



STEAM veikla „Išgelbėk Auksaplaukę“

„Smalsučių“ grupė, 5-6 m.
2026 m. kovas
Mokytoja Lina Bareikienė



HIPOTEZĖ: ar galime išgelbėti Auksaplaukę.

"Smalsučiai" tęsė kūrybišką STEAM veiklą, paremtą pasakos "Auksaplaukė" siužetu. Prisiminę istorijos dalį iki momento, kai herojė uždaroma bokšte, vaikai tęsė ją savarankiškai – naratyvinio žaidimo metu kūrė savo pabaigas.



Pirmiausia kiekvienas vaikas susikūrė personažą – „save“, naudodami antrines medžiagas: tualetinio popieriaus ritinėlius, piešinius ir iškirptus veidus. Vėliau visi drauge ieškojo sprendimų, kaip išgelbėti Auksaplaukę: siūlė lipti kasa, statyti kopėčias ar laiptus, kurti „gyvą bokštą“ iš draugų.

Pasiskirstę į tris komandas "Smalsučiai" konstravo skirtingus sprendimus, matavo bokšto aukštį ir lygino jį su savo statiniais. Veiklos metu lavėjo kūrybiškumas, problemų sprendimo gebėjimai, bendradarbiavimas bei inžineriniai ir matematiniai įgūdžiai.

1 komanda: įveikė iššūkį, sukonstravo tinkamo aukščio, tvirtus laiptus- išgelbėjo auksaplaukę.

2 komanda: pasidalijo į dvi dalis, vienas ugdytinis sukonstravo puikias kopėčias- išgelbėjo auksaplaukę. Likę vaikai nespėjo aplikti darbo.

3 komanda: iššūkio neįveikė- auksaplaukės neišgelbėjo.











STEAM elementai veikloje:

S – Mokslas (Science): vaikai stebėjo konstrukcijų stabilumą, analizavo, kurie sprendimai yra tvirtesni ir saugesni, darė išvadas apie medžiagų ir formų savybes.

T – Technologijos (Technology): naudojo įvairias priemones ir antrines medžiagas kūrybiniam sprendimams įgyvendinti, mokėsi jas tinkamai ir saugiai taikyti.

E – Inžinerija (Engineering): projektavo ir konstravo bokštus, kopėčias bei kitus sprendimus Auksaplaukei išgelbėti, išbandė skirtingas konstrukcijas, vertino jų efektyvumą.

A – Menai (Arts): kūrė personažus, vizualizavo pasakos tęsinį, įsitraukė į kūrybinį pasakojimą ir vaidybinę veiklą.

M – Matematika (Mathematics): matavo statinių aukštį, lygino rezultatus, vertino dydžius ir proporcijas, taikė skaičiavimo bei palyginimo gebėjimus.

PAGRINDINIAI STEM MOKYKLOS ELEMENTAI IR KRITERIJAI

Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymas: vaikai patys ieškojo sprendimų, kaip išgelbėti Auksaplaukę (kasa, kopėčios, „gyvas bokštas“), dirbo komandose ir kūrė konkrečius projektus – statinius.

Tyrinėjimu grindžiamas mokymas: ugdytiniai kėlė idėjas, jas išbandė praktiškai, stebėjo, kas veikia geriausiai (pvz., kuris bokštas tvirtesnis), darė išvadas.

STEM mokymo kontekstualizavimas: veikla susieta su vaikams suprantamu ir artimu kontekstu – pasaka „Auksaplaukė“, kuri padėjo natūraliai įsitraukti į mokymąsi.

Tarpdalykinis mokymas: integruotos kelios sritys: kalba (pasakojimas), menai (personažų kūrimas), matematika (matavimas), inžinerija (konstravimas).

