

TULE

JA



KORRALDA

LEGO



education

Maker Faire

JUHEND

1. Loomeala (makerspace) võib luua igale poole

Sul ei ole vaja uhket loomeala selleks, et läbi viia Maker (isetegija) väljakutset. Loomine võib juhtuda igal pool! Mitmed koolid avavad loomealaseid oma klassiruumides, raamatukogudes ja STEM laborites, kuid Maker mentaliteeti saab õpetada igal pool, kasutades selleks lihtsaid ja haridusasutuses juba olemasolevaid vahendeid ja materjale.

2. Paku leiutajatele erinevaid Maker tarvikuid

Lapsed on väga loovad Maker väljakutsete lahendamisel ja nende ideed võivad ulatuda väljapoole LEGO klotside valikust. Makerid kasutavad prototüüpimisel erinevaid materjale ja vahendeid, mistõttu soovitame lisaks LEGO klotsidele loomealal pakkuda ka teisi Maker tarvikuid, nagu: (disain)paber ja papp; vilt; lõngad, nõelad ja paelad; kleeplint; kahepoolne teip; käärid; nõör; riidelapid; suled; munakarbid; paberrätikud; lõikamiseks fotosid/paberkatalooge; pliiaatsid, vildikad ja kriidid; nõöbid; käbid, okkad või muud looduslikud vahendid; kleepsud; liim; kirjaklambrid; kummipaelad, traat jm.

LEGO komplekte võiks soovituslikult loomealal olla üks komplekt 1-3 lapse kohta.

3. Otsi inspiratsiooni.

Selleks, et välja pakkuda inspireerivaid Maker väljakutseid, on LEGO Education loonud hulgaliselt [Maker ülesandeid](#) alushariduse, algkooli ja põhikooli tasemele. Loomulikult võite välja mõelda või kasutada mõnda projektiideed lähtudes haridusasutuse õppekavast. Miks mitte kujundada uut transpordisüsteemi, hooneid või silda? Võib olla sobib mõni kirjandustegelane väljakutseks ja raamatus olev probleem või väljakutse saab just Maker loomealal lahenduse. Viige lapsed kosmosesse! Proovige luua uut kolooniat või elupaika Marsil. Sa võid ka lastelt küsida, mida nad tahavad teha. Võimalused on lõputud!

4. Alusta lihtsalt ja toeta loovuse kujunemist ning lapse enesekindlust.

Maker väljakutse on loov probleemide lahendamise protsess, kus läbitakse kogu disainprotsess ideest toetuseni. Lastes tuleb kultiveerida mõttelaadi, et vigade tegemine ja uuesti proovimine on loomulik osa selles protsessis. Veenge lapsi, et vead ja neist õppimine viivad sageli uute avastusteni. Julgustage lapsi oma ideid jagama ja oma edusamme tähistama, motiveerige neil looma ja mõtlema suurelt. Korraldajana võtate endale ülesandeks olla laste juhendaja, aidates neil mõelda ja õppida. Ole paindlik, kohanemisvõimeline ja kujutlusvõimeline. Laste küsimustele vasta küsimusega, nii toetad neid olema leidlikud ise otsima oma küsimustele vastuseid. Empaatia ja sotsiaalne- emotsionaalne areng on loomulik Maker-kesksel õppimisel. Lapsed töötavad koos teiste isetegijatega, jagavad pidevalt ideid ja materjale ning annavad ja saavad tagasisidet.

5. Loomeala on täpselt see, mis sa temast teed.

Päeva lõpuks, sina ja lapsed on need, kes teevad loomealast selle, mis ta on. Julgustades lapsi õppima läbi mängu:

- toetate laste sotsiaalset ja emotsionaalset arengut, loovust ja akadeemilisi oskusi;
- aitate lastel luua uusi teadmisi ning toetate kriitilise mõtlemise ja koostööoskust;
- annate lastele võimaluse võtta riske ja aidata neil aktsepteerida ning õppida oma vigadest;
- loote keskkonna, kus laps saab teha valikuid ja iseseisvalt õppida.

Teavita sündmusest [robotika lasteaias](#) või [robotika koolis](#) Facebook grupis, kasutades hashtagi [#legomaker](#)

ning ära unusta oma sündmust registreerida programmeerimisnädala Code Week [kaardile](#).

