

Rugpjūčio 20d. mokytoja Lina Bareikienė dalyvavo Norplus Junior "Do not stop" baigiamojoje konferencijoje ikimokyklinio ugdymo pedagogams Cèsio Kosmoso pažinimo centre. Konferencijoje STEAM veiklą "STEAM in the world of tales. Tale "The Emperor's New Clothes" by H. K. Andersen" pravedė Panevėžio lopšelio-darželio „Dobilas“ ikimokyklinio ugdymo mokytoja Lina Bareikienė. Dalyvėms buvo iškelta hipotezė (spėjimas) – ar galima pasiūti karaliaus rūbus be adatos ir siūlų. Iš gautų priemonių dalyvės sukūrė karaliams drabužius. Ši veikla ne tik padėjo geriau suprasti pasaką, bet ir skatino kūrybingumą, kritinį mąstymą bei praktinius įgūdžius. STEAM ugdymas per pasakas yra vienas efektyviausių būdų sudominti ir įtraukti vaikus į knygų skaitymą, lavinti vaizduotę, padėti vaikams suprasti, kaip pasakose pateikiama informacija gali būti taikoma realiame gyvenime, skatinti jų kūrybiškumą.

**Tikslas:** sukurti "drabužius" karaliui naudodami įvairias medžiagas ir technologijas, tačiau, kaip ir pasakoje, be adatos ir siūlo. Tai skatins kūrybiškumą, loginį mąstymą ir bendradarbiavimą.

STEAM veikla, susijusi su **drabužių kūrimu karaliui be adatos ir siūlo**, yra puikus būdas sujungti **mokslą, technologijas, inžineriją, meną ir matematiką (STEAM)** su literatūra ir kūrybiškumu.

Metodika:

**STEAM ryšiai:**

**Mokslas:** Sužinos apie medžiagų savybes (kaip įvairios medžiagos reaguoja su kitomis, kokios yra struktūrinės savybės).

**Technologijos ir inžinerija:** Kūrybinis požiūris į drabužių „sukūrimą“, naudojant technologinius sprendimus (klijavimas, susukimas, rišimas ir kt.).

**Matematika:** Medžiagų kiekių apskaičiavimas, erdviniai įgūdžiai (kaip „sukurti“ drabužius iš medžiagų, kaip jas išdėstyti ir panaudoti).

**Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas:** neturint adatos ir siūlų, turi rasti kitų būdų, kaip sujungti medžiagas. Tai reiškia, kad reikia išradingai pasinaudoti kitomis medžiagomis (lipnia juosta, gumytėmis, klijais, spaustukais) ir pasinaudojant inžineriniu mąstymu sugalvoti, kaip tas medžiagas sujungti, kad drabužiai būtų stabilūs ir funkcionalūs.

**METODAI:** pokalbis, konstravimas.

Šioje STEAM veikloje, kurioje kūrė drabužius karaliui be adatos ir siūlų, vertinimas pagrįstas keliais svarbiais aspektais: **kūrybiškumu, problemų sprendimų įgūdžiais, bendradarbiavimu ir mokymusi.**

Inžineriniai gebėjimai yra labai svarbūs šioje veikloje, nes ji apima kūrybinį požiūrį, tačiau tuo pačiu ir praktinius iššūkius, susijusius su **medžiagų sujungimu, struktūrų kūrimu ir funkcionalumu.** Inžineriniai gebėjimai čia gali pasireikšti daugelyje veiklos aspektų, ir vertinimas turi apimti, kaip jie taiko inžinerines žinias ir principus kurdami drabužius be adatos ir siūlų.

Vertinama: kaip supranta ir taiko **pagrindinius inžinerinius principus** kurdami drabužius, kaip renkasi ir naudoja skirtingas medžiagas, kad sukurtų funkcionalų ir tvirtą drabužį, kaip sugeba **sukurti konstrukcijas** ir **mechanizmus**, kad užtikrintų drabužių funkcionavimą, kaip **testuoja** savo kūrinius ir **optimizuoja** konstrukcijas, kad drabužiai veiktų pagal paskirtį.

Inžineriniai gebėjimai šioje veikloje apima ne tik kūrybą, bet ir **praktinius sprendimus**, susijusius su drabužių konstrukcija. Turi **analizuoti medžiagų savybes**, pritaikyti **inžinerinius principus** (tokių kaip stabilumas, tvirtinimas, medžiagų sujungimas) ir atlikti testavimus, kad patikrintų savo konstrukcijų tvirtumą. Šie gebėjimai apima **kritinį mąstymą, problemų sprendimą** ir **matematiką**, siekiant sukurti funkcionalų ir tvirtą produktą be tradicinių įrankių.













