



STEAM veikla  
„Pavasario grožis“

Mokytoja Rasa Redeckienė



**TIKSLAS:** supažindinti vaikus su pavasario gamtos pokyčiais per kūrybinę ir eksperimentinę veiklą, ugdant jų problemų sprendimo, kūrybiškumo ir smulkiosios motorikos įgūdžius. Veiklos metu vaikai tyrinės įvairias medžiagas, ieškos būdų, kaip jas sujungti, sukurs unikalų paveikslą, taip lavindami inžinerinį mąstymą, meninę raišką.

**HIPOTEZĖ:** ar galime sukurti paveikslą naudodami šiaudelius ir gėles.

**Veiklos eiga:** „O-pa-pa“ grupės ugdytiniai (2-3 m.) kalbėjo apie pavasarį. Apie gamtos „pabudimą“ ir jos grožį. Kokius jausmus ir emocijas patiriame vis dažniau jausdami saulutės šilumą. Visi vienareikšmiškai sakė, kad labai gera ir smagu. Mokytoja pasiūlė pamėginti sukurti paveikslą, kuris džiugintų grupėje, kol vis dar laukiame, kada gamta už lango visiškai „pabus“.

Užduotis ugdytiniam buvo iššūkis, reikėjo sugalvoti, kaip padaryti, kad šiaudeliai ir gėlės būtų pritvirtintos ant kartoninės dėžės (kurią naudojo, kaip paveikslo pagrindą). Mokytoja vaikams išvardijo priemones, kurias jie mato ant stalo, taip nukreipė juos tinkama linkme, ką ir su kuo galima padaryti. Priemonės: kartoninės dėžės dangtis, šiaudeliai, dažai, gėlės, klijai. Su mokytojos pagalba vaikai šiaudelius dėstė ir tvirtino prie kartono. Kad pagrindas būtų spalvingas, ugdytiniai panaudojo dažus. Kai dažai išdžiuvo gėles ir šakeles kišo į šiaudelius. Taip kartu komponuodami savo išskirtinį paveikslą.

# STEAM ELEMENTAI

**MOKSLAS (S):** ugdytiniai stebi gamtinius objektus (gėles, šakeles), kalba apie pavasarį ir gamtos atgimimą. Tai padeda ugdyti vaiko stebėjimo įgūdžius ir ryšį su gamta.

**INŽINERIJA (E):** vaikai ieško būdų, kaip tvirtinti gėles ir šiaudelius ant pagrindo, lavina problemų sprendimo gebėjimus.

**MENAS (A):** kuriamas estetiškas paveikslas, lavinamas kūrybiškumas, spalvų derinimas.

# Pagrindiniai STEAM mokyklos elementai ir kriterijai

- 1. Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas:** vaikai sprendė, kaip pritvirtinti gėles ir šiaudelius ant pagrindo.
- 2. Tarpdalykinis mokymas:** sujungti mokslas, inžinerija, menas.
- 3. STEAM mokymo kontekstualizavimas:** veikla siejama su vaikams pažįstama gamta, pavasario sezono pokyčiais.
- 4. Personalizuotas vertinimas:** aptariami kiekvieno vaiko pastebėjimai, kūrybiškumo sprendimai.















**IŠVADA:** veiklos pabaigoje gautas rezultatas labai džiugino. Jiems pavyko patvirtinti hipotezę, kad naudojant šiaudelius ir gėles galima sukurti nuostabų paveikslą. Bendromis jėgomis vaikai puikiai išsprendė jiems kilusius iššūkius.