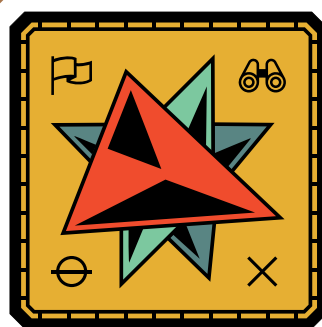


**FIRST
LEGO
LEAGUE**

DISCOVER

VODNIK ZA SREČANJA

KI GA PREDSTAVLJA:



UNEARTHED™



Kazalo vsebine

Dobrodošli	3
Igrivo in izkustveno učenje	4
Temeljne vrednote <i>FIRST</i> ®	5
Pred začetkom	6
Pregled srečanj.	7
Materiali za sezono	8
Zgodba	10
Srečanje 1: Odkrijmo!	11
Srečanje 2: Razburljivo izkopavanje	12
Srečanje 3: Ustvarjalci zemljevidov	13
Srečanje 4: Razvrščanje	14
Srečanje 5: Starodavna bivališča	15
Srečanje 6: Arheološka orodja	16
Srečanje 7: Arheološka pustolovščina	17
Srečanje 8: Časovna kapsula	18
Srečanje 9: Skupinski plakat	19
Srečanje 10: Kaj je zaključno praznovanje?	20
Zaključni dogodek.	21
Vprašanja za razmislek	22
Aktivnosti s šestimi kockami: Šest kock I in Šest kock II	23
Aktivnosti s šestimi kockami: Kaj lahko sestavite in Sestavi sliko	24
Aktivnosti s šestimi kockami: Se spomniš? in Hrbet ob hrbet	25
Aktivnosti s šestimi kockami: Potrebno je skupinsko delo in Sestavi kocko	26
Aktivnosti s šestimi kockami: Zgradite most	27



SUPER GLAVCE – USTVARJALCI PRIHODNOSTI!

Zavod Super Glavce je neprofitna, nevladna organizacija s statusom organizacije v javnem interesu na področju vzgoje in izobraževanja. s preverjenimi, vplivnimi, učinkovitimi vzgojno-izobraževalnimi programi s področja STEAM, opremljamo otroke in mlade z znanji in kompetencami za 21. stoletje.

Vključujemo jih v svet raziskovanja, inženirstva, znanosti, seznanjamo in učimo jih uporabe tehnologij v koristne namene.

Spodbujamo ustvarjalnost, skupinsko delo, samoiniciativnost, sodelovanje, podjetnost in povezovanje. Učiteljem ponujamo orodje – odlično koncipirane programe – katerih osnova sta izobraževalna robotika in raziskovanje, učenje projektnega in inženirskega načina dela, posebnost temeljne vrednote, ki so rdeča nit naših programov in dogodkov. Povezujemo formalno in neformalno učenje, izobraževanje in gospodarstvo.

Zavod Super Glavce je pogodbeni partner *FIRST*® (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) in LEGO® Education. Nosilec licence *FIRST*® LEGO® League za Slovenijo, Hrvaško, Srbijo in Črno goro. Organizator in izvajalec programov in dogodkov *FIRST* LEGO Liga.

FIRST® LEGO® Liga globalna sponzorja

The LEGO Foundation



ODKOPANO, Vodnik za srečanja 2025;

prevod in priredba: Aljoša Šip; grafični prelom: Na oblaku d.o.o.; tisk: Podoba d.o.o.;

izdal: Zavod Super Glavce; za Zavod: Natalija Premužič, Ljubljana 2025;

izvirni naslov: Team Meeting Guide, UNEARTHED™

Dobrodošli!

V programu **FIRST®** (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) **LEGO® Liga Odkrivalci** se otroci srečajo z osnovami STEM (znanost, tehnologija, inženirstvo in matematika), medtem ko skupaj rešujejo zabavne izzive in gradijo modele s kockami LEGO® DUPLO®. Otroci ob tem razvijajo učne navade, samozavest in spretnosti skupinskega dela.

FIRST LEGO Liga Odkrivalci je ena od treh starostnih skupin v okviru programa **FIRST LEGO Liga** in je namenjena najmlajšim otrokom. Program spodbuja mlade k raziskovanju ter razvijanju samozavesti, kritičnega razmišljanja in oblikovalskih spretnosti skozi praktično učenje STEM. Program **FIRST LEGO Liga** je rezultat sodelovanja **FIRST®** in **LEGO® Education**.



FIRST® AGE™ in UNEARTHED™

Dobrodošli v sezoni **FIRST® AGE™**, ki jo podpira Qualcomm. Letos bodo ekipe otrok raziskovale, kaj so nam ljudje iz preteklosti zapustili in kaj se lahko naučimo iz predmetov, ki so bili odkopani.

Pripravite se na arheološko pustolovščino! V tej sezoni bodo ekipe postale mladi arheologi. Skupaj bodo raziskovali najdišča,

gradili in preučevali zanimive artefakte ter reševali skrivnosti preteklosti.

Otroci bodo delali v skupinah in pri tem uporabljali kocke LEGO DUPLO iz kompleta **STEAM Park** in seta **Discover**. Spodbujajte otroke, da sodelujejo z drugimi v ekipi, se poslušajo med seboj, si izmenjujejo vloge ter delijo ideje in kocke.



UNEARTHED



Cilji programa

Otroci bodo:

- pri ustvarjanju spoznavali temeljne vrednote **FIRST**, pridobivali učne navade in inženirski način dela,
- skozi sodelovanje, sestavljanje in igrivo izkustveno učenje raziskovali temo in svoje ideje,
- ustvarjali in preizkušali svoje ideje ter rešitve,
- delili in sporočali, kar so se naučili, med seboj in z drugimi.

Igrivo in izkustveno učenje

Raziskave kažejo, da se pri majhnih otrocih ob igrivih STEM izkušnjah prebudi naravna radovednost, širijo svoje znanje in razvijajo učne navade. Ko vzgojitelji spodbujajo te naravne male znanstvenike, otroci gradijo most med resničnim svetom, STEM veščinami in pismenostjo.

V programu **FIRST® LEGO® Liga Odkrivalci** otroci dobijo za reševanje smiselne probleme. Skupaj raziskujejo in postavljajo vprašanja, gradijo in preizkušajo, poslušajo in delijo ideje. Ob koncu izkušnje otroci postanejo bolj samozavestni in bolj pripravljeni na prihodnje izzive.

Vloga vzgojitelja/mentorja

Kot mentor je vaš cilj ustvariti zabavno in spodbudno okolje, kjer lahko otroci raziskujejo, gradijo in ustvarjajo skupaj. Ni vam treba biti inženirski strokovnjak ali izkušen pedagog – vaša vloga je, da vodite in spodbujate, ter pomagate otrokom odkriti njihovo naravno radovednost in spretnosti skupinskega dela.

Mentorji v programu **FIRST® LEGO® Liga Odkrivalci** ste odgovorni za:

- **Spodbujanje učenja in igre:** Otroke vodite skozi posamezna srečanja ter jih spodbujate k raziskovanju, ustvarjalnosti in reševanju problemov.
- **Spodbujanje skupinskega dela:** Sodelovanje je prav tako pomembno kot tisto, kar ekipe zgradijo. Poskrbite, da bodo otroci delili, se izmenjavali in učinkovito komunicirali.
- **Zagovarjanje temeljnih vrednot FIRST:** Bodite zgled in v vsaki aktivnosti prepoznavajte skupinsko delo, vztrajnost ter prijaznost otrok.
- **Povezovanje z družinami:** Redno delite, kaj se otroci učijo, in spodbujajte družine, da raziskujejo in se z otroki igrajo tudi doma.
- **Vzor otrokom:** Praznujte vsak majhen uspeh in spodbujajte otroke, naj preizkušajo nove stvari. Vaša pozitivnost in navdušenje bosta navdihnili njihovo samozavest in veselje.



