STEAM veikla „Voro laiškas“

„Kodėlčiukų“ gr. 5 m. 2026-10-10

Mokytoja Diana Žigelienė

- **Hipotezė:** ar pavyks sukonstruoti voriuką iš įvairių medžiagų.
- **Eiga:** Grupėje vaikai aptiko liūdną, pasislėpusį vorą. Jis perdavė vaikams laišką su slapta užduotimi! Voras papasakojo, kad jo vaikučiai, mažieji voriukai–išsibarstė, todėl jam labai reikia vaikų pagalbos sukurti iš naujo. Laiške buvo paslėpta užuomina, kviečianti vaikus leistis į paslaptingos dėžės paieškas. Vaikai su dideliu smalsumu tyrinėjo grupės aplinką, kol galiausiai atrado paslapčių dėžę, pilną įvairiausių kūrybinių priemonių. Taip prasidėjo tikroji misija – tapti mažaisiais inžinieriais ir sukonstruoti voriukus! Vaikai nedelsdami kibo į darbą: rinkosi priemones, tyrinėjo jų savybes, dėliojo, jungė, derino detales ir ieškojo kūrybiškų sprendimų. Kiekvienas vaikas kūrė savaip, pasitelkdamas vaizduotę, išradingumą ir kantrybę. Vieni voriukus kūrė kruopščiai planuodami, kiti drąsiai eksperimentavo ir atrado netikėtų sprendimų.
-

STEAM

Indžinerija (E)	**Menas** (A)	**Matematika** (M)	**Mokslas** (S)	**Technologijos** (T)
Vaikai projektavo ir konstravo voriukus, jungė skirtingas detales, ieškojo būdų, kaip pritvirtinti kojas ir sukurti tvirtą, išlaikančią formą konstrukciją. Iškilus sunkumams, ieškojo sprendimų.	Vaikai lavino vaizduotę ir kūrybiškumą, rinkosi spalvas, formas, medžiagas, kūrė savitus voriukus ir individualiai perteikė savo idėjas.	Vaikai skaičiavo voriukų kojas, lygino detalių dydžius, formas ir ilgius, grupavo priemones pagal spalvas bei formas. Konstruodami lavino erdvinį mąstymą ir mokėsi pastebėti dalių tarpusavio ryšius.	Vaikai galėjo tyrinėti vorų išvaizdą, stebėti jų kūno sandarą, aptarti kojų skaičių, kūno dalis ir išsiaiškinti, kuo vorai skiriasi nuo vabzdžių.	Interaktyvioje lentoje žiūrėjo video apie vorus.

Pagrindiniai STEAM mokyklos elementai ir kriterijai

1. STEM mokymo kontekstualizavimas: veikla paremta vaikų smalsumu ir kasdieniu patyrimu.
2. Personalizuotas vertinimas: kiekvienas ugdytinis galėjo kurti savo įsivaizduojamą voriuką.
3. Tarpdalykinis (STEAM) mokymas: Veikloje natūraliai integruoti keli STEAM komponentai: Inžinerija – voriuko konstravimas, kūrimas. Matematika –skaičiavo voriukų kojas, lygino detalių dydžius, formas ir ilgius, grupavo priemones pagal spalvas bei formas. Meninė raiška – piešė akis, rinkosi spalvas, formas, medžiagas.





