

# STEAM veikla „Mano žaidimų miestas“

---

„Gudručių“ gr. 4 m. 2026-01-23

Mokytoja Diana Žigeliene

- **Hipotezė:** Ar pavyks sukurti miestą, kuriame būtų gatvės, pastatai, augalai ir kelio ženklai.
- **Eiga:** Vaikai kartu su mokytoja kalbėjo apie miestą ir savo gyvenamąją aplinką. Jie aptarė kas yra šalia jų namų ir kiemų-gatvės, keliai, ženklai, pastatai, medžiai ir augalai. Vaikai dalijosi savo patirtimis, pasakojo, ką mato eidami gatve ar būdami kieme. Remdamiesi pokalbio informacija vaikai su mokytoja sugalvojo sukurti savo miesto maketą: kūrė gatves, piešė pastatus, gamino kelio ženklus, vaizdavo augalus. Sukūrus miestą, vaikai žaidė, judino automobilius, laikėsi pačių sukurtų eismo taisyklių. Projektas tęsėsi kelias dienas. Dar po kelių dienų vaikai savarankiškai kūrė namus gyvūnams, plėtė savo miestą ir papildė jį naujais objektais. Visa savaitė buvo skirta kūrybinei veiklai, tyrinėjimui, laisvam žaidimui, leidžiant vaikams įtvirtinti patirtį ir džiaugtis savo sukurta aplinka.

# STEAM

Mokslas (S)	Technologijos (T)	Indžinerija (E)	Menas (A)	Matematika (M)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Vaikai tyrinėjo, kam reikalingi kelio ženklai.</li><li>• Stebėjo, kaip automobiliai juda gatvėmis.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Multimedijos pagalba žiūrėjo filmukus apie miestą, eismo judėjimą.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Projektavo gatves (posūkius, sankryžas).</li><li>• Sprendė, kur statyti ženklus.</li><li>• Kūrė miesto struktūrą.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Piešė pastatus</li><li>• Kūrė ženklus</li><li>• Naudojo spalvas ir formas.</li><li>• Lavino vaizduotę ir saviraišką.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Skaičiavo ženklus.</li><li>• Lygino gatvių ilgius.</li><li>• Planavo atstumus tarp objektų.</li><li>• Orientavosi erdvėje (kairė-dešinė, tiesiai, aplink).</li></ul>

# Pagrindiniai STEAM mokyklos elementai ir kriterijai

---

- 1. STEM mokymo kontekstualizavimas:** veikla paremta vaikų smalsumu ir kasdieniu patyrimu.
- 2. Personalizuotas vertinimas:** kiekvienas ugdytinis galėjo kurti savo įsivaizduojamą miestą.
- 3. Tarpdalykinis (STEAM) mokymas:** Veikloje natūraliai integruoti keli STEAM komponentai: Inžinerija – gatvių projektavimas, kūrimas. Matematika – dydžių, proporcijų, erdvės suvokimas. Meninė raiška – piešė pastatus kūrė ženklus, rinkosi spalvas.

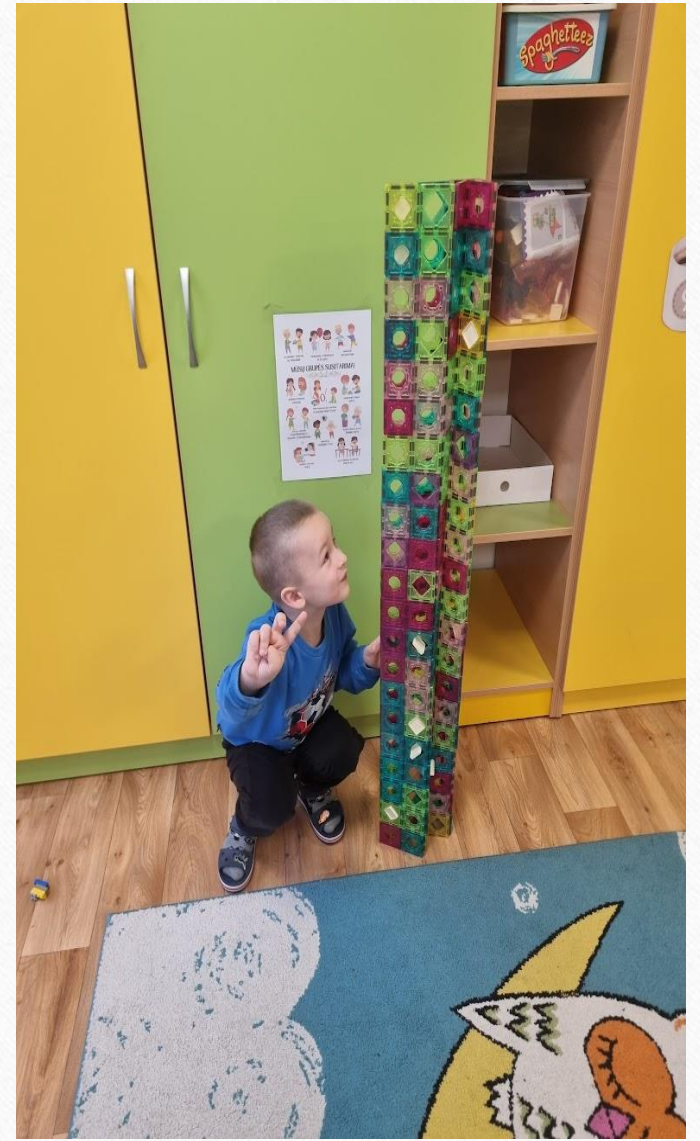












## Išvados:

- Veiklos metu vaikams pavyko sukurti savo žaidimų miestą. Sėkmingai suformavo gatves, sukūrė kelio ženklus, pavaizdavo augalus ir pastatus. Veiklą vaikai praplėtė statė namus gyvūnams, kūrė dangoraižius, eksperimentavo su statinių formomis. Visos savaitės kūrybinė veikla leido vaikams įgyvendinti savo idėję ir smagiai žaisti.