Temeljne vrednote *FIRST*®

Temeljne vrednote so bistvo, srce programov *FIRST* in podpirajo številne socialne in čustvene veščine, ki jih vzgojitelji že razvijate in skušate privzgojiti otrokom.

Vsebina srečanj bo otrokom pomagala prepoznati pomen vključevanja in skupinskega dela ter razumeti, kako njihove odločitve vplivajo na njihove vrstnike.



Sodelovanje

Če sodelujemo, smo močnejši.



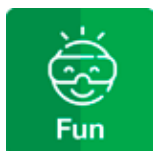
Vključenost

Spoštujemo drug drugega in upoštevamo medsebojne razlike.



Vpliv

Kar se naučimo, uporabimo za izboljšanje našega sveta.



Zabava

Uživamo v tem, kar počnemo, in smo ponosni na svoje dosežke!



Odkritje

Odkrivamo nove veščine in ideje.



Inovativnost

Pri reševanju problemov smo ustvarjalni in vztrajni.

Vključevanje družin

Družine, ki sodelujejo v programu *FIRST* LEGO Liga, odkrijejo moč radovednosti, ustvarjalnosti in reševanja problemov ter gradijo temelje za vseživljenjsko samozavest pri učenju STEM.

Deljenje aktivnosti za vključevanje družin je odličen način, da se učenje skozi igro med srečanji nadaljuje tudi doma.



Koda za
družinske
aktivnosti

Pred začetkom

Spodaj so koraki, ki vam bodo pomagali pri pripravi na izvedbo programa.



Pred prvim srečanjem:



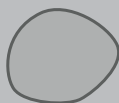
- ☐ Pred začetkom izkušnje preberite celoten *Vodnik za srečanja*, da spoznate koristne nasvete za vodenje ekipe skozi srečanja.
- ☐ Zberite vse materiale, ki jih potrebujete za izvedbo programa. Glejte strani 8–9 za seznam potrebnih stvari.
- ☐ Določite prostor, kjer se boste srečevali, kako boste shranjevali materiale med srečanji.
- ☐ Odločite se, kako pogosto boste izvajali program. Preglejte spodnja priporočila glede časovnega okvirja srečanj. Celotno srečanje lahko izvedete naenkrat ali pa aktivnosti razdelite na več dni.
- ☐ Izberite datum in lokacijo za **zaključno prireditev (srečanje 10)**. Te informacije delite z družinami, če so povabljene k udeležbi. Zaključna prireditev je predstavljena na strani 20.
- ☐ Razdelite otroke v manjše ekipe za aktivnosti srečanja. Priporočena velikost ekipe so štirje otroci.
- ☐ Razpakirajte in uredite kompleta **STEAM Park** in FLL set **Discover**.
- ☐ Igrajte se s kompletom **STEAM Park**, da se seznanite s kockami. Če ste novi pri vodenju programa *FIRST LEGO Liga*, poskusite lekcije, navedene na strani 9.
- ☐ Seznanite se z letošnjo zgodbo na strani 10. Otroci naj v tej zgodbi, ki je brez besed iščejo namige za raziskovanje teme in pridobivanje idej pri opravljanju aktivnosti.
- ☐ Oglejte si stran z viri za sezono Discover in multimedijske vire.
- ☐ Družinam posredujte informacije o programu, vključno s tem, katera znanja in veščine bodo pridobivali, kaj bodo otroci delali, nato pa po prvem srečanju pošljite vsakemu otroku domov en komplet **Discover More**.

Časovni okvir srečanja

Časi za aktivnosti srečanja, navedeni tukaj, so le priporočila. Morda boste ugotovili, da potrebujete več ali manj časa za raziskovanje in dokončanje aktivnosti v okviru enega srečanja. Bodite prilagodljivi in imejte v mislih, da lahko aktivnosti po potrebi razdelite na več dni.



Pregled srečanj



Srečanje 1: Odkrijmo

Kaj dela arheolog?



Srečanje 2: Razburljivo izkopavanje

Si že kdaj kaj odkril/a?



Srečanje 3: Ustvarjalci zemljevidov

Zakaj arheologi uporabljajo zemljevide?



Srečanje 4: Razvrščanje

Zakaj arheologi razvrščajo to, kar najdejo?



Srečanje 5: Starodavna bivališča

Kako misliš, da so hiše izgledale pred davnimi časi?



Srečanje 6: Arheološka orodja

Katera orodja uporablja arheolog?



Srečanje 7: Arheološka pustolovščina

Ali znaš povedati zgodbo o arheološki pustolovščini?



Srečanje 8: Časovna kapsula

Kaj bi ti dal/a v časovno kapsulo za prihodnost?



Srečanje 9: Starodavno mesto

Ali lahko zgradiš starodavno mesto?



Srečanje 10: Kaj je zaključno praznovanje?

Naredi zadnji izziv in predstavi,
kaj si se naučil/a o arheologiji!

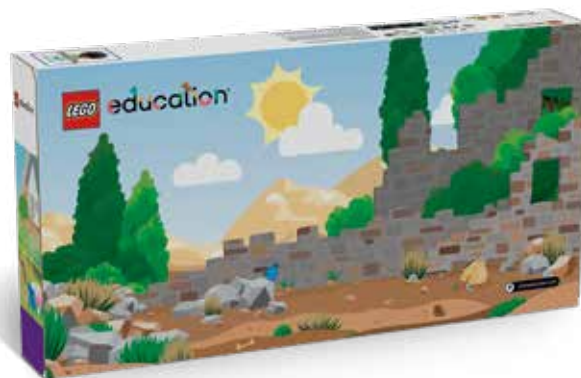
Materiali za sezono

Set Discover (1 na 4 otroke)

Set vsebuje model Discover, LEGO® DUPLO® figure, podlago, kartice za gradnjo in štiri komplete **Šest kock (Six Bricks)** - metoda učenja s kockami LEGO® DUPLO®. Model Discover je namenjen temu, da otrokom pomaga povezati se s temo in jim ponudi izhodišče za pogovor.

Podlaga se uporablja kot prostor za sodelovanje, kjer se modeli združujejo in kjer nastajajo ideje za gradnjo.

Kompleti **Šest kock** iz seta Discover so namenjeni uporabi v skupini med srečanji. Vsak otrok potrebuje po eno kocko vsake od šestih barv; te komplete je treba hraniti v skupini oziroma jih shraniti med srečanji.



Koda za ogled
videa seta
Discover



Set Discover More (1 na otroka)

Set Discover More je zasnovan tako, da ga otroci odnesejo domov in obdržijo tudi po tem, ko je njihova izkušnja Discover zaključena.



Vsak otrok naj odnese domov en set Discover More, ki vsebuje dva kompleta Šest kock.

Namig!

Set **STEAM Park** je zapakiran v kartonsko škatlo. Shranjujete ga lahko v plastičnem zaboju, ki je primernejši za pogosto uporabo.

Inženirski zvezki (1 na otroka)

Prejeli boste komplet Inženirskih zvezkov, ki otrokom nudijo prostor za zapisovanje idej in risb. Vsakemu otroku dajte en zvezek.



Koda za
multimedijske
vire

Set STEAM Park (1 na 8 otrok)

(komplet LEGO DUPLO za raziskovanje naravoslovja, tehnike, umetnosti in matematike)

Vse skupine bodo uporabljale set **STEAM Park** za raziskovanje STEAM pojmov in kot osnovo za svoj veliki model. Ta set se uporablja skozi vsa srečanja in tudi na zaključni prireditvi.

Na voljo je tudi **Učiteljski vodnik za STEAM Park**, ki vsebuje učne načrte ter druge ideje in navdih.

