

STEAM
projektas



Išmanūs STEAM nuotykius
su Brolių Grimų pasakomis

Lina
Bareikienė



Sukurta integruota STEAM aplinka



Ugdymo proceso metu buvo sukurta integruota STEAM aplinka, paremta Brolių Grimų pasakomis ir aktyviu vaikų įsitraukimu. Veikla rėmėsi tradiciniu pasakų pasakojimu, tačiau buvo praturtinta šiuolaikiniais ugdymo metodais ir technologijomis, išlaikant pusiausvyrą tarp vaizduotės, praktinės veiklos ir struktūruoto mokymosi.

Projektui pasirinktos pasakos

„Jonukas ir
Grytutė“

„Snieguolė ir septyni
nykštukai“

„Brėmeno miesto
muzikantai“

„Pelenė“

„Raudonkepurnaitė“



Aiškiai apibrėžtos veiklos zonos, vizualinė medžiaga, struktūruoti žemėlapių langeliai bei apgalvotai parinktos priemonės sudarė saugią ir vaikams suprantamą aplinką.

Vaikai kartu su pedagogu kūrė pasakų žemėlapius, kuriuose atspindėjo pasakų siužetas, veikėjų kelionės ir iššūkiai.



Ugdomoji aplinka buvo parengta taip, kad skatintų tyrinėjimą, bandymą ir klaidų taisymą - natūralų ir laiko patikrintą mokymosi būdą.

