

STEAM VEIKLA „GYVALAZDĖS PASLAPTIS“

„Smalsučiai“

Mokytoja Lina Bareikienė
2026 m. rugsėjis



„Smalsučių“ grupės vaikai tyrinėjo neįprastą vabzdį – gyvalazdę. Mokėsi naują žodį „maskuotė“, aiškinomės, ką jis reiškia ir kodėl gyvalazdė savo išvaizda primena augalo šakelę.

Vaikai gyvalazdę stebėjo, apžiūrėjo, skaičiavo jos kojas, įvardijo kūno dalis, spalvą, domėjosi, kuo ji minta.





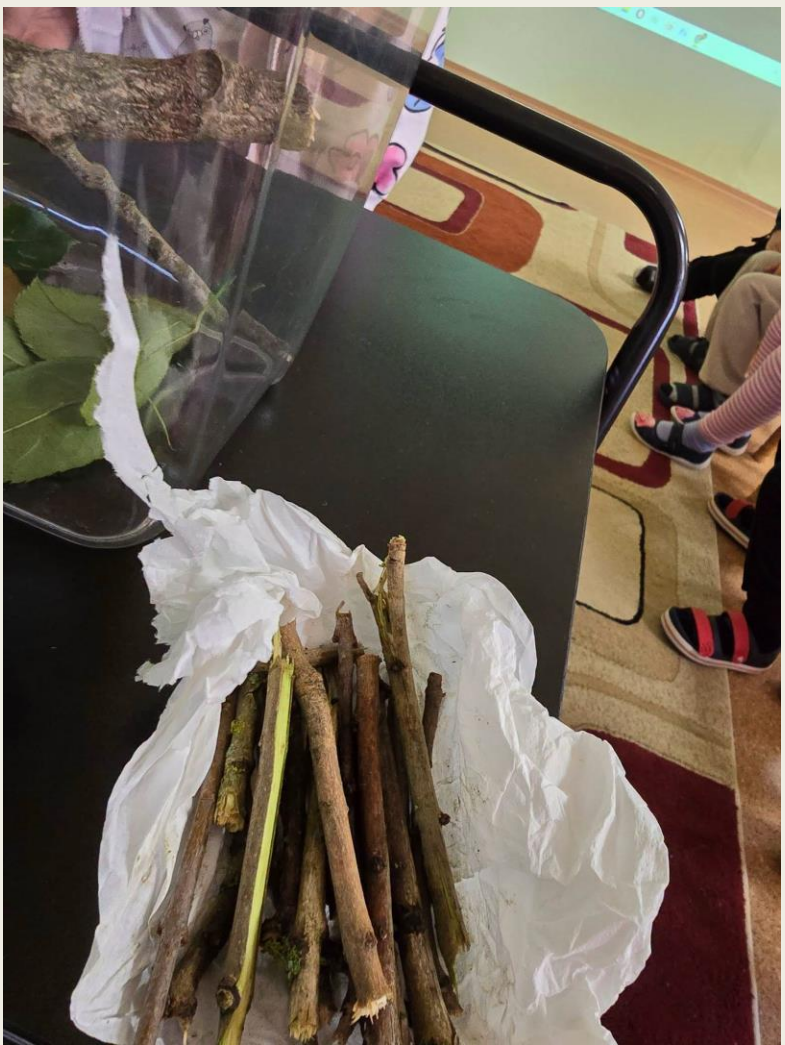
STEAM eksperimentas „Kuris fonas saugiausias?“

Veiklos tikslas: sudaryti vaikams galimybę tyrinėjant, eksperimentuojant ir kuriant išsiaiškinti, kaip spalva ir aplinka padeda gyvalazdei pasislėpti nuo aplinkos. Skatinti vaikus kelti klausimus, numatyti rezultatus, stebėti, lyginti ir daryti išvadas.

Veiklos eiga: vaikai susipažino su gyvalazde ir jos gebėjimu prisitaikyti prie aplinkos. Buvo iškelta probleminė situacija: „Kuriam fone gyvalazdę pastebėti sunkiausia – žaliame, rudame ar baltame?“ Vaikai išsakė savo spėjimus ir juos pagrindė. Eksperimento metu vaikai iš minkštų lazdelių konstravo savo gyvalazdes, pasirinko skirtingas spalvas ir bandė jas „užmaskuoti“ žalioje, rudoje ir baltoje aplinkoje. Stebėjo, kuriame fone gyvalazdę sunkiausia pastebėti, lygino rezultatus, skaičiavo, kiek vaikų pasirinko vieną ar kitą foną, ir aptarė, kodėl rezultatai galėjo skirtis.

Šis eksperimentas vaikams suteikia galimybę mokytis per patirtį – ne tik išgirsti, kad gyvūnai prisitaiko prie aplinkos, bet patiems tai pamatyti ir patikrinti. Veikla skatina smalsumą, loginį ir kritinį mąstymą, problemų sprendimą, smulkiosios motorikos lavėjimą bei gebėjimą daryti paprastas išvadas remiantis savo patirtimi.

Pagrindinė vaikų patirtis: „Spėjau – išbandžiau – pastebėjau – palyginau – padariau išvadą.“ Būtent toks mokymasis yra prasmingas STEAM ugdymas.



STEAM elementai

 S – Science (gamtos mokslai) Vaikai tyrinėjo gyvalazdės prisitaikymą prie aplinkos. Aiškinosi, kas yra maskuotė ir kodėl gyvūnams ji svarbi. Stebėjo spalvų ir aplinkos sąveiką. Kėlė hipotezes ir tikrino jas atlikdami eksperimentą.

 T – Technology (technologijos) Vaikai mokėsi naudoti aplinką kaip tyrinėjimo priemonę. Jei veikla fiksuojama planšete ar fotoaparatu, vaikai gali fotografuoti savo „gyvalazdes“, palyginti nuotraukas ir stebėti, kurią sunkiausia pastebėti. Susipažįsta su technologijų panaudojimu stebėjimui ir rezultatų fiksavimui.

 E – Engineering (inžinerija) Vaikai patys projektavo ir konstravo gyvalazdes iš minkštų lazdelių. Sprendė, kaip sulenkti, sujungti ir pritvirtinti lazdeles, kad sukurtų norimą formą. Išbandė savo konstrukcijas ir, jei reikėjo, jas patobulino.

 A – Arts (menai) Vaikai kūrybiškai kūrė gyvalazdės formą. Rinko spalvas, derino jas prie pasirinkto fono. Lavino estetinį pojūtį, vaizduotę ir gebėjimą kūrybiškai spręsti užduotį. Kūrimo procesas skatino individualią saviraišką.

 M – Mathematics (matematika) Vaikai lygino: sunkiau / lengviau pastebėti, daugiau / mažiau. Skaičiavo, kiek gyvalazdžių buvo pastebėta skirtinguose fonuose. Galėjo sudaryti paprastą rezultatų diagramą ar lentelę. Mokėsi grupuoti, klasifikuoti, lyginti ir interpretuoti rezultatus.



