

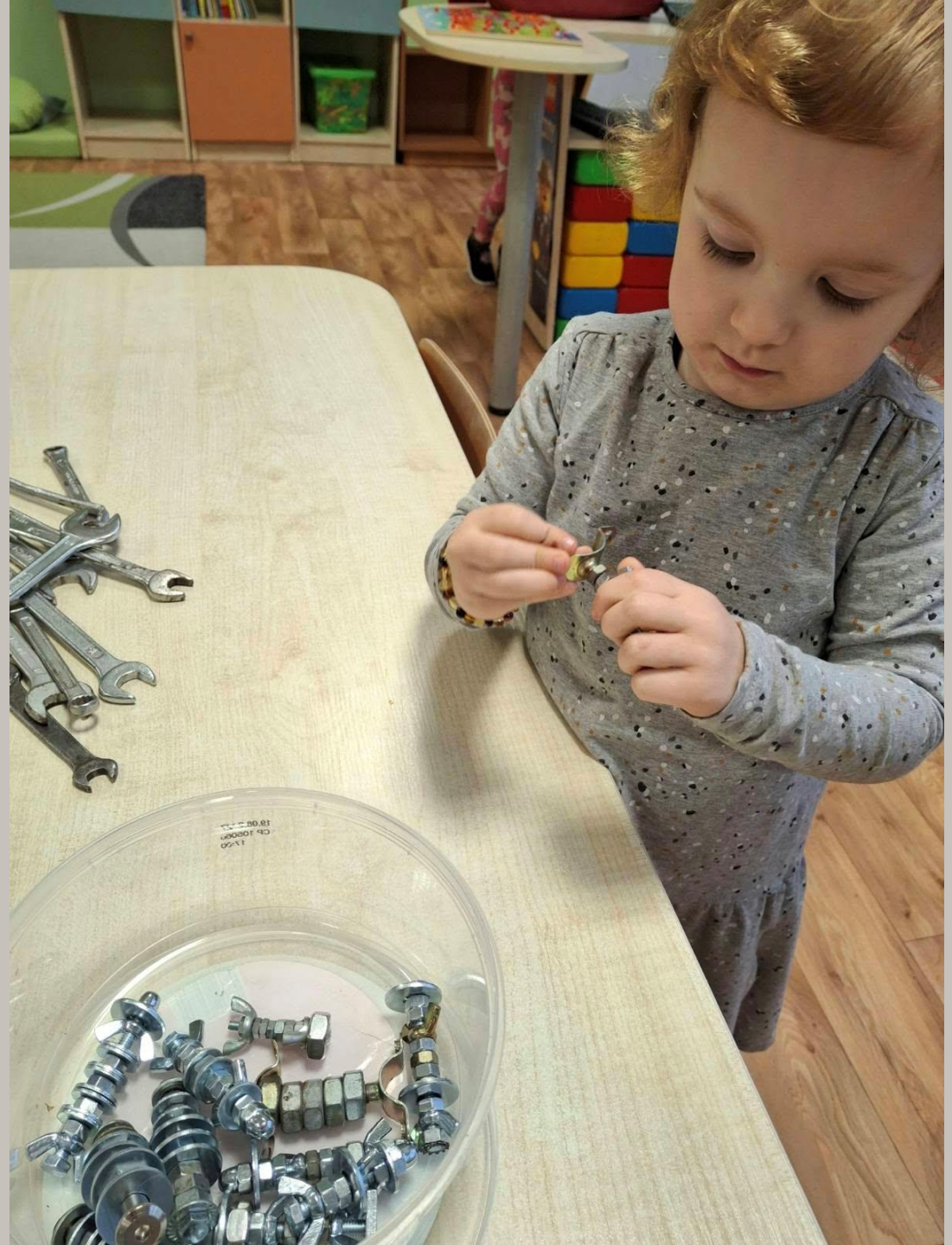
# STEAM VEIKLA „VARŽTELIŲ IR SRAIGTELIŲ GATVĖ“ iš projekto „STEAM pasaulis“

