



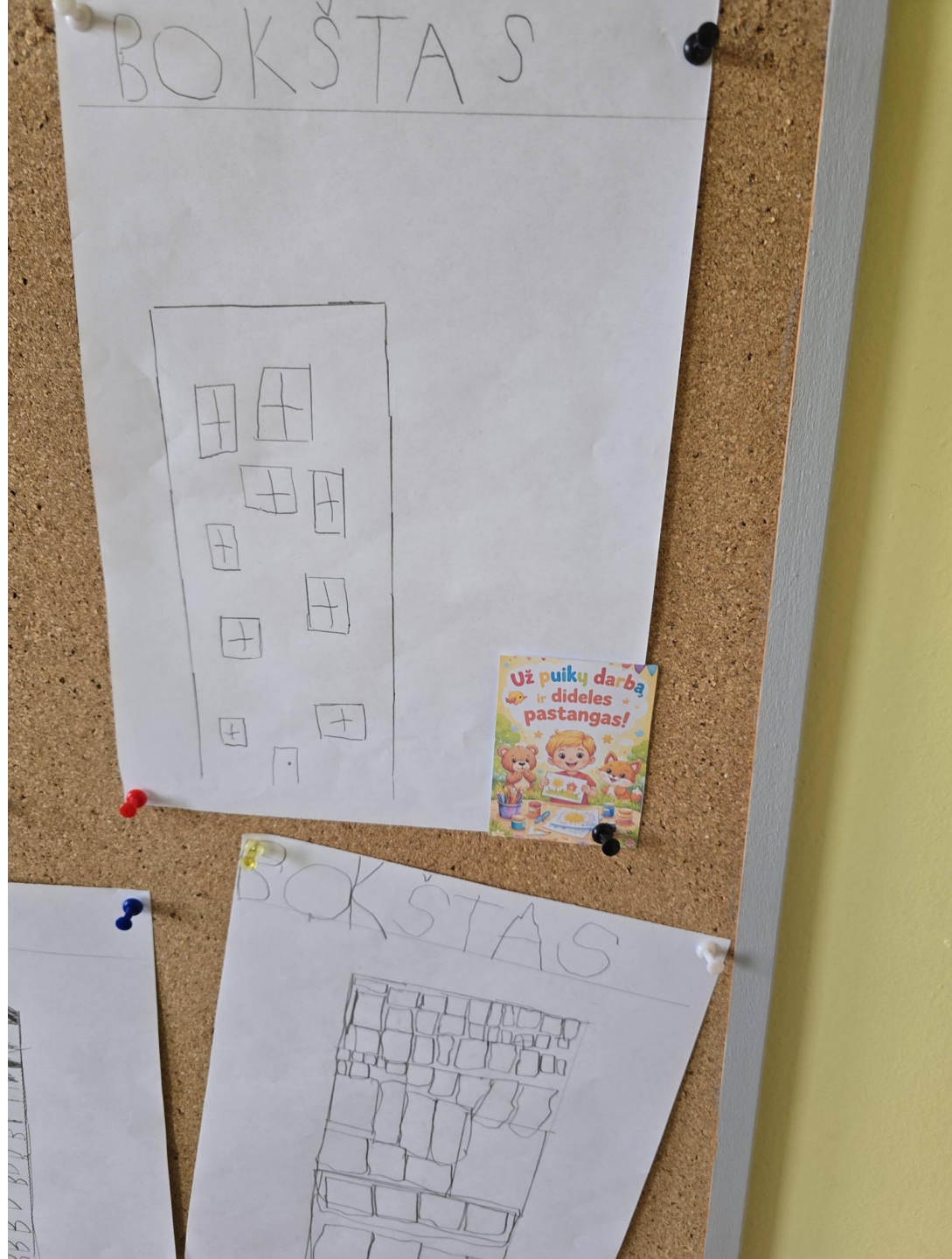
STEAM veikla „Bokštas Auksaplaukei“

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





"Smalsučiai" į ugdomąją veiklą integravo pasaką "Auksaplaukė" ir pritaikė STEAM metodikos principus. Ugdytiniai ne tik klausėsi ir aptarė pasakos turinį, bet ir nuosekliai mokėsi įvardinti veikėjus, atkurti įvykių seką bei juos vizualizuoti. STEAM veiklos dalyje ypatingas dėmesys buvo skirtas problemos sprendimui: kaip sukurti stabiliai stovinčią iškirptą Auksaplaukės figūrą. Vaikai kėlė idėjas, eksperimentavo, o viena iš pasiūlytų konstrukcijų buvo sėkmingai įgyvendinta.