Če otroci ali skupina še niso vajeni uporabe kompleta STEAM Park, je lahko koristno, da pred srečanju izvedete naslednje ure iz vodnika za učitelje:

1. Funkcionalni elementi
2. Dobrodošli v STEAM Park
3. Zobniki



Podporni viri

Ne glede na to, ali program vodite prvič ali se vračate v novo sezono, je na voljo veliko virov, ki vam lahko pomagajo pri vodenju otrok skozi srečanja.

Seznam **multimedijskih virov** je odlično izhodišče, če iščete spletne strani, vodiče, videoposnetke in spletna orodja, povezana z vsebino posameznega srečanja.

Zgodba



Zgodba Discover je predstavljena tudi v Inženirskem zvezku, na strani 4.

Naj vas ne skrbi, če ne poznate vseh odgovorov – dovolite otrokom, da zastavljajo vprašanja, odkrivajo in spreminjajo svoje ideje.

Kaj dela arheolog?

Vsako srečanje ima eno glavno, usmerjevalno vprašanje, ki ga lahko uporabite kot izhodišče.

Ogrevanje s šestimi kockami 1

Šest kock I (glej prilogo za celotno aktivnost)

Poiščite komplet **Šest kock** v setu Discover. Vsakemu otroku dajte en komplet **Šest kock**. Otroci bodo te kocke uporabljali skozi vsa srečanja za učenje novih spretnosti in raziskovanje novih idej.

Ko končate z ogrevalno aktivnostjo, zberite komplete **Šest kock** in jih shranite do naslednjega srečanja.

Raziskovalna aktivnost

Otrokom razložite, kaj je **FIRST LEGO Liga Odkrivalci** [strani 3-5]. Srečanja, ki sledijo, bodo raziskovala temo arheologije – znanosti, ki preučuje, kako so ljudje živeli v preteklosti. Ljudje, ki delajo na tem področju, se imenujejo arheologi.

Oglejte si **zgodbo** in se pogovorite o tem, kaj počnejo mladi arheologi na ilustracijah. Otrokom zastavite vprašanje, kaj še menijo, da arheolog počne.

Arheolog lahko:

- koplje v zemlji z orodji, kot so lopate, grablje in čopiči,
- išče stare predmete, ki so jih ljudje uporabljali pred davnim časom,
- najde zaklade, kot so kovanci ali umetnine, ki nam lahko dajo namige o tem, kako so ljudje nekoč živeli.

Ustvarjalna naloga 2

Otroke razdelite v skupine po štiri – naj ostanejo v isti skupini skozi celotno sezono. S pomočjo seta STEAM Park naj zgradijo nekaj, kar je povezano z arheologijo – orodja, zaklade, stavbe ali arheološko najdišče ... Spodbujajte jih k prosti gradnji, da bodo raziskovali temo. Uporabijo naj svojo domišljijo. Ideje lahko najdejo tudi v zgodbi.

Deljenje z drugimi

Otroci naj predstavijo, kaj so zgradili in razložijo, kako se njihovi modeli povezujejo z arheologijo. Če jim ni prijetno deliti pred celotno skupino, lahko svoje modele predstavijo v parih ali v svojih ekipah. Vsi otroški modeli so pomembni in pri teh aktivnostih ni napačnih odgovorov.

Otroci naj izpolnijo Srečanje 1 na strani 5 *Inženirskega zvezka*.

Po zaključku aktivnosti naj vse razstavijo in pospravijo.

Cilji

Ekipe se bodo igrale s setom STEAM Park, ustvarjale in raziskovale nove ideje.

Otroci bodo prepoznavali kocke LEGO® in jih povezali z arheologijo.

Nasveti

- 1 Vsakemu otroku pošljite domov en set **Discover More** za učenje in raziskovanje doma. Na strani 7 si oglejte, kako lahko ta komplet uporabite za vključenost družin.



QR koda za lekcijo STEAM Park

- 2 Oglejte si učno uro **Funkcionalni elementi** za primere.

Ključne besede

arheologija, orodja, najdišče

Otrokom zastavljajte vprašanja z različno stopnjo zahtevnosti. Tako bodo lažje razumeli letošnjo temo. Spodbujajte, da delijo in razložijo svoje ideje.

Si že kdaj kaj odkril/a?

Ogrevanje s šestimi kockami

Šest kock 2 (glej prilogo za celotno aktivnost)

Raziskovalna aktivnost 1

Otroci naj povedo, ali so že kdaj našli zaklad ali nekaj, kar je bilo izgubljeno. Kaj je bilo to in kje so to našli?

Ponovno si oglejte **zgodbo** in preverite, kje so mladi arheologi raziskovali, ko so opravili svoje odkritje. Kje drugje arheologi najdejo zaklade?

Arheologi opravljajo odkritja:

- v džunglah ali puščavah, kjer je nekaj zakopano med rastlinami ali v pesku.
- Na gradbiščih, kjer so izkopane velike jame.
- V starih razbitinah ladij, najdenih pod vodo.
- Povsod!

Ustvarjalna naloga 2

S pomočjo navodil za sestavljanje sestavite model iz **seta Discover**. Arheologi morajo kopati zelo previdno, da pri tem ne poškodujejo odkritij. Otroci naj se izmenjujejo pri vadbi razstavljanja in ponovnega sestavljanja modela.

Set **STEAM Park** uporabite za sestavljanje dodatkov okoli modela in seta Discover. Otroci naj opišejo, kje se njihov model nahaja (npr. v mestu, puščavi ali gozdu). Ali lahko ekipa izkoplje kost iz mesta izkopavanja, ne da bi pri tem poškodovala preostali del modela?

Deljenje z drugimi

Otroci naj predstavijo in opišejo, kaj so zgradili. V svoje *Inženirske zvezke* naj napišejo ali narišejo kraj, kjer arheologi opravljajo odkritja.

Ko so aktivnosti končane, naj otroci vse, kar je bilo zgrajeno med tem srečanjem, razstavijo in pospravijo nazaj v škatlo.

Cilji

Otroci bodo spoznali, kje arheologi odkrivajo najdbe.

Raziskali bodo izkopani model iz seta Discover.

Nasveti

1 Zgodbo letošnjega izziva najdete tudi na hrbtni strani podlage.

2 Kartice v setu Discover ponujajo slikovna navodila za sestavljanje različnih delov modela.

Ključne besede

odkritje, zakopano, izkopati



To srečanje združuje ustvarjalnost, prve korake v reševanju problemov in osnove znanstvenega zapisovanja. Na osnovi že znanega, kar so se ekipe naučile, jih spodbudite k naslednjemu koraku.

Zakaj pa arheologi uporabljajo zemljevide?

Ogrevanje s šestimi kockami

Se spomniš? (glej prilogo za celotno dejavnost)

Raziskovalna aktivnost

Pogovorite se, kaj lahko vidimo na podlagi. Podlaga je podobna zemljevidu, ki ga arheolog izdela, ko želi zapisati, kje so bili najdeni artefakti. Arheologi ob artefakte, ki jih morajo zabeležiti, v zemljo postavijo zastavice.

Postavite zastavico na podlago poleg artefakta in vprašajte otroke, kaj menijo, da bi to lahko bilo. Otroci naj se izmenjujejo pri postavljanju zastavic na podlago.

Razložite, da arheologi uporabljajo zemljevide, da natančno zabeležijo lokacijo svojih odkritij, kar jim pomaga bolje razumeti, kako so ljudje živeli v preteklosti. Povežite to z zemljevidom, ki ga bodo otroci ustvarili v svojih zvezkih, in poudarite pomen kartiranja za beleženje informacij.

Ustvarjalna naloga 1

V *Inženirski zvezek* naj otroci narišejo zemljevid sobe – lahko tiste, kjer se srečujejo, ali druge. Naj vključijo vrata, okna, pohištvo ipd.

