

# **STEAM veikla “Kuriu žaidimus iš to ką turiu”**

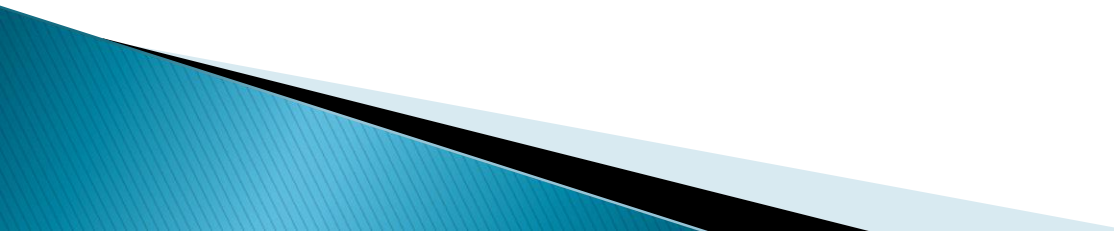
**“Gudručių” gr. vaikai (4-5 m.)  
Mokytoja Diana Žigelienė 2026-02-19**

- ▶ **Hipotezė:** ar galėtume sukurti funkcionalų žaidimo modelį.
- ▶ **Eiga:** Veiklos pradžioje su vaikais mokytoja kalbėjosi apie jų žaistus ir matytus žaidimus. Diskutavo kokie tai buvo žaidimai, kaip jie veikė, iš kokių medžiagų buvo pagaminti. Vaikai dalijosi savo patirtimi: stalo žaidimus, mini ledo rutulio žaidimą ir kt. Apžiūrėjo realias nuotraukas, aptarė jų konstrukciją, detales, veikimo principus. Ieškojo grupėje priemonių ir daiktų, kuriuos galėsi panaudoti kūrybai. Kartu su mokytoja pradėjo konstruoti žaidimus. Vaikai dėliojo, tvirtino detales, bandė skirtingus sprendimus. Konstravimo metu susidūrė su sunkumais- kai kurios detalės nebuvo pakankamai stabilios ar tinkamai laikėsi. Ieškojo sprendimų: keitė tvirtinimo būdus.

# STEAM

Inžinerija (E)	Menai (A)	Matematika (M)	Technologijos(T)
Planavo ir konstravo žaidimą: kūrė modelį, dėliojo detales, sprendė kilusias problemas.	Kūrė žaidimo dizainą: dekoravo, suteikė žaidimui estetinį vaizdą. Derino funkcionalumą su grožiu- siekė, kad žaidimas būtų ne tik veikiantis, bet ir gražus.	Matavo detalių ilgį, aukštį, lygino dydžius. Skaičiavo, kiek detalių reikės. Vertino atstumo proporcijas.	Multimedijos pagalba žiūrėjo realias žaidimų nuotraukas.

# Pagrindiniai STEAM mokyklos elementai ir kriterijai

- ▶ Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas: sprendė klausimą ar pavyks sukurti funkcionalų žaidimo modelį.
  - ▶ STEM mokymo kontekstualizavimas: veikla paremta vaikų smalsumu ir kasdieniu patyrimu.
  - ▶ Personalizuotas vertinimas: kiekvienas ugdytinis galėjo rinktis konstravimo būdus.
- 















# Išvados

- ▶ Vaikams pavyko sukurti funkcionalius žaidimus iš grupėje rastų priemonių. Konstravimo metu jie sprendė iškilusias problemas, keitė detales ieškojo tinkamiausių sprendimų. Sukurti žaidimai veikė puikiai.
- ▶ Veikla stiprino kūrybiškumą, bendradarbiavimą ir pasitikėjimą savo gebėjimais. Galima teikti, kad vaikai suprato, jog žaidimus galima ne tik pirkti, bet ir sukurti patiems.