KIDS BUILD THEIR KNOWLEDGE AND SKILLS ABOUT THE WORLD THROUGH STEAM

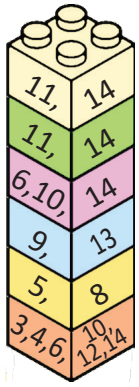
Téma: Turistický vláčik „obri“

Pomôcky pre každý tím: Karty s pokynmi: 380, 373, 428, dve karty s ľudskými postavami (muž a žena) od 216 do 224, dve karty od 129 do 139, dve karty od 018, 026, 027, 052, 051, 034 047, 038, 040, dve karty od 143 do 152 a zodpovedajúci konštrukčný materiál; ľudské postavy: vodič, štyria turisti, dvaja predavači; akčné kocky vlaku: červená a žltá; karta činnosti I- 2 -1

I-2

Financovaný Európskou úniou

Činnosti:

1. Učiteľ vysvetľuje tému hodiny – postaviť turistický vláčik a železničnú trať na prehliadku pamiatok. Každý tím musí postaviť:
   - Okružná železničná trať (380)
   - Železničná stanica (373)
   - Turistický vláčik s jedným vozňom (428)
   - Dva kiosky (143-152)
   - Dve obrovské „sochy“ ľudí (216-224)
   - Dve obrovské stromové „sochy“ (129-139)
   - Dve obrovské „sochy“ zvierat (018, 026, 027, 052, 051, 034, 047, 038, 040)
2. Učiteľ rozdelí zostavy do tímov a rozdelí prácu medzi členov.
3. Tímy zostavujú modely. Stanicu umiestnia pri koľajisku a kiosky umiestnia na obe strany stanice. Obrie postavy idú na rôznych miestach na trase. Dvaja z turistov čakajú na stanici. Predajcovia stoja za svojimi kioskami. Vlak rušňovodič a ďalší dvaja turisti sú vo vlaku, ktorý je na stanici.

4. Učiteľ zapína vlaky pre každý tím a ukazuje im, ako fungujú. Deti sledujú, ako vlak obchádza trať, a komentujú predmety, keď okolo nich prechádza.
5. Učiteľ nechá vlak bežať, kým nevyvstane otázka, ako dlho bude vlak obchádzať trať; a prečo nezastaví na stanici, aby nastúpili ďalší cestujúci.
6. Učiteľ ukáže triede akčnú kocku červeného vlaku a vysvetlí , čo sa stalo. Musí byť umiestnený pozdĺžne vo vnútri dráhy. Keď motor prejde cez tehlu, vyšle pokyn, aby sa motor zastavil. Deti dostanú akčnú kocku a požiadajú, aby si ju vyskúšali kdekoľvek na trati.
7. Po úspešnom zastavení vlaku im učiteľ povie, že teraz musí zastaviť, aby cestujúci mohli vystúpiť a tí, ktorí čakajú na nástup.
8. Učiteľ sa pýta, kde majú zastaviť vlak. Deti odpovedajú, že to majú zastaviť na stanici.
9. Učiteľ rozdá kartičky s aktivitami a upozorní , že zobrazujú len tú časť železnice, ktorá je na stanici. Rozdajú sa farebné červené ceruzky a každý tím je požiadaný , aby sa presne rozhodol , kam umiestnite červenú akčnú kocku . Tímy zaznamenajte svoju hypotézu vyfarbením ich zvolenej polohy na kartu aktivity .
10. Keď všetky tímy zaznamenajú svoju hypotézu na kartu , učiteľ ich požiada, aby vykonali experiment. Vyrazia vlak zo stanice a počas jeho jazdy umiestnia akčnú kocku na miesto, ktoré označili na karte. Všetky tímy to robia a sledujú výsledok svojho experimentu.
11. Keď všetky vlaky zastavia, učiteľ a deti sa pozrú, aby zistili, kde každý z vlakov zastavil , a rozhodnú sa, či je toto správne miesto. Tímy, ktoré nezastavili vlak na správnom mieste, diskutujú o tom, akú zmenu by mali urobiť, a spustia experiment znova.
12. Učiteľ teraz ukáže deťom žltú akčnú kocku a vysvetlí jej úlohu. Požiada tímy, aby sa pozreli na svoju kartu hypotéz a označili, kde sa kiosky nachádzajú. Kam majú umiestniť žltú akčnú kocku, aby vlak pri prejazde okolo stanice vydal zvuk?
13. Tímy si podľa toho označia svoje karty, potom učiteľ rozdá žlté akčné kocky.
14. Tímy experimentujú a v prípade potreby vykonajú príslušné korekcie.
15. Deti a učiteľ dospeli k záveru, že je dôležité veľmi starostlivo vybrať, kam umiestnia akčné kocky, ak chceme, aby model verne napodobňoval skutočnú situáciu, keď vlak signalizuje predtým, ako prejde miestom a keď zastaví na stanici pre cestujúcich.