**Mokytoja Vita Dranseikienė**
**„Nežiniukai“, 2026 spalis**

**Hipotezė:** ar galima iš varžtų, veržlių ir kitų metalinių detalių sukurti žaisliukus – žmogeliukus.

**Veiklos eiga:** mokytojų paprašytas, Motiejaus senelis į grupę atnešė dėžutę su įvairiais varžtais, veržlėmis, veržliarakčiais ir kitomis metalinėmis detalėmis. Vaikai smalsiai tyrinėjo netradicines konstravimo priemones, apžiūrinėjo jų formas, dydžius ir bandė veržles sukti ant varžtų. Eksperimentuodami pastebėjo, kad detalės susijungia tik tinkamai pritaikius sriegius. Kurdami savo konstrukcijas, vaikai susidūrė su iššūkiu – kaip iš atskirų metalinių detalių sukonstruoti žmogeliuką, kad jis būtų tvirtas ir galėtų stovėti. Ieškojo tinkamų detalių, derino jų tarpusavio padėtį, lygino skirtingus sprendimus. Prireikus mokytojų pagalbos, vaikai žingsnis po žingsnio kūrė savitus metalinius žmogeliukus, o iš veržliarakčių ir kitų detalių dėliojo gatvės bei sankryžos elementus. Veikla skatino vaikų smalsumą, kūrybiškumą, atkaklumą, smulkiąją motoriką ir gebėjimą spręsti praktines problemas. Vaikai patyrė, kad iš paprastų, kasdienėje aplinkoje sutinkamų daiktų galima sukurti netikėtų kūrinių.

















**Veiklos rezultatas**

Praktinės veiklos metu vaikai įsitikino, kad iš varžtų, veržlių ir kitų metalinių detalių galima sukurti žaisliukus – žmogeliukus. Jie patyrė atradimo džiaugsmą, mokėsi ieškoti sprendimų, bendradarbiauti ir nepasiduoti susidūrus su sunkumais. Veikla atskleidė, kad STEAM ugdymas prasideda nuo paprasto klausimo, smalsumo ir galimybės mokytis veikiant.



**STEAM sričių integracija**

T – technologijos. Vaikai tyrinėjo metalines detales, susipažino su jų paskirtimi ir veikimo principu, praktiškai išbandė veržlių sukimo ant varžtų būdus.

E – inžinerija. Ieškojo būdų, kaip sujungti skirtingas detales, sukurti tvirtą konstrukciją ir išlaikyti žmogeliuką stovintį. Iškilusius sunkumus sprendė bandydami, keisdami detalių padėtį ir ieškodami tinkamiausių sprendimų.

A – menas. Kūrybiškai rinkosi detales, derino jų formas ir dydžius, suteikė savo konstrukcijoms žmogeliukų pavidalą. Kiekvienas kūrinys tapo savitu vaiko sumanymo rezultatu.

M – matematika. Vaikai lygino žmogeliukų aukštį, atpažino ir derino skirtingų dydžių bei formų detales, ieškojo tinkamų jungčių, erdvėje išdėstė veržliarakčius, kurdami gatvės ir sankryžos vaizdą.

**STEAM mokyklos kriterijų įgyvendinimas**

Problemų sprendimu ir projektais grindžiamas mokymasis. Vaikai kėlė klausimus, bandė sujungti metalines detales, ieškojo būdų, kaip išgauti stabilią konstrukciją, ir praktiškai tikrino savo sprendimus. Mokymasis vyko per patirtį, eksperimentavimą ir atradimus.

Tarpdisciplininis mokymasis. Veikloje integruotos technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos sritys. Konstruodami vaikai ne tik tyrinėjo metalinių detalių savybes, bet ir lavino kūrybinį mąstymą, erdvinį suvokimą bei gebėjimą taikyti matematinius palyginimus praktinėje veikloje.

Personalizuotas vertinimas. Vaikai savarankiškai rinkosi detales, siūlė idėjas, išbandė skirtingus jungimo būdus ir kūrė individualius darbelius, o mokytojas veikė kaip pagalbininkas ir tyrinėjimo proceso palydovas.