Zastavice iz seta Discover naj postavijo na nekaj, kar so narisali. Alternativno lahko postavijo zastavico v sobi, otroci pa naj najdejo predmet in ga narišejo v svoj *Inženirski zvezek*.

2

Deljenje z drugimi

Otroci naj se pogovorijo o zemljevidu sobe, ki so ga narisali. Naj povedo, katere značilnosti so narisali in kam so se odločili postaviti zastavice.

Ko so aktivnosti končane, naj otroci vse, kar je bilo zgrajeno med tem srečanjem, razstavijo in pospravijo nazaj v škatlo.

Cilji

Ekipe se bodo naučile, kako arheologi ustvarjajo zemljevide svojih najdb.

Otroci bodo v svoj *Inženirski zvezek* narisali preprost zemljevid sobe.

Nasveti

- 1 Otrokom pojasnite, pomagajte jim razumeti, zakaj so zemljevidi uporabni še za kaj več kot samo za arheologijo.
- 2 Uporabite barvice za risanje zemljevida in izberite eno barvo za zastavice.

Ključne besede

zemljevid, zastavica, zapis



Srečanje 4 Razvrščanje

S pomočjo **multimedijskih virov** predstavite aktivnosti tako, da pokažete resnične primere **predmetov iz preteklosti**, najdenih na arheoloških najdiščih. **Spodbujajte konstruktiven pogovor**, ko otroci med seboj delijo svoje ideje. Po potrebi jih usmerite in spomnite, naj se vrnejo k nalogam.

Zakaj arheologi razvrščajo predmete, ki jih najdejo?

Ogrevanje s šestimi kockami

Kaj lahko zgradiš? (glej prilogo za celotno dejavnost)

Raziskovalna aktivnost

Otroci naj ponovno pregledajo zgodbo in se pogovorijo o tem, kaj so mladi arheologi našli v predoru. Odkritja predmetov iz preteklosti je treba zapisati, da tudi drugi vedo, kaj je bilo najdeno, kje se je nahajalo in da lahko naredijo primerjave. Predmeti iz preteklosti so lahko dragoceni zakladi, lahko pa tudi vsakdanji predmeti, ki so jih ljudje uporabljali nekoč. Predmeti, ki nas učijo o vsakdanjem življenju, so zelo pomembni za naše razumevanje, kako so ljudje živeli v preteklosti.

Otroci naj v *Inženirskem zvezku* opravijo aktivnost razvrščanja.

Oglejte si predmete iz seta Discover. Pogovorite se o skiroju in tehnici tako, da otroke vprašate, kaj menijo, kako so ju uporabljali pred dawnimi časi. Po čem se razlikujeta?

Ustvarjalna naloga 1

Izberite kocke iz seta **STEAM Park**, ki bodo predstavljale predmete iz preteklosti. Otroci naj jih razvrstijo v kategorije tako, kot bi to storil arheolog. Kategorije lahko vključujejo:

- velikost
- zabava
- delo
- oblika
- teža
- prevoz
- barva
- hrana

Aktivnost ponovite z novo skupino predmetov ali z drugačnimi kategorijami. Razvrščanje oziroma združevanje predmetov iz preteklosti arheologom pomaga pri primerjavah. Za razvrščanje po teži lahko uporabite tudi tehniko. Včasih morajo arheologi ugibati, kaj bi lahko bil kakšen predmet iz preteklosti.

2

Deljenje z drugimi

Otroci naj razložijo, zakaj so dele razvrstili tako, kot so jih. Povedo lahko tudi, zakaj bi bilo za arheologa koristno, če so predmeti združeni na določen način.

Ko so aktivnosti končane, naj otroci vse, kar je bilo zgrajeno med tem srečanjem, razstavijo in pospravijo nazaj v škatlo.

Cilji

Otroci bodo vadili razvrščanje predmetov v različne kategorije.

Raziskovali bodo, kako arheologi razvrščajo predmete, ki jih najdejo med izkopavanji.

Nasveti

1 Začnite z dvema kategorijama in ko otroci napredujejo dodajajte nove kocke.

2 Otroci lahko izdelajo tudi majhne modele drugih vrst predmetov iz preteklosti.

Ključne besede

predmeti iz preteklosti-
artefakti, razvrščanje,
tehnica



Ogrevalne aktivnosti s **šestimi kockami** so odličen način za uvajanje nekaterih idej, ki jih bodo otroci raziskovali med srečanjem. Vadite gradnjo s kockami kot skupina, da otroke pripravite na uspeh pri **Ustvarjalni aktivnosti**.

Kako misliš, da so izgledale hiše pred davnimi časom?

Ogrevanje s šestimi kockami

Sestavi sliko (glej prilogo za celotno dejavnost)

Raziskovalna aktivnost 1

Otroke vprašajte, kako mislijo, da so izgledali domovi pred davnim časom. Domovi, v katerih so ljudje živeli takrat, so bili drugačni od hiš, v katerih živimo danes.

Vprašajte otroke, kateri materiali bi po njihovem mnenju naredili močno hišo. Včasih so bile stavbe zgrajene iz naravnih materialov, kot so les, blato ali kamen, ki se sčasoma porušijo. Arheologi upajo, da bodo odkrili ostanke v dobrem stanju.

Ko arheologi najdejo poškodovane stavbe, skušajo ugotoviti, kako so te izgledale nekoč. S pomočjo tehnologije lahko ustvarijo digitalne ali fizične modele stavb, kakršne so bile, ko so bile nove.

Ustvarjalna naloga 2

Z uporabo seta STEAM Park naj otroci na podlagi zgradijo model preprostega doma. Ko končajo z gradnjo svojega modela, jim povejte, da ga morajo **razstaviti del za delom** in ga **ponovno sestaviti** na drugem koncu podlage. Ponovno sestavljen model naj bo čim bolj podoben izvirnemu.

Ta aktivnost posnema delo arheologa, ki izkoplje najdišče in nato ponovno sestavi nekaj, da bi ga lahko preučeval.

Deljenje z drugimi

V *Inženirski zvezek* naj otroci narišejo, kako je po njihovem mnenju izgledal starodavni dom.

Ko so aktivnosti končane, naj otroci vse, kar je bilo zgrajeno med tem srečanjem, razstavijo in pospravijo nazaj v škatlo.

Cilji

Otroci bodo uporabili kritično razmišljanje, da bodo povezali preteklost in sedanjost.

Svoje ideje o starodavnih bivališčih bodo zapisali ali narisali v *Inženirski zvezek*.

Nasveti

1 Otroci naj delijo, kako so izgledali stari ali starodavni domovi v kraju, kjer živijo.

2 To je odlična aktivnost za uporabo z enim kompletom Šest kock. Če otroci potrebujejo izziv, lahko dodate več kock.

Ključne besede

materiali, tehnologija, rekonstrukcija



Uporabite resnične primere orodij, ki jih arheologi uporabljajo v resničnem svetu. Pokažite slike in videoposnetke. Vključite tudi primere tehnologije.

Katera orodja uporablja arheolog?

Ogrevanje s šestimi kockami

Hrbet ob hrbet (glej prilogo za celotno dejavnost)

Raziskovalna aktivnost 1

Otroci naj razmislijo o različnih stvareh, ki se dogajajo na arheološkem najdišču. Pogovarjajo se lahko o kopanju, čiščenju, zapisovanju odkritij ali prenašanju artefaktov. Vprašajte otroke, katera orodja bi bila koristna za opravljanje teh nalog.

Arheologi imajo na arheološkem najdišču na voljo različna orodja. Pogovorite se o naslednjih:

- lopata
- računalnik
- zvezek
- čopič
- ravnilo
- fotoaparati
- samokolnica
- vedro

Ustvarjalna naloga

Z uporabo setov STEAM Park in Discover naj otroci zgradijo primere orodij, ki se uporabljajo na arheološkem najdišču. Najprej naj otroci sestavijo lopato, nato pa jih spodbudite, naj se spomnijo še kakšnega drugega orodja, ki bi pomagalo arheologu.

