



Veikla

TIKIMYBĖ

VEIKLOS TIKSLAS – *vaikai mokysis apie tikimybes, darys spėjimus ir fiksuos rezultatus naudodami grafikus.*

ŽODYNAS

Spėjimas, tikimybė,
laimės ratas

PASIEKIMAI: STEAM gebėjimai (pasiekimų sritis, žingsnis) iš Aprašo¹

- ⇒ *Supranta, skiria žodžius daugiau, mažiau (3 ž. Skaičiavimas ir matavimas). Supranta daiktų didėjimo ir mažėjimo tvarką (4 ž. Skaičiavimas ir matavimas). Palygina ir pastebi pasikartojančių daiktų seką (5 ž. Skaičiavimas ir matavimas). Supranta ir taisyklingai vartoja atitinkamą daiktų skaičių žymintį simbolį, bando tinkamai naudotis grafikus (6 ž. Skaičiavimas ir matavimas).*
- ⇒ *Išbando suaugusiojo pasiūlytą veiklą, naujus žaidimus (3 ž. Iniciatyvumas ir atkaklumas). Iškilus sunkumai bando jį įveikti (4 ž. Iniciatyvumas ir atkaklumas). Nepasisekus prašo pagalbos bendraamžių, suaugusiųjų (5 ž. Iniciatyvumas ir atkaklumas). Palankiai priima kliūtis, iššūkius (6 ž. Iniciatyvumas ir atkaklumas).*
- ⇒ *Aiškinasi kaip ir kodėl vyksta tam tikri procesai (3 ž. Tyrinėjimas). Paaiškina kodėl pasirinko vienokius ar kitokius daiktus reikalingus veiklai (4 ž. Tyrinėjimas). Išskiria pastebėtus skirtumus, suvokia ryšius, apibūdina daiktų savybes (5 ž. Tyrinėjimas). Aktyviai tyrinėja aplinką, stebi, lygina daiktus atsižvelgdamas į jų savybes, grupuoja, klasifikuoja (6 ž. Tyrinėjimas).*

Pažymėkite papildomus gebėjimus, kurie ugdėsi šioje veikloje ir jų nėra Apraše (privaloma)

¹ Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas, 2014. Reng. O. Monkevičienė ir kt. Vilnius: Švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centras. Prieiga per internetą: https://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/ikimok_pasiekimu_aprasas.pdf



KĄ TURIME ŽINOTI

Tikimybė suvokiama, kaip dažnai tam tikri įvykiai kartojasi, jeigu kažkas kartojama keletą kartų. Tam tikro nepastovaus įvykio tikėtumas. Pavyzdžiui, tikimybė, kad moneta nukris skaičiumi į viršų yra 1 prie 2.



KLAUSIMAI

- *Ar vaikai žaidžia spėjimo žaidimus?*
- *Ar padeda užuominos atspėti teisingą atsakymą?*
- *Kada lengviau atspėti teisingą atsakymą ar kai yra daugiau užuominų, ar kai mažiau? Kodėl?*

REIKALINGOS MEDŽIAGOS

Lego „STEAM parko“ rinkinys (45024), įkvėpimo paveikslas (14 ir 16 priedai), rezultatų grafikai (atspausdinkite po vieną kiekvienam vaikui 15 priedas), kreidelės ar spalvoti pieštukai.



1. SUSIETI

a) Spėjimo žaidimas 1.

Sugalvokite spalvą ir paprašykite vaikų atspėti apie kokią spalvą jūs galvojate.

Pateikite vaikams keletą užuominų. Užuominos raudonai spalvai galėtų būti:

- Spalva apie, kurią aš galvoju yra apvalaus vaisiaus spalva.
- Spalva apie, kurią aš galvoju yra kai kurių rožių spalva.

Kai vaikai atspės spalvą, paprašykite jų paaiškinti kaip jie tai padarė. Paaiškinkite, kad kuo daugiau užuominų jūs pateikiate, tuo lengviau yra atspėti teisingą atsakymą.

b) Spėjimo žaidimas 2.

Išrinkite raudoną, geltoną ir mėlyną kaladėles iš rinkinio ir padėkite jas prieš save. Pasakykite vaikams, kad jūs galvojate apie vieną iš šių trijų spalvų ir paprašykite atspėti apie kurią.

