



STEAM veikla

“Išlaisvink gyvūnus iš ledo”

“Robotukų” gr. ugdytiniai 3-4 m.

Mokytoja L. Rimėnienė

2026 01 22

Panevėžys

Tikslas – skatinti vaikų smalsumą, pojūčių tyrinėjimą ir ankstyvą mokslinį mąstymą per žaidimą su ledu ir vandeniu, lavinant smulkiąją motoriką, kalbą ir problemų sprendimo gebėjimus.

Hipotezė – kas nutiks ledui vandenyje.



VEIKLOS EIGA

Veiklos pradžia

Vaikams buvo parodomi ledo gabaliukai su įšalusiais gyvūnais. Užduodami klausimai “Kas čia?” ”Kas yra lede?” ”Kaip galima išlaisvinti gyvūną?”

Tyrinėjimas

Vaikai lašino pipete vandenį ant ledo, kiti dėjo ledą į vandenį ir daužė ledą pipete. Lietė rankomis ledą, judino jį, jautė pojūčius (kietas, šaltas, slidus) stebėjo kas vyksta.

Žaidybinė dalis

Išlaisvinę gyvūnus žaidė su jais vandenyje, atpažino gyvūnus, suskaičiavo kiek gyvūnų išlaisvino. Pastebėjo, kad gyvūneliai labai šalti, statė jiems namelius, įvairiais būdais juos šildė.

IŠVADA

Ledas yra šaltesnis už vandenį ir greičiau tirpsta.
Vanduo padeda greičiau išlaisvinti gyvūnus.



STEAM ELEMENTAI

MOKSLAS

Ledas tirpsta. Vanduo keičia ledo būseną.

TECHNOLOGIJOS

Pipetės, indai paprasti įrankiai, mokėsi jais naudotis.

INŽINERIJA

Ieškojo būdų, kaip išlaisvinti gyvūnus. Statė jiems namelius, šildė juos.

MATEMATIKA

Skaičiavo gyvūnus. Palygino: didelis – mažas, greitai-lėtai. Sekos (pirmiausia – po to).



STEAM MOKYKLOS KRITERIJAI

Mokymo personalizavimas

Kiekvienas vaikas galėjo tyrinėti ledą ir gyvūnus pagal savo tempą. Kai kurie bandė naudoti rankas, kiti – vandens lašus. Personalizuota patirtis – visiems skirtinga, bet įtraukė.

Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas

Vaikai turėjo išspręsti problemą – kaip išlaisvinti gyvūnus iš ledo. Jie eksperimentavo, bandė skirtingus būdus, sprendė problemą kūrybiškai.

Tyrinėjimu grindžiamas gamtos ir tikslųjų mokslų mokymas

Vaikai stebėjo, kas atsitiko su ledu, kai jis tirpo, tyrinėjo priežastis (šiluma, vanduo, rankų judesiai), eksperimentavo su fizikos principais (kietumas, tirpimas, vandens judėjimas).

Dėmesys STEM temoms ir kompetencijoms

Veikla ugde **STEAM kompetencijas**:

S – stebėjo, tyrinėjo, eksperimentavo su ledu.

T – naudojo paprastus įrankius (pipetę vandens indą).

E – mąstė, kaip pasiekti tikslą (išlaisvinti gyvūnus).

M – skaičiavo gyvūnus, lygino ledo gabalėlius, gyvūnus.