Izberite del podlage in jih spodbudite, naj zgradijo nekaj, kar bi jim prav tam lahko pomagalo.

Deljenje z drugimi 2

Otroke vprašajte, naj povedo, katera orodja so ustvarili in kako bi bila ta koristna na arheološkem najdišču. Otroci naj v svoje *Inženirske zvezke* narišejo ali napišejo to aktivnost.

Ko so aktivnosti končane, naj otroci vse, kar je bilo zgrajeno med tem srečanjem, razstavijo in pospravijo nazaj v škatlo.

Cilji

Otroci bodo raziskovali različna orodja in tehnologijo, ki jih arheologi uporabljajo na arheološkem najdišču.

Otroci bodo spoznali pomen arheoloških odkritij.

Nasveti

1 Pogovorite se o varnosti pri uporabi orodij. Arheologi morajo zaščititi sebe in artefakte, ki jih odkrivajo.

2 Otroci naj opišejo dele iz seta Discover, ki so jih našli.

Ključne besede

lopata, čopič, samokolnica



Spodbujajte skupinsko delo tako, da otroci pomagajo drug drugemu pri opravljanju aktivnosti, na primer pri skupnem sestavljanju modelov ali pri izmenjevanju pri prispevanju k zgodbi.

Poskusi povedati zgodbo o arheološki pustolovščini.

Ogrevanje s šestimi kockami

Potrebno je skupinsko delo (glej prilogo za celotno dejavnost)

Raziskovalna aktivnost

Ko arheologi najdejo nekaj novega in razburljivega, morajo včasih hitro načrtovati, kako bodo opravili izkopavanje. Včasih se predmeti iz preteklosti najdejo na nenavadnih mestih. Na primer: kako bi arheolog našel in izkopal predmet, zakopan pod hišo ali šolo?

Za pripravo na naslednjo aktivnost spodbudite domišljijo otrok tako, da ustvarite junaka za arheološko pustolovščino. Otrokom predstavite junaka in razložite, da bodo pripovedovali zgodbo o arheologu, ki najde starodavni zaklad in ga deli s skupnostjo. Opišite tudi lokacijo, kjer bo potekalo izkopavanje. **1**

Ustvarjalna naloga

Otroci naj zgradijo in povedo zgodbo o arheologu, ki odkrije predmet iz preteklosti. Uporabijo lahko set Discover ali STEAM Park. V svoj model naj vključijo naslednje elemente:

- arheologa
- orodje
- arheološko najdišče
- zakopan zaklad ali predmet iz preteklosti

Za navdih si oglejte zgodbo ali podlago. Otroci lahko svoj model gradijo na podlagi, kar jim bo pomagalo, da si bodo zgodbo lažje predstavljali. **2**

Deljenje z drugimi

Otroci naj v *Inženirski zvezek* napišejo ali narišejo svojo zgodbo. Kaj je bil predmet iz preteklosti, ki so ga odkrili? Spodbudite jih, naj si zamislijo, kaj bi storili, če bi bili pravi arheologi.

Ko so aktivnosti končane, naj otroci vse, kar je bilo zgrajeno med tem srečanjem, razstavijo in pospravijo nazaj v škatlo.

Cilji

Otroci bodo povedali zgodbo o arheološki pustolovščini, pri kateri najdejo predmet iz preteklosti.

Otroci bodo razmišljali o arheološkem procesu – od odkritja do deljenja tega, kar so našli.

Nasveti

- 1 Uporabite lahko eno od LEGO® DUPLO® figur iz seta Discover ali STEAM Park.
- 2 Otroci lahko zgradijo predmet iz preteklosti, ki ga poskušajo odkriti.

Ključne besede

najti/odkriti, pustolovščina, deliti



Skeniraj za
STEAM Park
lekcije



Prejšnja srečanja so otroke usmerjala k razmišljanju o preteklosti. Pojem časovne kapsule jim bo pomagal razumeti vrednost ohranjanja spominov in predmetov iz preteklosti današnjega časa za prihodnost.

Kaj bi ti dal/a v časovno kapsulo za prihodnost?

Ogrevanje s šestimi kockami

Sestavi kocko (glej prilogo za celotno dejavnost)

Raziskovalna aktivnost 1

Vprašajte otroke, ali so že kdaj slišali za **časovno kapsulo**. Časovne kapsule so način, kako ljudje predajo informacije **prihodnjim generacijam** in pokažejo, kako so živeli v določenem času. Časovne kapsule pomagajo **ohraniti** svojo vsebino zelo dolgo. Arheologi včasih najdejo in preučujejo časovne kapsule, da bi bolje razumeli preteklost.

Pogovorite se, katere stvari bi lahko dali v časovno kapsulo. Otroke lahko vprašate, kaj mislijo, da bi bilo ljudem v prihodnosti zanimivo glede njihovega današnjega življenja. Kaj bi si nekdo mislil, če bi te stvari našel čez mnogo let?

Ustvarjalna naloga

Otroci naj zgradijo nekaj majhnega, kar bi želeli dati v časovno kapsulo. Iz kock ali drugih materialov naj sestavijo majhno kapsulo, da zaščitijo to, kar so dali vanjo. Spodbudite otroke, naj razmislijo, kako arheologi najdejo skrite predmete iz preteklosti. Kaj želijo, da ljudje v prihodnosti odkrijejo? Kam bi morali kapsulo postaviti, da bi bila zaščitena? Zaprite kapsulo, ko otroci končajo z gradnjo.

Odločite se, kako dolgo naj kapsula ostane zaprta. To je lahko en teden, en mesec ali še dlje! Ko se odpre, se lahko otroci spomnijo, kaj so se naučili o arheologiji. 2

Deljenje z drugimi

Otrokom zastavite vprašanje, naj se spomnijo, kaj je časovna kapsula in zakaj so arheologom zanimive. Otroci naj na strani v *Inženirskem zvezku* narišejo predmet, ki bi ga dali v časovno kapsulo, in naj delijo, kaj želijo, da bi ljudje o njem vedeli.

Ko so aktivnosti končane, naj otroci vse, kar je bilo zgrajeno med tem srečanjem, razstavijo in pospravijo nazaj v škatlo.

Cilji

Otroci bodo spoznali, kako arheologi preučujejo zgodovino s pomočjo časovnih kapsul.

Ustvarili bodo časovno kapsulo, ki se bo odprla v prihodnosti.

Nasveti

1 Preverite, ali so v bližini kakšne zaprte ali nedavno odprte časovne kapsule.

2 Načrtujte, da boste časovno kapsulo odprli, preden se čas otrokove skupne izkušnje zaključi.

Ključne besede

časovna kapsula, prihodnost, ohraniti



Otroci so se naučili o arheologiji in o tem, kako lahko odkrivanje predmetov iz preteklosti pokaže, kako so ljudje nekoč živeli. To srečanje bo otroke spodbudilo, da si zamislijo, kako je nekoč izgledalo starodavno mesto. Za navdih jim pokažite resnične fotografije.

Ali lahko zgradiš starodavno mesto?

Ogrevanje s šestimi kockami

Zgradite most (glej prilogo za celotno dejavnost)

Raziskovalna aktivnost

Otroke spodbudite, naj razmišljajo o svojih izkušnjah skozi vsa srečanja. Sledi zaključna prireditev; radovedneži jih bodo povprašali, kaj so se naučili v sezoni **ODKOPANO**. Pogovarjajo se lahko o:

- delu arheologov (zbiranje, kopanje in kartiranje),
- predmetih iz preteklosti (zakladi, časovne kapsule ali stvari, ki so jih ljudje uporabljali nekoč),
- orodjih (lopate, čopiči in samokolnice).

