



STEAM VEIKLA “Plaukia - skęsta”

Mokytojo vardas, pavardė	Kristina Vilčiauskaitė-Šienauskienė
Data	2025-03-25
Tikslas	Padėti vaikams tyrinėti ir pažinti aplinką per žaidimą su vandeniu. Ugdomas smalsumas, sensoriniai pojūčiai ir pradinis supratimas apie fizikos dėsnius (kas skęsta, kas plaukia).
Hiotezė	Vaikai spėja, kad lengvi ar plūduriuojantys daiktai plauks , o sunkūs – skęs . Veiklos metu bus stebima, ar ši prielaida pasitvirtina.
Priemonės	• Dubuo su vandeniu (saugiai pastatytas) • Įvairūs daiktai: • Plastikinė šakutė • Medinė kaladėlė • Stiklinis akmenėlis • Plastikinis kamuoliukas • Plastikinė figūrėlė • Minkšti kamuoliukai • Kaštonai • Graikiškų riešutų kevalai • Popierinis lapelis • Semtuvėliai
Eiga	• Ižanga: Vaikams parodomas dubuo su vandeniu. Paklausiama: – Kas tai? Ką matote? Ar tai šlapia? • Spėliojimas: Paimamas daiktas ir paklausiama vaikų: – Kaip manai, šitas daiktas skęs ar plauks? • Bandymas: Kartu įdedama daiktą į vandenį ir stebime. Aptariame: – Oho! Plaukia! Kodėl, kaip manai? – Skendo? Įdomu, kodėl? • Kartojimas: Išbandomi visi daiktai paeiliui. Leidžiama, vaikams patiems dėti, traukti, naudoti semtuvėlius.
Išvados (refleksija)	Veikla vaikams buvo labai įdomi ir įtraukianti. Jau nuo pirmų minučių dauguma vaikų parodė susidomėjimą vandeniu ir norą mesti daiktus į dubenį. Vandens elementas natūraliai traukė vaikus ir skatino tyrinėti.

	Pastebėjimai apie vaikų elgesį: • Vaikai aktyviai rinkosi daiktus, bandė spėti, kas skęs, o kas plauks. • Kai kurie vaikai stebėjo kitų bandymus ir tik tuomet išdrįso įsitraukti patys – tai rodo saugumo ir pasitikėjimo svarbą. • Buvo matyti pirmieji priežasties–pasekmės supratimo ženklai – po kelių bandymų kai kurie vaikai pradėjo numatyti rezultatą, susiedami daikto dydį ar svorį su rezultatu. Kalbinė raiška: • Vaikai vartojo žodžius „plaukia“, „skendo“, „sunkus“, „lengvas“, o mažesnieji išreiškė emocijas mimika, gestais ir garsais („oho!“, „bum!“). • Kai kurie drąsiai kartojo pedagogo vartojamus žodžius, įsiminę sąvokas. Emocinė būsena: • Vyko daug spontaniško džiaugsmo – vaikai juokėsi, džiaugėsi netikėtais rezultatais. • Svarbu paminėti, kad kai kurie vaikai nusivildavo, jei jų spėjimas nepasitvirtindavo – tai buvo puiki proga kalbėti apie tai, kad bandymai padeda sužinoti naujus dalykus, o ne visada reikia būti teisiam.
--	--

Taikyti STEAM elementai veikloje



S (gamtos mokslų)	T (technologijų)	E (indžinerijos)	A (meno)	M (matematika)
Vaikai tyrinėja objektų savybes, sunkumą, formą, medžiagą, plūdrumą.	Nors tiesioginių prietaisų nėra, technologinis mąstymas skatinamas per bandymų procesą.	Vaikai išbando, kaip veikia įvairūs daiktai skirtingomis sąlygomis – eksperimentuoja.		Skaičiuojami daiktai: kiek jų plaukė, kiek skendo, lyginama (daugiau-mažiau).

Nuotraukos

