



✿ **Tauragės lopšelis – darželis „Kodėlčius”**

Vasaris – STEAM pasakos mėnuo ✿

grupių projektas



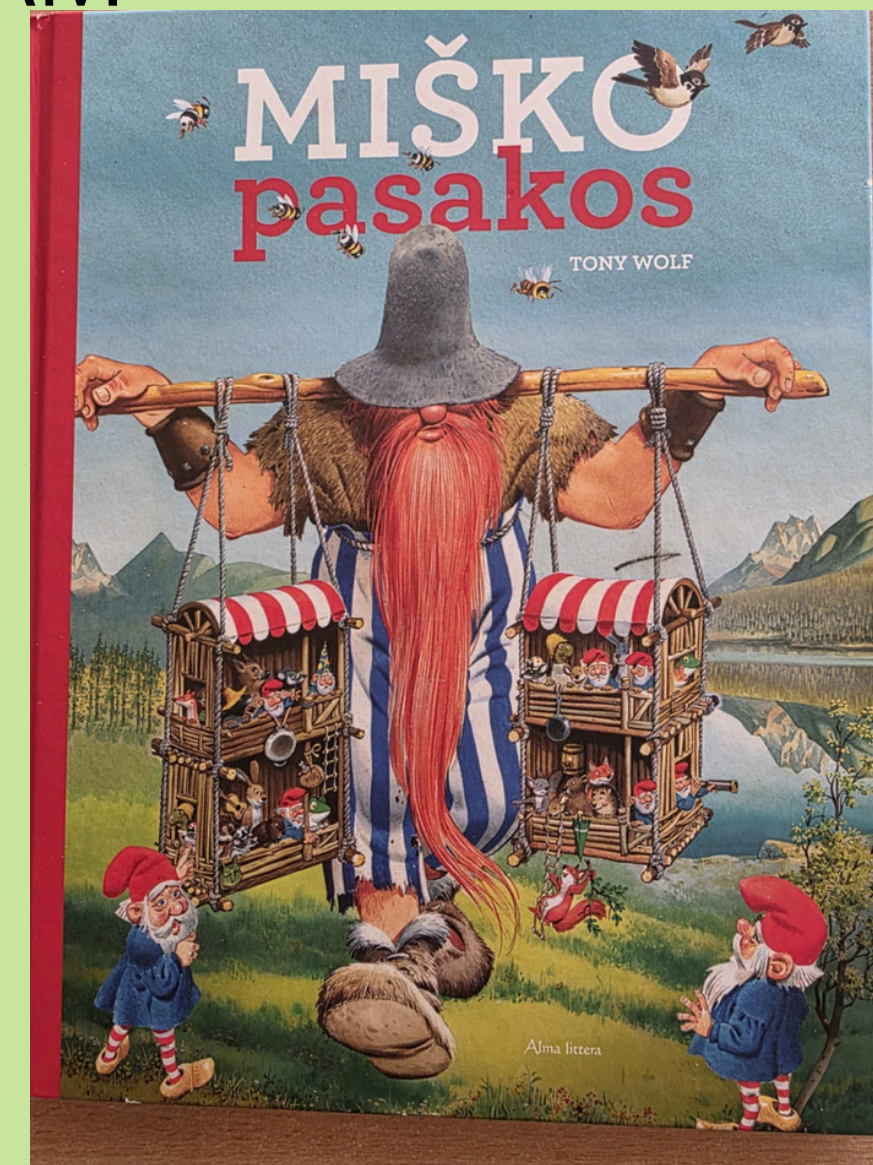
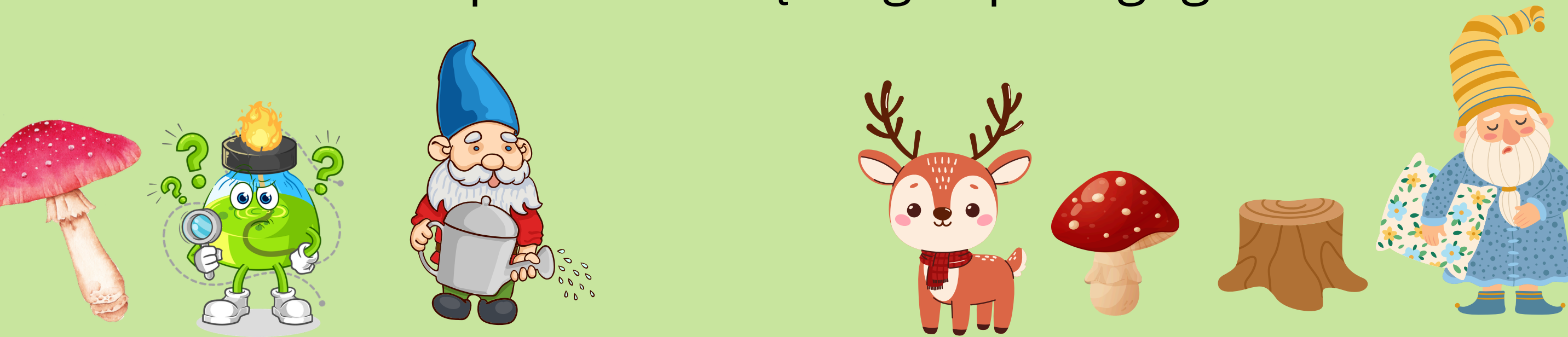
Tauragė, 2026