- ✓ Kai vaikai atspės teisingą atsakymą, paklauskite jų ar žaidžiant šį žaidimą buvo lengviau ar sunkiau atspėti teisingą spalvą lyginant su praeitu žaidimu.
- ✓ Paaškindite, kad šiame žaidime jie turėjo tik tris spalvų variantus. Vis dėlto nebuvo pateikta jokių užuominų.
- ✓ Pasakykite vaikams, kad jūs paskaitysite istorijos pradžią apie grupę žmonių, kurie lankosi STEAM parke. Galite parodyti vaikams įkvėpimo nuotraukas ar naudoti figūrėles papildant pasakojimą.
- ✓ Garsiai skaitykite toliau pateiktą istoriją:

ISTORIJA

Matas ir Miglė ir Mariaus močiutė Ponia Nijolė lankėsi STEAM parke. Jie pastebėjo savo draugą Parkerį, parko direktorių, stovintį prie „Suk ir laimėk“ žaidimo. „Ateikite ir pasukite laimės ratą! Kaip manote, kuri spalva išsisuks dabar?“ – pasiteiravo lankytojų Antanas. „Aš galvoju, kad jis sustos ties raudona, todėl, kad raudona mano mėgstamiausia spalva!“ – sušuko Matas. „Aš galvoju, kad ties turkio spalva, nes yra trys turkio spalvos langeliai ir tik po vieną raudonos, geltonos ir mėlynos spalvų langelius“ – samprotavo Miglė. „Ponia Nijole, ar galėtumėte pasukti ratą? – paprašė Antanas.. Ponia Nijolė priėjo ir iš visų jėgų pasuko laimės ratą. Visi stebėjo kaip ratas sukasi. Pagaliau jis sulėtėjo ir sustojo ties raudonos spalvos langeliu. „Taip! Raudona pati geriausia!“ – nudžiugo Matas. „Išsirink sau prizą nuo raudonos lentynos!“ – pasiūlė Antanas..

2. KONSTRUOTI

- ✓ Pasiūlykite vaikams pažiūrėti į rinkinyje esančias laimės rato modelio įkvėpimo paveikslą ir paskatinkite jį pastatyti. Pasakykite jiems, kad žaisite žaidimą naudodami laimės ratą.
- ✓ Kai laimės ratas bus pastatytas, parodykite vaikams vėliavėlę esančią viršuje ir paaiškinkite, kad ji rodo kuri spalva išsukta. Paklauskite vaikų ties kuria spalva, jų nuomone, sustos ratas, jeigu kas nors jį pasuks.
- ✓ Pasakykite vaikams, kad jie gali pabandyti spėti ties kuria vieta ratas sustos, įvertindami rato pasukimo stiprumą ir spalvų išsidėstymo atstumą, tačiau taip yra beveik neįmanoma padaryti gero spėjimo.
- ✓ Išdalinkite vaikams po vieną rezultatų fiksavimo grafiką ir paprašykite jų paeiliui sukti laimės ratą ir spėlioti ties kuria spalva ratas sustos. Po kiekvieno pasukimo, paprašykite vaikų grafike pažymėti ties kuria spalva ratas sustojo.

3. APTARTI

- ✓ Po to kai ratą pasuka visi vaikai, paprašykite jų pažiūrėti į grafikus ir suskaičiuoti kiek kartų ratas sustojo ties kiekviena spalva.
- ✓ Su vaikais aptarkite šiuos klausimus:
„Jeigu reikėtų spėti ties kuria spalva sustos ratas kitą kartą, kokį spėjimą darytum?“
„Jeigu tu pasuksi ratą tris kartus iš eilės, kaip spėji, kiek kartų jis sustos ties turkio spalva? Kodėl?“
- ✓ Paaiškinkite, kad turkio spalvos langelių yra daugiau negu kitų spalvų ir tai reiškia, kad yra didesnė tikimybė, kad ratas sustos ties turkio spalvos langeliu, negu ties kuria nors kita spalva.

4. TOBULINTI

- ✓ Pasakykite vaikams, kad žaisite kitą žaidimą naudodamiesi šiuo laimės ratu.
- ✓ Paaiškinkite vaikams, kad jie suks ratą paeiliui ir kai jis sustos ties kuria nors spalva, vaikai turės išsirinkti kaladėlę ar kitą daiktą, kuris būtų tokios pat spalvos kaip išsuktas langelis.
- ✓ Pasakykite vaikams, kad laimės ratas bus sukamas penkis kartus ir po to jie turės pastatyti prizą naudodamiesi tomis kaladėlėmis, kurias surinko.



KĄ STEBĖTI IR VERTINTI

Stebėdami vaikų įgūdžius, galite fiksuoti ar jie ugdomi šiuos gebėjimus:

- *Vaikai daro spėjimus.*
- *Vaikai stebi ir fiksuoja kas įvyko.*
- *Vaikai fiksuoja duomenis naudodamiesi grafikais.*
- *Vaikai atpažįsta skaičius ir skaičiuoja kiekybę*
- *Vaikai apibūdina rezultatus, reflektuoja veiklą.*
- *Vaikai naudoja šios temos terminus laisvoje veikloje.*





	
	
	
	