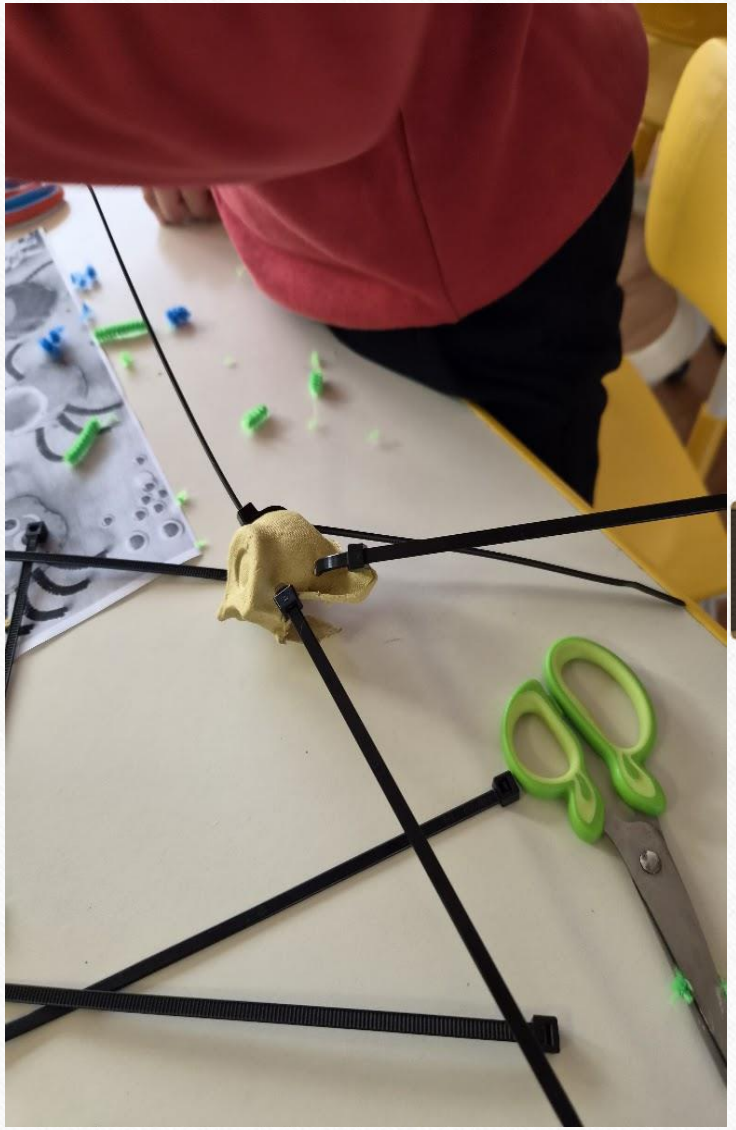


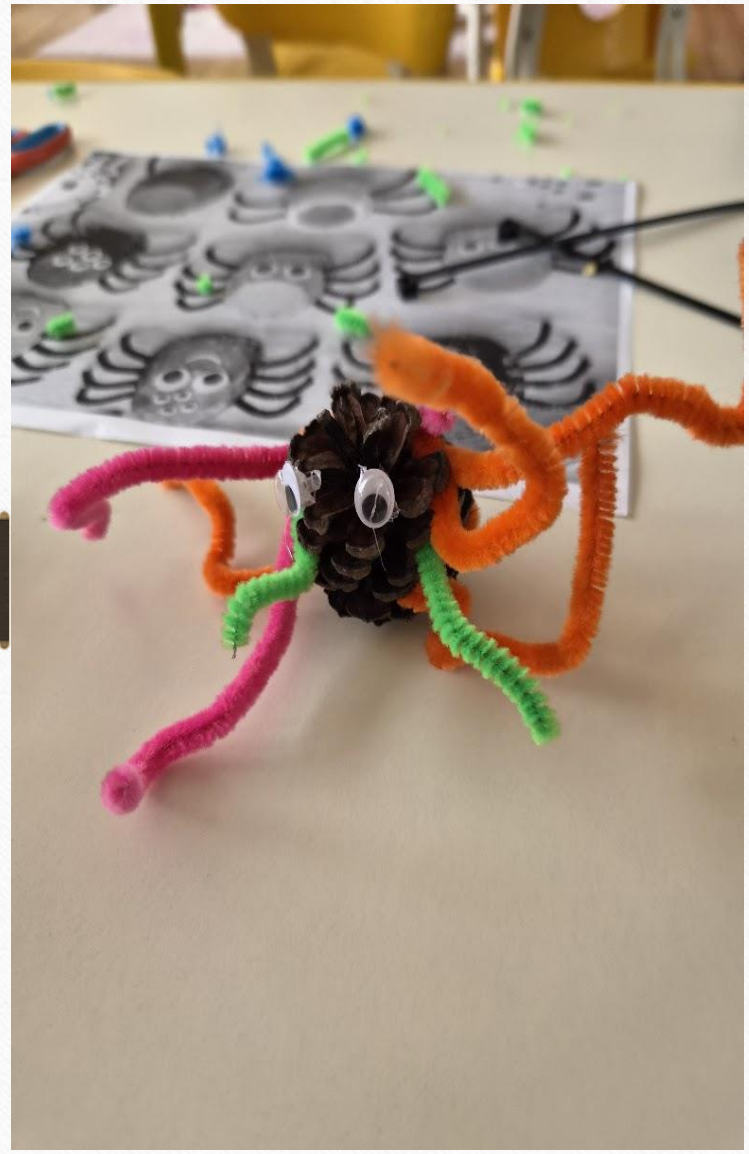




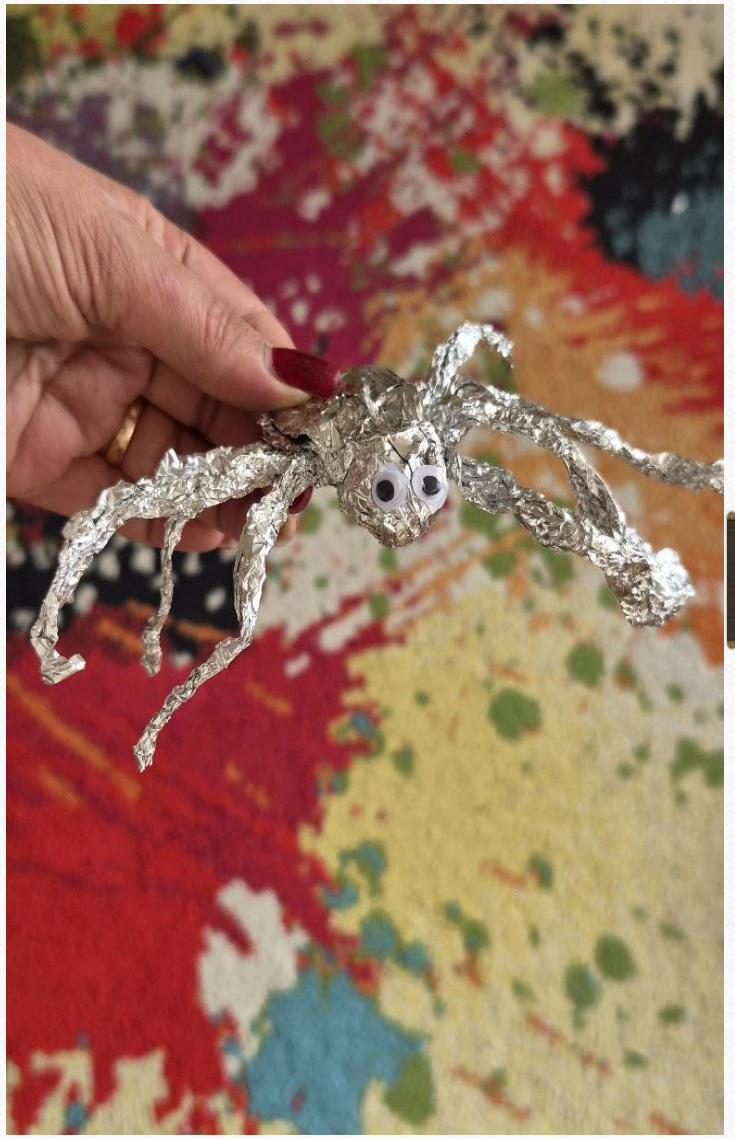













NEW YORK


JURASSIC

Išvados

Ši veikla vaikams suteikė galimybę lavinti kūrybiškumą, smulkiąją motoriką, problemų sprendimo gebėjimus, mokytis pasirinkti ir derinti įvairias priemones bei patirti tikrą kūrimo džiaugsmą. O svarbiausia – vaikai įsitikino, kad pasitelkus vaizduotę, bendradarbiavimą ir išradingumą galima įgyvendinti net pačią slapčiausią misiją! Nė vienas nebuvo toks pat – kiekvienas atspindėjo mažojo kūrėjo idėjas, fantaziją ir individualumą. Džiaugėmės ne tik galutiniu rezultatu, bet ir pačiu kūrybos procesu.