Naudota "Bee bot" bitutė

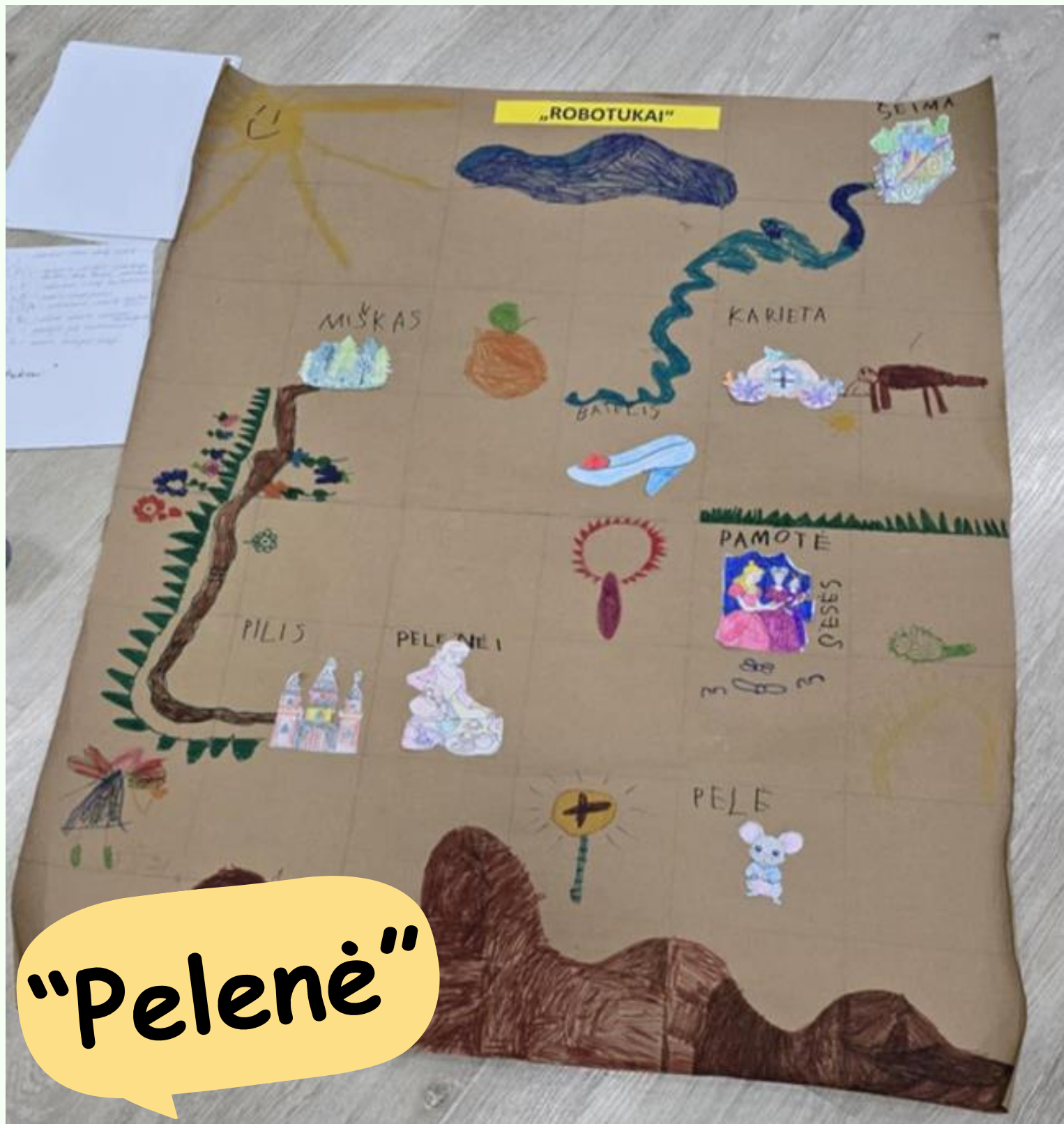




"Brėmeno muzikantai"

Reikalavimai žemėlapiui: žemėlapio langelis 15cm/15cm
Veiklos aprašymas: sukurti žemėlapi, kuriame vaikai kelias per įvairias vietas pagal pasakos siužetą.
Kiekvienoje vietoje jie gali atlikti tam tikrą užduotį - pvz., išspręsti galvosūki, atlikti eksperimentą ar surasti paslėptą objektą.
Kūrybiniai aspektai: pasakoje herojai keliauja per įvairias vietas (miškus, jūras, kalnus, pilis) ir susiduria su įvairiais iššūkiais. Žemėlapyje žymimi svarbūs taškai, kuriuose vyksta svarbūs įvykiai, o užduotys gali būti įvairios: nuo kūrybinių iki mokslo.





"Pelenė"



"Jonukas ir Grytutė"



