavade uurimine veebist. Teipide ja klotsidega lava loomine.
	6. Laps lahendab õppetöös reaalseid elulisi probleeme ja teeb koostööd praktikutega	Roboti programmeerimine arvestades lava mõõtmeid. Roboti välimuse loomine meisterdamise vahenditest ja legodest. Saali ettevalmistamine koos lastega – lava, valgus, taustamuusika.
Evime kogemust!	7. Õpetaja loob õpikeskkonna, kus on võimalik praktiliselt tegutseda	
Mõõdame mõju!	8. Lapsed hindavad eesmärgi saavutamist ja tulemusi personaalsel, meeskondlikul ja väärtusloome tasanditel	Ürituse - oma roboti esitlemine teistele, roboti liikumise õnnestumise analüüs, enda tegevuse hindamine – mis oli raske, mis meeldis kõige rohkem. Miks miski asi ebaõnnestub, ei toimi.