Otrokom razložite, da lahko arheologi, ko imajo prava orodja in prave informacije, opišejo, kako so ljudje nekoč živeli. Pokažite fotografije starodavnih mest in otroke povprašajte, kakšno bi bilo življenje tam.

Ustvarjalna naloga 1

Otrokom povejte, naj sodelujejo in na podlagi sestavijo starodavno mesto. Zgradijo naj prostore, kjer so ljudje živeli. Njihov model naj pokaže stvari, ki so bile pomembne za namišljene ljudi, ki so tam živeli. Spodbudite otroke, naj si ob gradnji izmišljujejo zgodbe o svojem starodavnem mestu. Lahko jim zastavite vprašanja, kot so:

- Kaj naredi vaše starodavno mesto posebno?
- S katerimi igrami so se igrali otroci v starodavnem mestu?
- Kako so gradili svoje stavbe?
- Če bi ti živel/a v tem mestu, kakšno delo bi imel/a?

Arheologi so **pripovedovalci** zgodb, saj odkrivajo sledi preteklosti. Z gradnjo svojega modela starodavnega mesta bodo otroci raziskovali pomen predmetov iz preteklosti, orodij in zgodovine, hkrati pa razvijali ustvarjalnost, skupinsko delo in pripovedovalske veščine.

Deljenje z drugimi

Ko otroci končajo s sestavljanjem, naj predstavijo svoje starodavno mesto. Lahko kot skupina odgovorijo na zgornja vprašanja ali pa delijo, kaj so sami prispevali.

Pred zaključnim dogodkom naj otroci dokončajo Srečanja 9 in 10 v svojih *Inženirskih zvezkih*.

Cilji

Otroci bodo razmislili o tem, kar so se naučili.

Sodelovali bodo pri gradnji starodavnega mesta.

Nasveti

1 Spodbudite otroke, naj si izmislijo zgodbe o ljudeh v svojem starodavnem mestu.

2 Lahko jih spodbudite k sodelovanju tako, da jim dodelite vloge, kot so načrtovalec mesta, graditelj, popravljalec in pripovedovalec zgodb.

Ključne besede

razmislek, pripovedovanje zgodb, zgodovina

**SLEDI
ZAKLJUČNO
PRAZNOVANJE**



Zadnje srečanje v izkušnji *FIRST LEGO Liga Odkrivalci* je zaključna prireditev. V praznovanju naj sodelujejo vsi otroci. Zaključno prireditev lahko izvedete v običajnem prostoru za srečanja, v učilnici, knjižnici ali kjerkoli drugje, kjer je dovolj prostora, da se otroci razporedijo, gradijo in se zabavajo.



PRED DOGODKOM:

- Izberite čas in prostor za dogodek.
- Preberite celotno **srečanje 10**, da boste razumeli, kaj bodo počeli otroci in obiskovalci med dogodkom.
- Pošljite vabila družinam, skrbnikom, učiteljem in prijateljem.
- Poiščite in določite prostovoljce - radovedneže, ki bodo prisluhnili, kaj so se otroci naučili, in jim dali spodbudne povratne informacije.
- Natisnite vprašanja za razmislek na strani 22 in pripravite priznanja.

MED DOGODKOM:

- Razporedite podlage, da bodo otroci lahko gradili na njih. Lahko združite dve podlagi, da bodo otroci lahko sodelovali skupaj.
- Razdelite vprašanja za razmislek in določite vsaj enega odraslega radovedneža za vsak par otrok.
- Navdušite otroke za končni izziv.
- Poskrbite, da bodo radovedneži klepetali z otroki.
- Na koncu praznovanja razdelite priznanja.
- Zabavajte se in praznujte dosežke otrok.

PO DOGODKU:

- Nadaljujte z izvajanjem aktivnosti iz kompleta **STEAM Park**.
- Izvajajte dodatne **ustvarjalne aktivnosti s področja STEAM**, povezane s temo.
- Išcite priložnosti za uporabo besedišča, ki so se ga otroci naučili skozi sezono.

Pozdrav otrokom (15 minut) 1

Pozdravite otroke. Povejte jim, da sledi zadnji izziv, nato pa bodo imeli priložnost deliti, kaj so se naučili. Pozdravite tudi goste in radovedneže ter razložite, kaj bo njihova naloga.

Otroci bodo uporabili svoje ideje za gradnjo modela, ki predstavlja odkritje na arheološkem najdišču. Pri tem bodo uporabili vse dele iz svojega seta UNEARTHED™ Discover. Radovedneži bodo otroke povprašali, kaj so se naučili in kaj so zgradili, nato pa jim dali spodbudne povratne informacije. Vprašanja za razmislek bodo pomagala, da bodo otroci povezali, kar delajo na dogodku, s srečanji, ki so jih že opravili.

Zaključni izziv (30+ minut) 2

- 5 minut:** Otrokom povejte, naj izberejo ali izdelajo majhen predmet iz preteklosti, ki predstavlja nekaj, kar so se naučili. Predmet mora biti dovolj majhen, da ga je mogoče prekriti v naslednjem delu izziva. Uporabijo lahko dele iz seta **Discover, STEAM Park** ali katerekoli druge LEGO DUPLO elemente. Otroci naj svoj predmet postavijo na podlago.
- 10 minut:** Otrokom povejte, da bodo uporabili LEGO kocke za gradnjo strukture nad svojim predmetom iz preteklosti in ga vsaj delno prekrili. To je prvi korak pri ustvarjanju arheološkega najdišča. Kocke morajo biti povezane med seboj.
- 10-15 minut:** Povejte otrokom, da je zdaj čas, da se spremenijo v prave male arheologe! Njihova naloga je, da zelo previdno odkrijejo svoj predmet iz preteklosti izpod LEGO kock - tako kot to počnejo pravi raziskovalci na arheoloških najdiščih. Spomnite jih, da arheologi vedno pripravijo načrt in uporabljajo posebna orodja, da ohranijo tisto, kar najdejo. Otroci naj svoj predmet nežno in potrpežljivo izkopljejo, nato pa naj LEGO konstrukcijo ponovno sestavijo.
- Po želji:** Otrokom lahko predlagate, naj zamenjajo arheološka najdišča in poskusijo izkopati predmet iz preteklosti, ki ga je skrila druga skupina.

Pregled ekip (5 minut na ekipo) 3

Radovedneži naj opazujejo ekipe med zadnjim izzivom. Ko ekipe zaključijo z gradnjo, lahko začnejo pogovor z njimi, jim postavljajo vprašanja in pogledajo njihove *Inženirske zvezke*. Za začetek pogovora in podajanje spodbudnih povratnih informacij lahko uporabijo pripravljena vprašanja.

Zaključna proslava (10+ minut) 4

Predvidite dovolj časa za praznovanje dosežkov vsake ekipe pred vsemi udeleženci dogodka. Ta čas lahko tudi podaljšate in otrokom omogočite, da predstavijo, kaj so se naučili.

Nasveti

- 1 Pomembno je, da otroci povežejo tisto, kar počnejo na dogodku, s srečanji, ki so jih že opravili.
- 2 Če je mogoče, dodelite vsaj enega odraslega na dve ekipe. Odrasla oseba lahko pomaga otrokom ohranjati fokus.
- 3 Radovedneži se bodo odločili za priznanja za vsako ekipo - vprašanja za razmislek so na strani 22.
- 4 Natisnite priznanja za vsakega otroka in jih podelite individualno ali po ekipah. Otroci naj pridejo po posamezno priznanje eden za drugim ali skupaj v paru/skupini, da jih vsi prepoznajo in nagradijo z aplavzom. Vsak dogodek naj se konča z veseljem!



Vprašanja za razmislek

Ta vprašanja so predlogi za radovedneže, da z njimi začnejo pogovore z otroki in jim dajo povratne informacije.

Za vsak del dogodka lahko radovedneži otrokom rečejo na primer:

Nasvet!