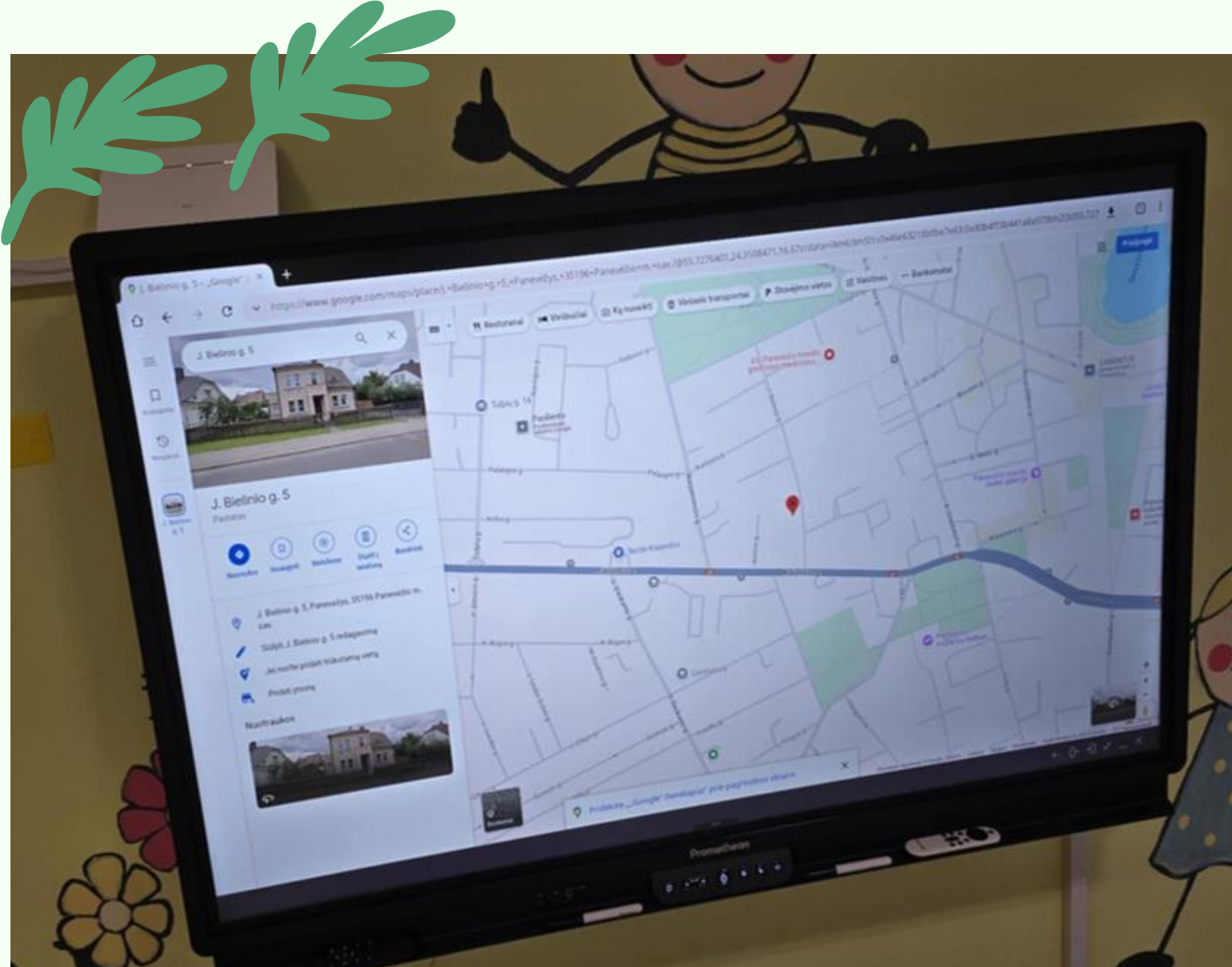


"Raudonkepuraitė"

Žemėlapius
kūrė 3 dienas



"Snieguolė ir septyni
nykštukai"

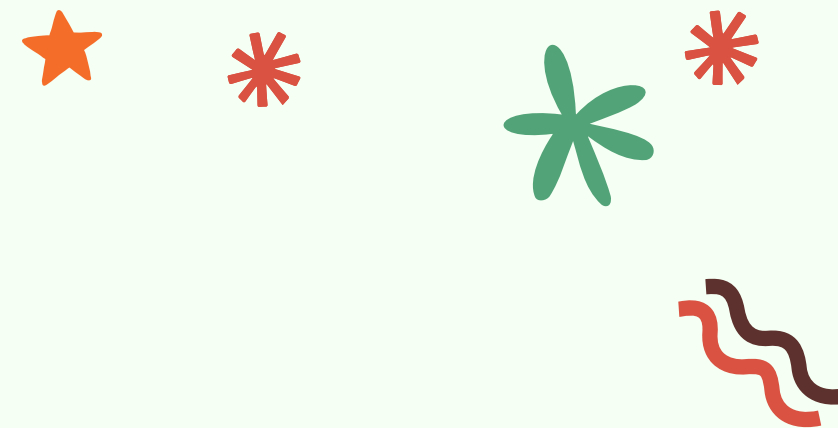


Susipažino su Google
Maps žemėlapiu,
ieškojo savo namų
įvardindami
adresą.