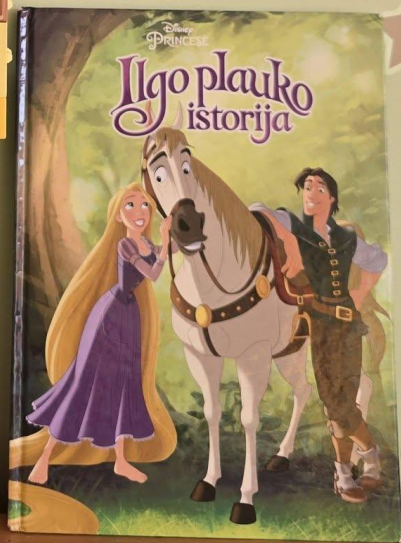
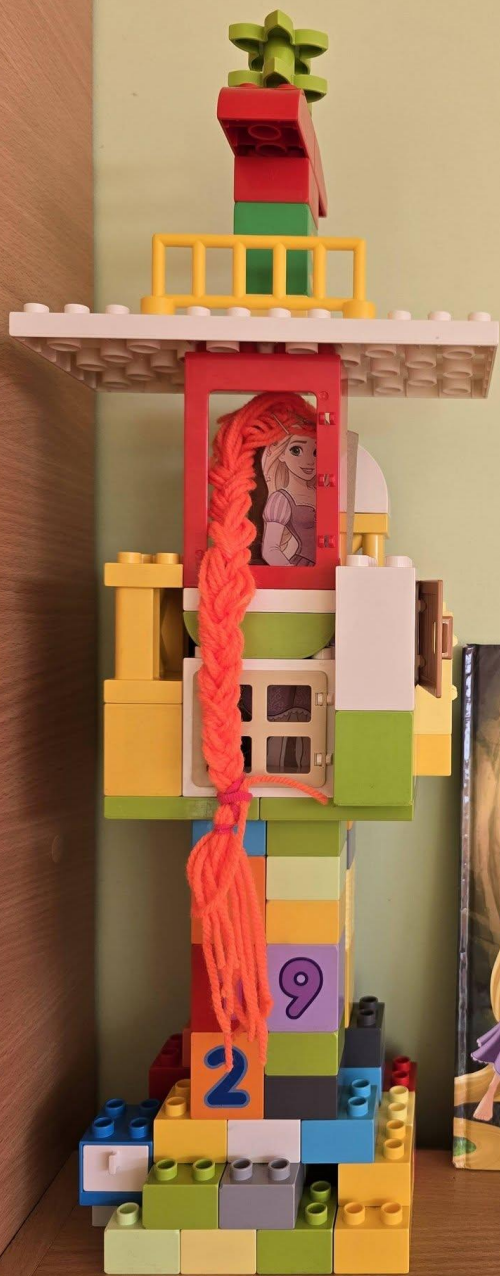
Inžinerinė veikla tęsėsi planuojant bokšto statybą. Prieš konstruodami vaikai rengė paprastus brėžinius naudodamiesi liniuotėmis, kopijavo žodį, atpažino jau pažįstamas raides. Vėliau sekė kūrybinis konstravimo etapas: vaikai statė įvairių formų ir aukščių bokštus, matavo jų aukščius, lygino rezultatus. Mergaitės kirpo, matavo "plaukus", pynė kasą - taip buvo sukurta galutinė pasakos herojės išvaizda.

Veiklos pabaigoje Auksaplaukė „apsigyveno“ vaikų sukonstruotame bokšte.









Ši integruota veikla ne tik praturtino vaikų inžinerinius, kalbinius, matematinius ir kūrybinius gebėjimus, bet ir skatino bendradarbiavimą, savarankiškumą bei džiaugsmą atrasti.

STEAM principais grįsta veikla sudarė sąlygas vaikams mokytis patiriant, tyrinėjant ir kuriant. Integruojant pasaką „Auksaplaukė“, ugdytiniai ne tik gilino kalbinius gebėjimus, bet ir praktiškai taikė matematikos, inžinerijos bei kūrybos elementus. Spręsdami iškilusias problemas, eksperimentuodami ir konstruodami, vaikai ugdė kritinį mąstymą, atkaklumą bei gebėjimą bendradarbiauti. Tokia veikla skatina natūralų smalsumą, leidžia vaikams jaustis kūrėjais ir atradėjais, o mokymosi procesą paverčia prasmingu ir įtraukiančiu.

STEAM elementai veikloje:

S – Mokslas (Science): vaikai susipažino su medžiagomis ir jų savybėmis (kas padeda figūrai stovėti stabiliai), stebėjo, kas veikia, o kas ne, darė išvadas.

T – Technologijos (Technology): naudojo įvairias priemones ir įrankius (žirklys, liniuotės, klijai), mokėsi saugiai ir tikslingai jais naudotis.

E – Inžinerija (Engineering): kūrė Auksaplaukės figūros pagrindą, sprendė, kaip ją pastatyti stabiliai. Projektavo ir statė bokštus, kūrė brėžinius, išbandė skirtingas konstrukcijas.

A – Menai (Arts): vizualizavo pasaką – kirpo, dekoravo, kūrė Auksaplaukės išvaizdą (plaukus, kasą), kūrybiškai konstravo bokštus.

M – Matematika (Mathematics): matavo bokštų aukštį, lygino rezultatus, naudojo liniuotę, atpažino raides, kopijavo žodžius, suvokė dydžių ir formų skirtumus.

PAGRINDINIAI STEM MOKYKLOS ELEMENTAI IR KRITERIJAI

PROBLEMŲ SPRENDIMU IR PROJEKTAIS GRINDŽIAMAS MOKYMAS: sprendė problemas kaip padaryti stabilią veikėjos figūrėlę, kaip sukonstruoti tvirtą bokštą.

MOKYMO PERSONALIZAVIMAS: kiekvienas dirbo pagal savo gebėjimus, buvo suteikta individuali pagalba.

TARPDALYKINIS MOKYMAS: integruoti keli dalykai: matematika, fizika, aplinkos pažinimas, menai.

PERSONALIZUOTAS VERTINIMAS: buvo vertinama ar pasiekė konkrečius ugdymo tikslus, aptarta su tėvais.

PARAMA PEDAGOGINIAM PERSONALUI: padėjo mokytojo padėjėja konstruojant bokštą, braižant brėžinį.