

STEAM VEIKLOS APRAŠYMO FORMA

VEIKLOS TEMA: STEAM PASAKOJE „BJAURUSIS ANČIUKAS“

Priešmokyklinio ugdymo mokytoja Laima

Vaikų amžius, grupės pavadinimas	SPEC priešmokyklinio ugdymo „Pelėdžiukų“ grupė. Vaikų amžius 6 m.
Data ir veiklos trukmė	2022 m. kovo 29 d. 35 min
Siekiami rezultatai (ko siekiama šia veikla?)	Tiriamosios, kūrybinės inžinerinės veiklos metu iš surinktos gamtinės medžiagos susukti paukščio lizdą.
Trumpas veiklos aprašymas ir eiga	Problema. Kaip susukti (sukonstruoti) paukščio lizdą, kad jis išlaikytų bent vieną kiaušinį? 1. QR kodų skaitytuvo pagalba atkoduojamos dvi iliustracijos: pasaka „Bjaurusis ančiukas“ ir anties lizdas . 2. Išklausoma pasakos ištrauka, išsiaiškinama iš ko antis susuko lizdą. 3. Iš surinktos gamtinės medžiagos konstruojami lizdeliai.
Gauti rezultatai	Vaikai įsitraukė į veiklą, atsakinėjo į klausimus: Kaip sekėsi atlikti veiklą? Kas patiko? Su kokiais sunkumais susidūrė? Atkreiptas dėmesys, kad reikėjo sukurti dizainą ir išspėsti problemą.





