

# STEAM VEIKLA „ATRAKCIONŲ PARKAS: VAIKAI PROJEKTUOJA SAVO LINKSMUOSIUS KALNELIUS“

MOKYTOJA ŽIVILĖ LIEKIENĖ

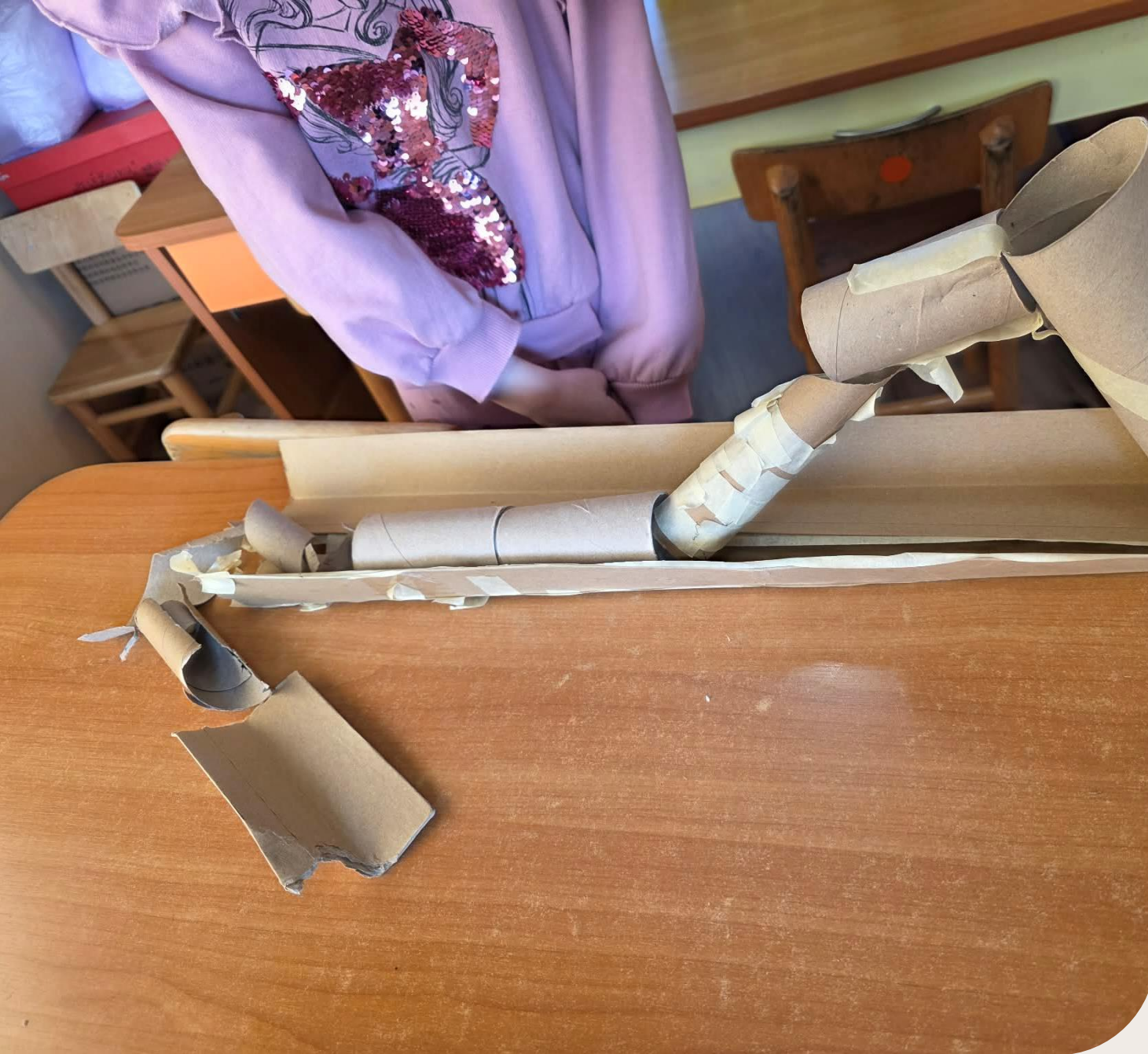
2026m. vasaris





# SUMMARY

Children designed and constructed their own roller-coaster-style attractions using a variety of materials (cardboard tracks, toilet paper rolls, LEGO elements). Through planning, building, testing stability, and improving their constructions, children explored how height, slope, turns, and support structures affect the functionality of a track. The activity encouraged engineering thinking, problem-solving, experimentation, and learning through trial and error, while allowing children to make independent design choices and refine their solutions.



# TIKSLAS

Sudaryti vaikams galimybę projektuoti ir konstruoti savo linksmųjų kalnelių trasą, tyrinėjant, kaip aukštis, nuolydis, posūkiai ir konstrukcijos stabilumas lemia trasos funkcionalumą.



# HIPOTEZĖ

Ar linksmųjų kalnelių trasa bus stabili ir veikianti, jei ją sukonstruosime pakankamai tvirtą ir tinkamo nuolydžio?



# STEAM ELEMENTAI

## S (Science)

judėjimas, gravitacijos poveikis, stabilumas

## E (Engineering)

tramos projektavimas, tvirtinimas, problemų sprendimas

## T (Technology)

skirtingų medžiagų ir priemonių naudojimas

## M (Mathematics)

aukščio, ilgio, posūkių palyginimas



# STEM MOKYKLOS KRITERIJAI

1. *Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas.* Veiklos metu vaikai projektavo ir konstravo savo linksmųjų kalnelių trasas, susidūrė su realiomis problemomis (nestabilumas, netinkamas nuolydis) ir ieškojo sprendimų per bandymus, taisymus ir tobulinimą. Mokymasis vyko per aktyvų veikimą ir sprendimų paiešką.
2. *Tyrinėjimu grindžiamas gamtos ir tikslųjų mokslų mokymas.* Vaikai tyrinėjo, kaip trasos aukštis, nuolydis ir posūkliai veikia jos funkcionalumą, kėlė hipotezę, bandė skirtingus sprendimus ir stebėjo rezultatus. Mokymasis vyko per tyrinėjimą, eksperimentavimą ir išvadų darymą.



# STEM MOKYKLOS KRITERIJAI

3. *STEM mokymo kontekstualizavimas.* Veikla buvo grindžiama vaikams artimu ir suprantamu kontekstu – atrakcionų parku ir linksmųjų kalnelių pavyzdžiais, todėl vaikai lengvai siejo inžinerinius sprendimus su realaus pasaulio objektais.

