

„Bitučių" grupė vykdė STEAM veiklą „Programuoju ir žaidžiu". 🌻😊 Šių veiklų metu vaikai žaidė ir patys to nežinodami mokėsi programavimo pradmenų. Pirmasis iššūkis: „Surask labirinte pasiklydusią mergaitę". Šio iššūkio metu vaikai turėjo apskaičiuoti ir numatyti išmanios bitutės veiksmus. Sąlygos buvo aiškios ir vaikams suprantamos – negalima kirsti labirinto ribų.

Pasiekus tikslą, vaikai gavo antrą iššūkį: „Sukurk bitutei ir mergaitei labirintą pats". Šios veiklos metu vaikai mokėsi bendradarbiauti ir tartis priimant bendrus sprendimus. Kad būtų paprasčiau surasti išėjimą iš labirinto, vaikai drąsiai ėmėsi iniciatyvos ir bitutės veiksmus numatė rašydami ant lentos. 😊

Paskutinis šios programavimo dienos iššūkis buvo „Neužlipk ant karštos lavos". Šios veiklos metu, vaikai galėjo jau patys numatyti savo žingsnius ir veiksmus įveikiant nelengvą užduotį. Pavyko, tad sekantys programavimo etapai bus šiek tiek sudėtingesni, bet ne mažiau įtraukūs nei šie. Keliausime iššūkių ieškoti lauke! ☀️😊