Naredite kopije te strani za radovedneže.

Končni izziv

Povej mi:

- nekaj o svoji zasnovi in kako deluje.
- zakaj si se odločil prav za takšno zasnovo.
- kako ste skupaj z drugimi otroki odločili, kaj boste naredili.
- kako si rešil izziv.

Tema sezone

Povej mi:

- kaj novega si se naučil v tej sezoni.
- kaj si zapisal ali narisal v svoj *Inženirski zvezek*.
- kako si raziskoval temo sezone skupaj z drugimi.
- kako so tvoje stvaritve povezane s temo.

Delo v skupini

Povej mi:

- kako ste skupaj sodelovali.
- kakšna je bila tvoja naloga v skupini.
- kako si delil svoje ideje z drugimi.
- kako ste si v skupini pomagali.
- kako ste skupaj reševali težave.

Povratne informacije radovednežev

- Zelo sem navdušen, kako si rešil izziv, ko si ...
- Všeč mi je, kako te je tema navdihnila, da si ...
- Res si pokazal odlično sodelovanje, ko si ...

Nagrade

Vsaka ekipa naj prejme priznanje. Lahko se podelijo tudi enake nagrade več ekipam. Izberite med uradnimi Discover priznanji:

- Neverjetni inovatorji
- Sodelovalni ustvarjalci
- Odlični razlagalci
- Briljantni graditelji
- Navdušeni inženirji
- ... ali ustvarite svoje!



Poišči predloge za priznanja in scenarije

Dejavnosti Šest kock



Preveri za še več nalog

Šest kock I

Osnovna dejavnost

1. Vsak otrok vzame svoje kocke in jih razporedi pred seboj.
2. Nato zapre oči in svoje kocke malo premeša.
3. Z zaprtimi očmi vsak otrok vzame eno kocko in jo dvigne visoko v zrak.
4. Zdaj lahko odpre oči in pogleda, kakšne barve je kocka.

2. del

5. Naj izbere katerokoli kocko, si jo dobro ogleda ter jo obrača in premetava v rokah.

Usmerjevalna vprašanja

- Kakšne barve kocko imaš?
- Ali lahko našteješ še vse druge barve?
- Ali lahko razvrstiš kocke na tople in hladne barve?
- Ali lahko iz svojih kock naredite mavrico?
- Kakšna je površina tvoje kocke (na primer hrapava, gladka, trda, mehka, sijoča ali mat)?
- Katere površine in oblike lahko vidiš na svoji kocki?
- Koliko čepkov (izboklin) ima vsaka kocka?

Otroci se bodo naučili:

- igrati in se bolje spoznati s kockami,
- poslušati in odgovarjati na vprašanja,
- opisovati stvari.



Šest kock II

Osnovna dejavnost

1. Otroci razporedijo svoje kocke po želji. (Poglejte sliko.)
2. Dajte jim jasna navodila, kaj naj naredijo s kockami, in jih prosite, naj vas spremljajo. Na primer:
 - Položi prst na rdečo kocko in jo premakni na levo.
 - Obrni temno modro kocko na glavo.
 - Sestavi zeleno kocko z rdečo tako, da zelena prekrije vse čepke.

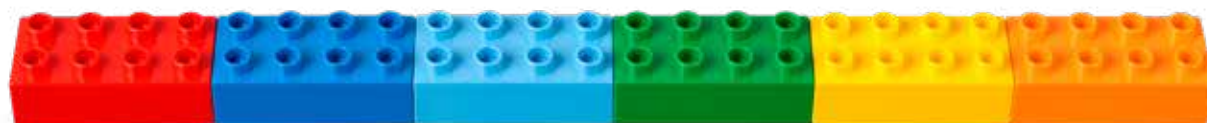
Navodila, ki jih dajete, večkrat zamenjajte. Upoštevajte različne barve, levo proti desni in izmenične položaje.

Usmerjevalna vprašanja

- Kako si ohranjal svojo pozornost? (Spodbudite nekaj otrok, da po vrsti razložijo.)
- Kako bi lahko to dejavnost naredili težjo? (Dajte več navodil, povejte jih hitreje in podobno.)

Otroci se bodo naučili:

- uporabljati prostorske spretnosti za orientacijo,
- ohranяти pozornost in koncentracijo,
- samostojno začeti dejavnosti.



Dejavnosti Šest kock

Kaj lahko sestavite?

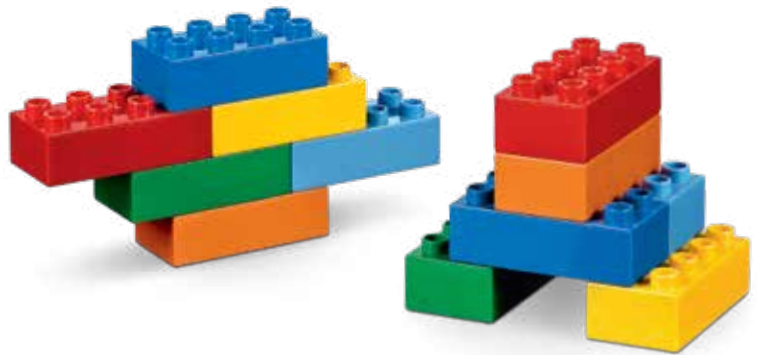
Osnovna dejavnost

1. V skupinah po štiri, otroci zmešajo svoje kocke.
2. Otroci uporabijo kocke, da naredijo model hiše, v kateri so ljudje živeli pred davnimi časi.
3. Izmenično opisujejo model in razlagajo značilnosti svojega modela.

To dejavnost lahko povežete tudi s temo, zgodbo ali knjigo.

Usmerjevalna vprašanja

- Kje se hiša nahaja?
- Iz česa je hiša zgrajena?
- Kdo je živel v tej hiši?



Otroci se bodo naučili:

- izmišljati in opisovati like (za zgodbe),
- ustvarjati zgodbe v skupinah,
- postavljati vprašanja in predlagati odgovore.

Sestavi sliko

Osnovna dejavnost

1. V skupinah po štiri, otroci zmešajo svoje kocke in izberejo vodjo.
2. Vodji na uho zašepetajte besedo, povezano z arheologijo (npr. lopata, tehničar, čopič ali artefakt).
3. Ko se vrne k svoji skupini, vodja hitro zgradi predstavitev te besede, da jo drugi poskusijo uganiti.
4. Skupina ne sme postavljati vprašanj, lahko pa glasno ugiba besede. Vodja pove, kdaj so uganili pravo besedo.

2. del

5. Skupina izbere novega vodjo in ponovi dejavnost z novo besedo.
6. Nadaljujte, dokler vsak otrok v skupini ne postane vodja.

Usmerjevalna vprašanja

- Kako je prva skupina uganila besedo?
- Kaj lahko naredite, da pomagate naslednjemu vodji skupine?



Otroci se bodo naučili:

- vključiti se v ustvarjalno reševanje problemov,
- razvijati lastne načine za izvajanje nalog,
- uporabljati prej naučene strategije (predstavljanje).

Dejavnosti Šest kock

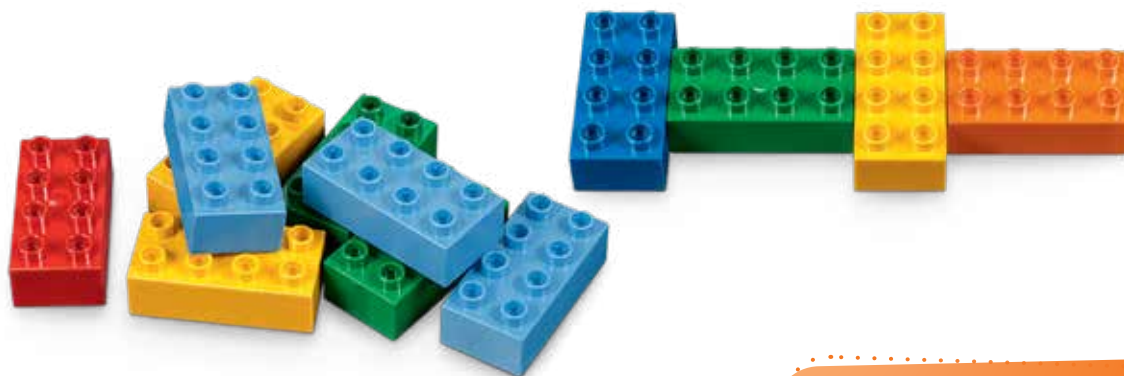
Se spomniš?

