

STEAM veikla “Trispalvės dėlionė”



Mokytoja Diana Žigeliienė
“Gudručių” gr. 3m. 2025-02-11



Hipotezė: ar galime sukurti Lietuvos trispalvę iš aplinkoje esančių daiktų.

Eiga: "Gudručių" gr. (3m.) vaikai diskutavo apie Lietuvos vėliavą: įvardijo spalvas, aptarė ir prilygino, kad: geltona-saulė, šviesa ir laimė, žalia- mūsų gražūs miškai, pievos ir gamta, raudona-draša ir meilė! Kartu ieškojo trispalvės spalvos daiktų grupėje ir su mokytojos pagalba pasiskirstė į keturias grupes dėliojo Lietuvos vėliavą iš įvairių daiktų.

STEAM



INŽINERIJA (E)

Vėliavos spalvų eiliškumo kūrimas. Sprendimų ieškojimas kokius daiktus pasirinkti, kad sudėliojus pavyktų atkurti Lietuvos vėliavos atvaizdą.

MATEMATIKA (M)

Vėliavos spalvų skaičiavimas (trys spalvos) ir jų ieškojimas. Kiek daiktų reikia panaudoti, kad elementų seka būtų vienoda trispalvės juostoje.

TECHNOLOGIJOS (T)

Žiūrėjo edukacinį filmuką: “Kaip nupiešti Lietuvos trispalvę?” naudodami multimediją.

Pagrindiniai STEAM mokyklos elementai ir kriterijai.

- **Galimybė naudotis technologijomis ir įranga:** vaikai multimedijos pagalba susipažino ir žiūrėjo edukacinį filmuką.
- **Personalizuotas vertinimas:** kiekvienas ugdytinis galėjo rinktis konstravimo būdus, išbandyti sukurti trispalvę įvairiausiai būdais.
- **Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas:** sprendė problemą, kaip tinkamai sudėlioti vėliavą pagal spalvas, formą.







Išvados



Vaikai suprato, kad spalvos
yra visur aplink mus, o
kūrybiškai mąstydami galime
iš paprastų daiktų sukurti
svarbius simbolius.