Tikslas: Skatinti vaikų kalbinę raišką, smalsumą, kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir problemos sprendimo patirtį, pasitelkiant STEAM metodus.

Uždaviniai:

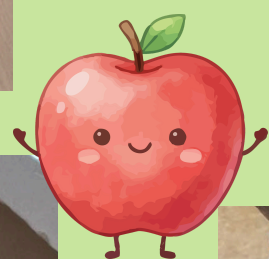
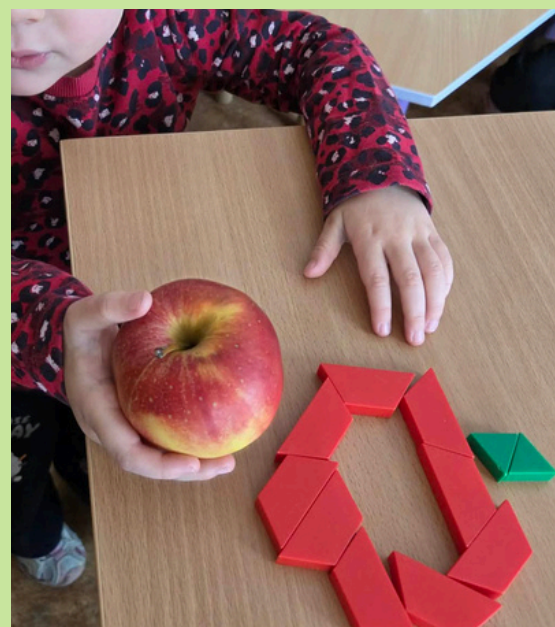
- Skaityti, analizuoti pasaką iš Tony Wolf knygos „Miško pasakos“
- Aptarti, tyrinėti ir spręsti pasakos herojams iškilusius iššūkius.
- Kilusių iššūkių tikslams įgyvendinti naudoti įvairius STEAM metodus.
- Pristatyti, aptarti, reflektuoti veiklas su vaikais.
- Fiksuoti veiklų akimirkas bei vaikų mintis.
- Pasidalinti patirtimi su įstaigos pedagogais.



4 gr. „Pelėdžiukai, STEAM pasaka „Sulčių spaudimas,,



Vasario mėnesį „Pelėdžiukų“, „Drugelių“ ir „Opa pa“ grupės vaikai skaitė miško pasaką „Sulčių spaudimas“. Skaitydami vaikai susidomėjo ir iškėlė svarbią problemą: kaip išspausti sultis?, koks sulčių skonis? Siekdami rasti atsakymus, vaikai patys ėmėsi praktinės veiklos. Jie spaudė sultis iš įvairių vaisių ir uogų, stebėjo, kaip keičiasi jų spalva ir kvapas. Išspaustas sultis vaikai svėrė svarstyklėmis, lygino ir skaičiavo, kurių gavosi daugiau. Taip pat rūšiavo vaisius pagal dydį, spalvą. Apibendrinant veiklas ir įgytas patirtis, visos lopšelio grupės susirinko į „mišką“, kuriame vaikų laukė įvairūs sensoriniai potyriai. Čia jie galėjo ne tik prisiminti skaitytą pasaką „Sulčių spaudimas“, bet ir patirti ją visais pojūčiais.