Osnovna dejavnost

1. Vzemí poljubni dve kocki in ju skrivaj sestavi eno na drugo tako, da prekriješ vse čepe.
2. Dvigni ju, da jih otroci vidijo pet sekund, nato ju skrij.
3. Otroci naj poskusijo sestaviti enako zaporedje kock.

Usmerjevalna vprašanja

- Primerjaj svoje zaporedje z mojim. Sta enaka?
- Če je drugačno, kako ga lahko narediš enakega?



Otroci se bodo naučili:

- pomniti informacije,
- ohranjati pozornost in se upirati motnjam,
- povedati, kako so nekaj naredili.

Hrbet ob hrbet

Osnovna dejavnost

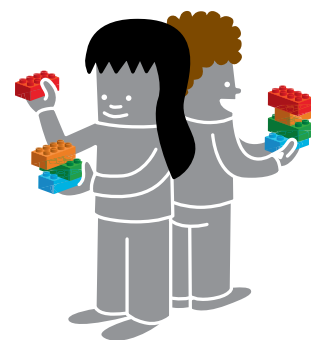
1. Otroci sedijo ali stojijo v parih skupaj s hrbtom, oba imata štiri enake kocke.
2. En otrok sestavi model in nato razloži svojemu partnerju, kako naj zgradi enak model.
3. Partner ga sestavi, ne da bi gledal ali postavljaj dodatna vprašanja.
4. Pari primerjajo svoja modela in se pogovorijo, kako jim je šlo.
5. Otroci nato zamenjajo vlogi in ponovijo dejavnost.

Usmerjevalna vprašanja

- Kako si povedal prijatelju, kaj naj naredi?
- Katera navodila so mu najbolj pomagala?

Otroci se bodo naučili:

- opisovati stvari,
- razmišljati iz perspektive druge osebe,
- govoriti o svojem in tujem vedenju ter posledicah.



Dejavnosti Šest kock

Potrebno je skupinsko delo

Osnovna dejavnost

1. V skupinah po štiri, otroci zmešajo svoje kocke.
2. Otroci skupaj zgradijo dolgo vrsto povezanih kock, ki predstavlja osebo kot del ekipe in kako si med seboj pomagajo, da dosežejo uspeh.
3. Otroci naj razmislijo, kaj se zgodi, če v vrsti manjka ena kocka.

Usmerjevalna vprašanja

- *Kateri poklic predstavlja vsaka kocka?*
- *Kako različni poklici sodelujejo med seboj?*
- *Kaj bi se zgodilo, če bi prišlo do prekinitve v nizu?*

Otroci se bodo naučili:

- uporabljati prej naučene strategije (vzorke),
- se dogovarjati, kdaj in kako izvesti nalogo,
- si zamišljati in pripovedovati zgodbe.



Sestavi kocko

Osnovna dejavnost

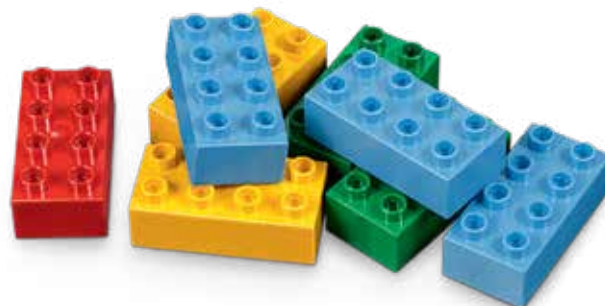
1. Otroci zgradijo veliko kocko iz šestih kock tako, da se ne razpade.

Usmerjevalna vprašanja

- *Kateri dve barvi sta na vrhu, kateri dve na dnu in kateri dve na sredini?*
- *Kako lahko v paru eden od vaju daje navodila drugemu, da zgradi kocko?*
- *Katere vrste navodil so lažje in katere težje za uporabo?*

Otroci se bodo naučili:

- uživati v reševanju problemov,
- vključevati se v sodelovanje z vrstniki.



Dejavnosti Šest kock

Zgradite most

Osnovna dejavnost

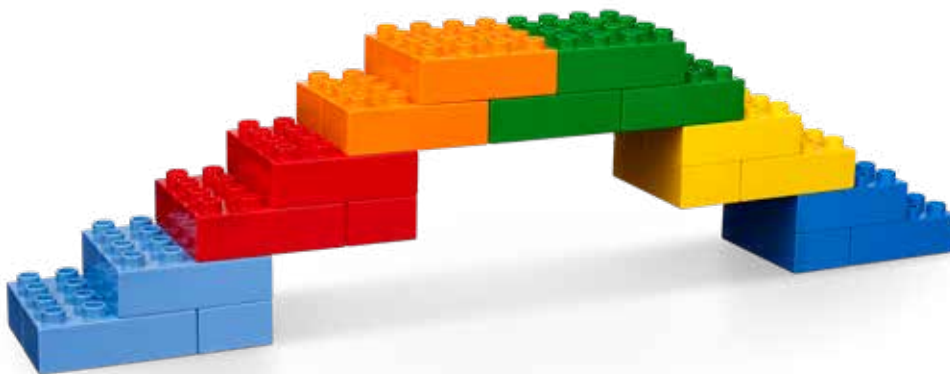
1. V skupinah po štiri, otroci združijo svoje kocke in razmišljajo o načinih, kako zgraditi most. Most lahko postavijo na podlago Discover, da poveže dve področji podlage.
2. Dajte otrokom čas, da se pogovorijo in načrtujejo, katera področja bodo povezali in kako jih bodo povezali.

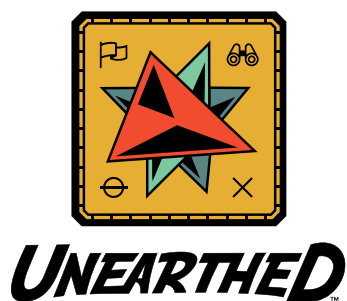
Usmerjevalna vprašanja

- Zakaj ste se odločili povezati ta dva dela podlage?
- Ali je vaš prvotni načrt deloval? Katere ideje ste spremenili?
- Kako ste sodelovali s svojo skupino?

Otroci se bodo naučili:

- vključiti se v ustvarjalno reševanje problemov,
- se dogovarjati o tem, kdaj in kako opraviti naloge,
- sprejemati premišljene izbire in odločitve.





LEGO, logotip LEGO in logotip SPIKE so blagovne znamke LEGO Group.
 ©2025 LEGO Group. Vse pravice pridržane. LEGO, logotip LEGO, logotip LEGO Foundation, DUPLO in logotip
 DUPLO so blagovne znamke LEGO Group. ©2025 LEGO Group. Vse pravice pridržane.
 FIRST®, logotip FIRST® in FIRST® AGE™ so blagovne znamke organizacije For Inspiration and Recognition of
 Science and Technology (FIRST). LEGO® je registrirana blagovna znamka LEGO Group.
 FIRST® LEGO® League in UNEARTHED™ sta skupni blagovni znamki FIRST in LEGO Group.
 Zavod Super Glavce jih uporablja s posebnim dovoljenjem.
 ©2025 FIRST in LEGO Group. Vse pravice pridržane. SKU 10082501 V1