KIDS BUILD THEIR KNOWLEDGE AND SKILLS ABOUT THE WORLD THROUGH STEAM

Téma: Donášková služba mlieka

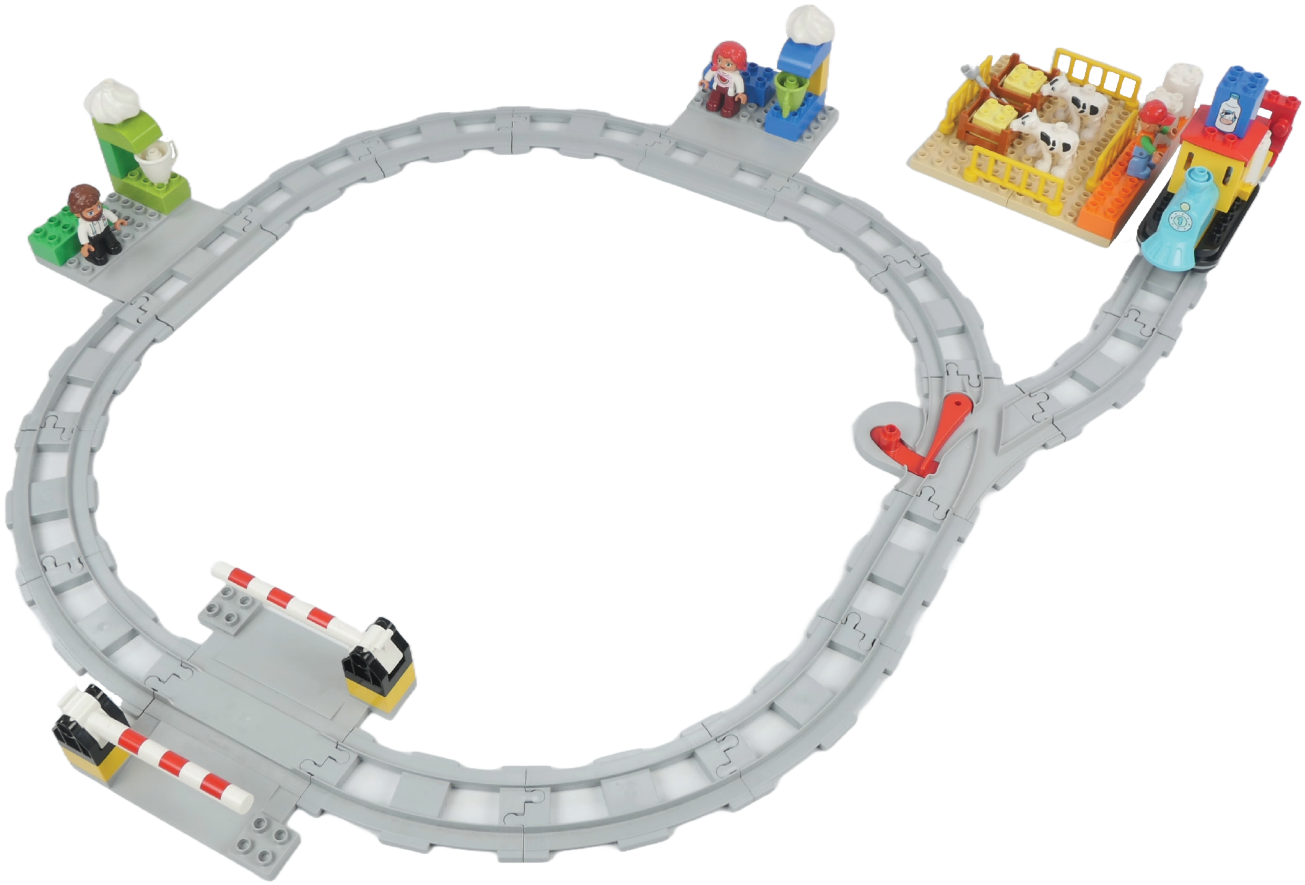
Pomôcky pre každého čajníka: Kartičky s pokynmi: železničná trať (440), priecestie so závorami (385), mliekarne (438 a 439) , farma s kravami (437) , nákladný vlak na prepravu mlieka (436) a príslušné Stavebný Materiál; karty s ilustráciami udalostí na ceste; ľudské postavy: vodič, farmár, dvaja mliečni úradníci; akčné kocky vlaku: dve červené, jedna zelená; dve modré, jedna žltá; tablet s nainštalovanou aplikáciou LEGO® DUPLO® Connected Train*.

I-7

Financovaný Európskou úniou

Činnosti:

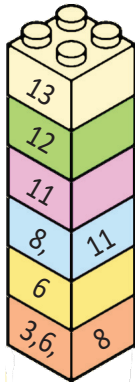
1. Učiteľ vysvetľuje tému hodiny – rozvoz mlieka vlakom z farmy do dvoch mliekarní. Každý tím musí postaviť:
   - Železničná trať (440)
   - Železničná križovatka (385)
   - Nákladný vlak (436)
   - Dve mliekarne (438 a 439)
   - Farma s kravami (437)
2. Učiteľ rozdelí sady do tímov a rozdelí prácu medzi členov .
3. Tímy zostavujú modely a umiestňujú ľudí na ich vhodné miesta.



KIDS BUILD THEIR KNOWLEDGE AND SKILLS ABOUT THE WORLD THROUGH STEAM

Téma: Donášková služba mlieka

I-7

Financovaný Európskou úniou

4. Učiteľ rozdá kartičky s udalosťami v príbehu, ktorý bude rozprávať. Úlohou tímov je usporiadať karty v poradí a zároveň počúvať príbeh .
5. Učiteľka povie deťom príbeh , ktorý si majú pretvoriť:
"Nákladný vlak zastaví na farme. Tu naloží mlieko. Potom ide pozdĺž koľaje, aby dodal mlieko do mliekarní. Keď sa blíži k železničnému priecestiu, vlak vydá zvukové varovanie, keď dorazí do prvej mliekarne , zastaví sa a vyloží dva kontajnery kontajnery pripravené na opätovné naplnenie nasledujúci deň“.
6. Učiteľ rozdá tímom tablety s aplikáciou pre príbeh načítanou na obrazovke, potom zapne lokomotívu a čaká, kým sa pripojí k tabletu. Keď tablet hovorí s vlakom, učiteľ vysvetlí, ako pohnúť vlakom dopredu alebo dozadu, ako ho zastaviť a ako ho zapískať .
7. Učiteľ požiada tímy, aby pomocou tabletu ovládali pohyb vlaku. Musí prejsť celú trasu a reprodukovať udalosti v príbehu. Tímy rozhodnú o tom, kto pôjde ako prvý, zvyšok poradí .
8. Keď sa prvému dieťaťu podarí reprodukovať príbeh, vymenia si miesto .
9. Učiteľ požiada tímy, aby vrátili tablety a na oplátku im dajú farebné akčné kocky vlaku.
10. Učiteľ požiada tímy, aby znovu vytvorili príbeh. Tentoraz vypravia vlak ručne. Akčné kocky vlaku umiestnia na trať na miesta potrebné na to, aby sa odohrali všetky udalosti v príbehu.
11. Deti neustále experimentujú, kým nedosiahnu požadovaný výsledok.
12. Každý tím ukáže učiteľovi, ako dokončil zadanie. Ak existujú rôzne riešenia, celá skupina o nich diskutuje .
13. Učiteľ to zhrnie tak, že postupnosť akcií možno zakódovať pomocou sady sekvenčných riadiacich príkazov. Akákoľvek chyba v kóde vedie k nesprávnej akcii riadeného objektu .