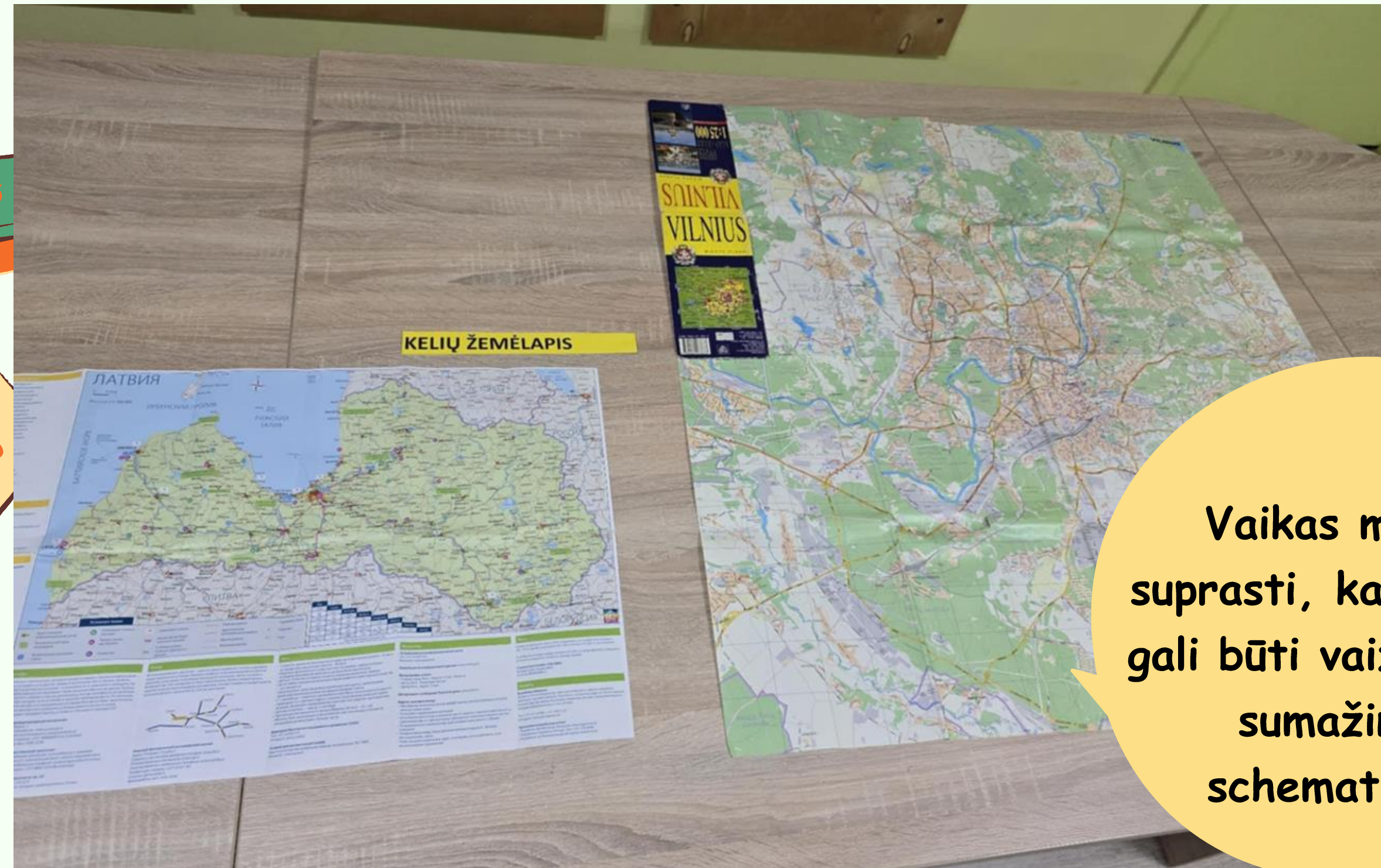
Jūsų paragrafo
tekstas

Skaitmeninio žemėlapiu
naudojimas tapo
technologiniu įrankiu
ugdamosios aplinkos
kūrimui - vaikai tyrinėjo
realią erdvę, lygino ją su
kuriamu žemėlapiu,
skaičiavo atstumus,
planavo judėjimo kryptis.

Susipažino su pieštu žemėlapiu



Susipažino su popieriniais kelių žemėlapiais



Vaikas mokosi
suprasti, kad aplinka
gali būti vaizduojama
sumažinta,
schematiškai.



Grupės pasikeisdamos išbandė kiekvieną žemėlapi









Ši ugdomoji aplinka pasiteisino, nes:

- ☐ vaikai demonstravo aukštą motyvaciją ir aktyvų įsitraukimą;
- ☐ veiklos skatino bendradarbiavimą, susitarimų laikymąsi ir atsakomybę;
- ☐ mokymasis vyko natūraliai, per žaidimą ir patirtį;
- ☐ buvo sudarytos sąlygos kiekvienam vaikui atsiskleisti pagal savo gebėjimus.



Apibendrinant galima teigti, kad tradicinė pasaka, derinama su STEAM metodais ir apgalvotai sukurta ugdomąja aplinka, sukūrė prasmingą, veiksmingą ir vaikų raidą visapusiškai skatinančią mokymosi patirtį. Kaip sakoma – sena gera pasaka daro stebuklus, ypač kai ją šiek tiek „pasiunčiame į ateitį“.