

STEAM TEGEVUSKAARDID

STEAM- (ingl k science, technology, engineering, arts, maths) ehk **MATIK**-õpe haarab endas matemaatikat, inseneeriat, tehnoloogiat, teadust ja kunsti. STEAM-õpe toetab tulevikuoskuste arengut. See on lähenemisviis, mis võimaldab uurida ja avastada ning arendada loovust, probleemilahendusoskust ja iseseisvat mõtlemist. STEAM-õpe aitab lastel mõista, kuidas erinevad valdkonnad on omavahel seotud, julgustab korduvalt katsetama ning mitte alla andma!

STEAM PÕHIMÕTTED:

1. STEAM-tegevused võimaldavad toetavas keskkonnas korduvalt katsetada, eksida ja uuesti proovida.
2. STEAM-tegevused on mängulised: laps osaleb tegevustes rõõmuga ja tema loomulik uudishimu on toetatud.
3. STEAM „käed külge“ tegevused kaasavad lapsi läbi eluliste ja praktiliste tegevuste ning annavad võimaluse leida loovaid lahendusi.
4. STEAM-tegevused toetavad lapse arvutusliku mõtlemise kujunemist.
5. STEAM loob põnevaid võimalusi kunstiliseks eneseväljenduseks.



Vaata videost, mis on STEAM.
Link avaneb telefoni kaamera abil QR-koodi all.



KARBIST LEIAD 50 TEGEVUSKAARTI:

- ◆ Kaardid on viies valdkonnas, mida eristatakse värvide alusel:
 - ➔ **Teadus (roheline kaart)** – katsed ja muud uurimuslikud tegevused
 - ➔ **Inseneeria (punane kaart)** – ehitamise ja konstrueerimise tegevused
 - ➔ **Matemaatika (lilla kaart)** – suurused, kogused, võrdlemine, kujundid
 - ➔ **Tehnoloogia (sinine kaart)** – programmeerimine, nutiseadmete kasutamine ja elektroonika/mehaanika
 - ➔ **Kunst (kollane kaart)** – kunst, disain ja muud loovad tegevused
- ◆ Kaardi esiküljel on täpne samm-sammuline juhend koos piltide ning juhistega. Kasutame trükitähti, et lapsed saaksid juhendit ka ise lugeda.
- ◆ Kaardi esiküljelt leiab ka vahendite nimekirja, mida selle tegevuse juures vaja läheb. Vahendeid võib asendada sobivate alternatiividega.



- ◆ Kaardi tagaküljel on info õpetajale ja lapsevanemale:
 - ➔ Õppevaldkonnad on võetud alushariduse õppekavast, kuid neid saab kohandada ka Põhikooli riikliku õppekava valdkondadega (kaardid on sobilikud vanusele 2-10 a).
 - ➔ STEAM-õppe eesmärk tugineb Väike Päike õppekavale.
 - ➔ Märksõnad rõhutavad selle tegevuse käigus käsitletavaid teemasid ning mõisteid.
 - ➔ Aeg on tegevuse läbiviimiseks kuluv aeg.
 - ➔ Lisainfosse on koostaja poolt koondatud soovitusel teema edasiarenduseks või tekkinud tähelepanekud.
 - ➔ Lisaks on igal kaardil eraldi välja toodud üks eriti oluline mõte.
 - ➔ Kaardi all servas on QR kood, millelt leiab selle tegevuse probleempüstitusega animatsiooni. Kaksikud Harald ja Freia raamatust „Maruvahva lasteaed“ (Liis Sein) toovad läbi eluliste näidete lasteni eakohased küsimused ja ülesanded.

STEAM-õpe soodustab avatud mõtlemist, loovust ja riskide võtmist, mis on olulised oskused nii hariduses kui ka elus üldiselt!

Põnevat avastamist!



Koostaja: haridustehnoloog Karin Eesmaa
Kujundus ja illustratsioonid: Kadri Võsumäe

Väike Päike Koolituskeskus
www.lasteklubi.ee