

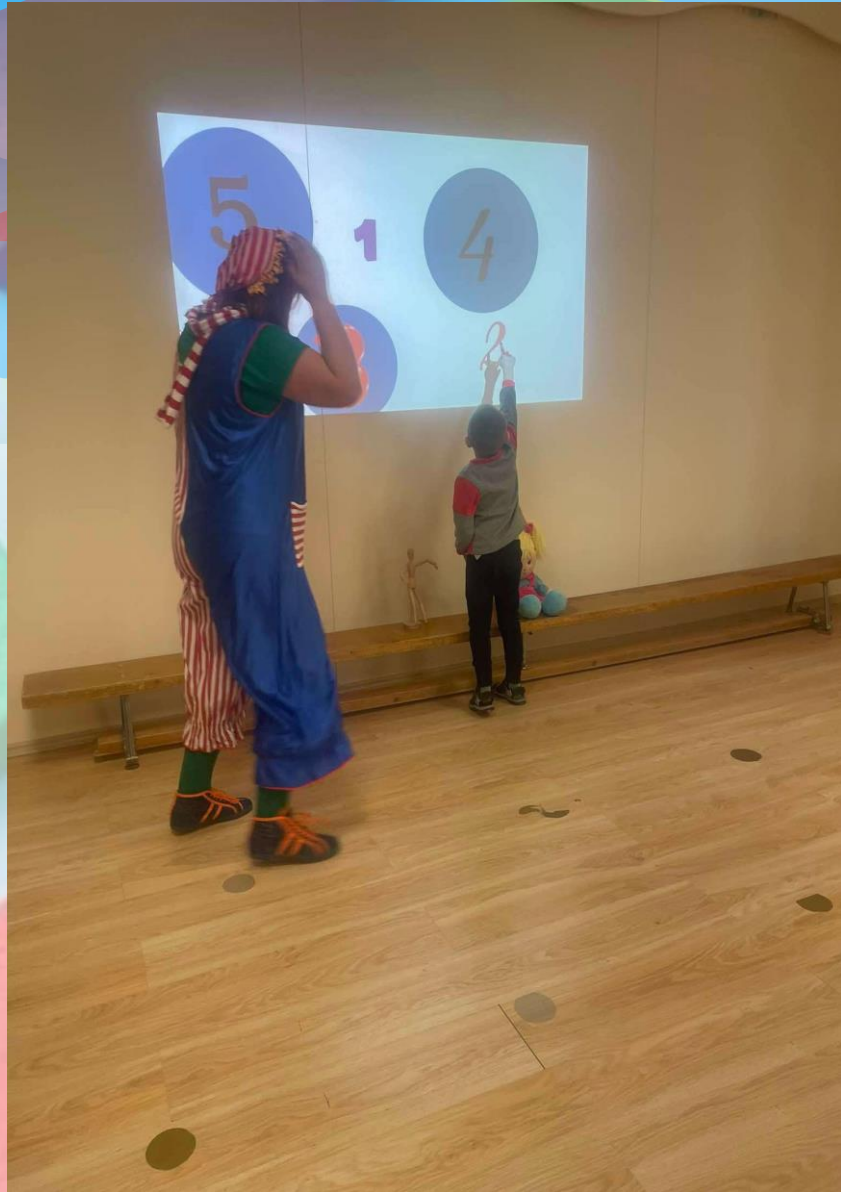
STEAM veikla “Linksmosios figūros”

“Robotukų”, „Kodėlčiukų“, „Gudručių“, „Smalsučių“ gr.
(3-7 m.)

Mokytojos R. Vilkienė, J. Adrijanova

Tikslas: skatinti 3-7 metų vaikų STEAM mąstymą, kūrybiškumą, ugdyti socialinius įgūdžius integruojant geometriją, pritaikyti muziką ir inžinerinius elementus pasirenkant įvairias priemones figūrų kūrimui.

Hipotezė: ar galime geometrines figūras sukurti naudojant įvairias inžinerines ir menines priemones bei muziką.



VEIKLOS EIGA

„Kodėlčiukų“, „Gudručių“, „Smalsučių“ grupių vaikai įtvirtino žinias apie pagrindines geometrines figūras (kvadratas, trikampis, stačiakampis, apskritimas), atliko POWERPOINT programa sukurtas skaičiavimo iki 5, matavimo (nuo didžiausio iki mažiausio) užduotis .

„Robotukų“ grupės vaikai „WORLDWALL“ platformoje (užduotis „GEOMETRINĖS FIGUROS“) skaitė figūrų pavadinimus.

Skambant skirtingo žanro muzikai (valsas, maršas, polka) vaikai piešė pirštu draugams ant nugaros trikampio, kvadrato, apskritimo figūras. Valso ritmas tinkamas piešti trikampį, maršas – kvadratui, o polka apskritimui.

Skambant linksmi melodijai bendradarbiavo su draugais kurdami figūras pagal pateiktą pavyzdį .

Išbandė įvairias priemones (pieštukai, LEGO kaladėlės, poliesterio gabaliukai, pagaliukai) figūrų kūrimui.



IŠVADOS:

Vaikai patyrė kaip menas, muzika, inžinerija ir matematika sujungia geometrines figūras. Ugdytiniai eksperimentavo su įvairiomis medžiagomis (LEGO kaladėlės, pieštukai, poliesterio gabaliukai, pagaliukai), lygino jų tvirtumą ir tinkamumą geometrijos kūrimui.

Vaikai analizavo, kaip skirtingi muzikos žanrai ir ritmai gali atitikti matematinės formas, susiedami meną ir geometriją.



STEAM ELEMENTAI

Science (Mokslas) – vaikai tyrinėjo, kaip skirtingos medžiagos gali būti naudojamos geometrinėms figūroms kurti.

Technology (Technologijos) – naudojo PowerPoint ir WoldWall platformas užduotims atlikti.

Engineering (Inžinerija) – vaikai eksperimentavo su įvairiomis konstrukcinėmis medžiagomis, siekdami sukurti stabilias figūras.

Arts (Menai) – figūrų kūrimas derinant muzikos ritmus su piešimu ir kūrybiniais sprendimais.

Mathematics (Matematika) – figūrų formų atpažinimas, skaičiavimas iki 5, dydžių palyginimas.



2025-01-31 10:20



STEAM veiklos „Linksmosios figūros” atitikimas STEM mokyklos kriterijams

Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas – vaikai eksperimentavo, kaip skirtingos medžiagos gali būti naudojamos figūroms kurti, ieškojo geriausių sprendimų.

Tyrinėjimu grindžiamas mokymas – vaikai praktiškai tyrinėjo skirtingų priemonių savybes, lygino jų tinkamumą ir efektyvumą figūrų konstravimui.

Dėmesys STEM temoms – veikloje akcentuojamos geometrijos, inžinerijos, technologijų ir menų sąsajos.



STEAM veiklos „Linksmosios figūros” atitikimas STEM mokyklos kriterijams

Technologijų naudojimas –dirbo su PowerPoint ir WoldWall, susipažino su skaitmeninėmis priemonėmis mokymuisi.

Formuojamasis vertinimas – vaikai ne tik atliko užduotis, bet ir stebėjo vienas kito darbus, diskutavo apie sprendimus ir priemones.

Tarpdalykinis mokymas – integruota matematika (geometrija, skaičiavimas), muzika (ritmų atitikimas figūromis), inžinerija (konstrukcijų kūrimas).









2025-01-31 10:38



2025-01-31 10:38



2025-01-31 10:39



2025-01-31 10:39