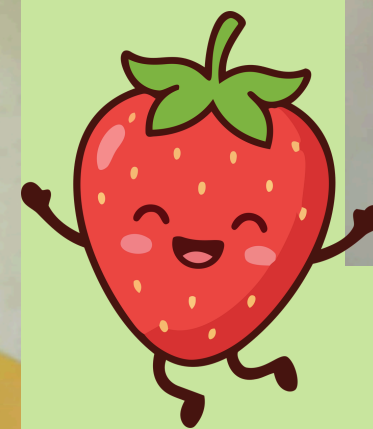
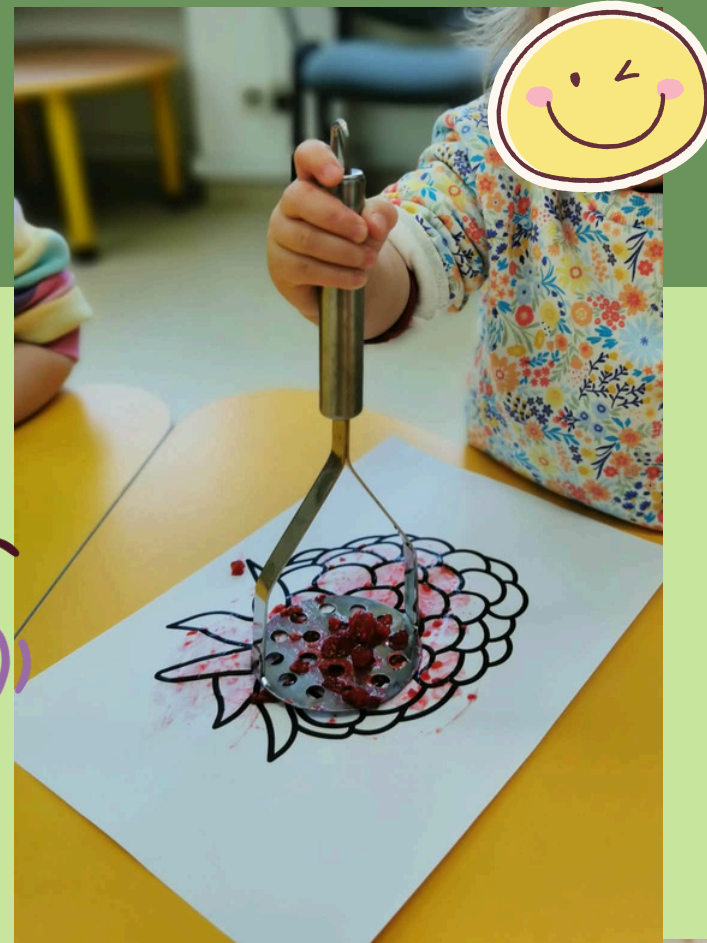
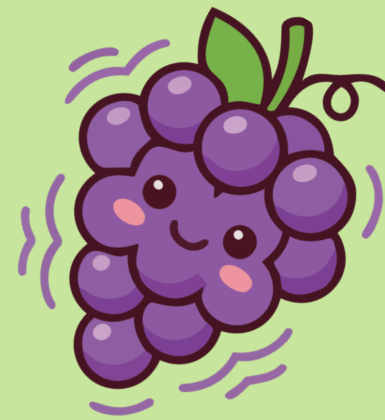


7 gr. „Drugeliai,, STEAM pasaka „Sulčių spaudimas,,



13gr. „OPA PA,, STEAM pasaka „Sulčių spaudimas,,

Kas nutinka, kai uogas suspaudžiame?



Visų lopšelių grupių pasakos apibendrinimas salėje

POJŪČIAI

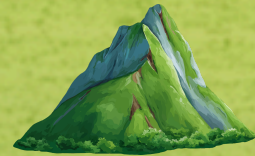


1 gr. „Nykštukai„ STEAM pasaka „Nuostabi kelionė“

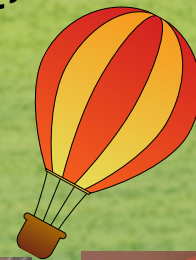
Su vaikais skaitėme pasaką apie miško žvėrelių ir nykštukų organizuojamą nuostabią kelionę. Klausantis pasakos vaikai sugalvojo patys įkurti „Kelionių agentūrą“ ir surengti nutrinamų bilietų loteriją, kad galėtų vykti į kelionę. Bet ruošiantis kelionei vaikams kilo klausimų: kaip keliavo pasakos veikėjai, kokiais būdais mes galime keliauti- žeme, oru ar vandeniui?

Kelionės iššūkių sprendimo būdai:

- 1. Keliaujant žeme įveikti kalnus ir tunelius;**
- 2. Per upę statyti, konstruoti tiltus;**
- 3. Per mišką skristi oro balionu;**
- 4. Ežeru plaukti laiveliais.**



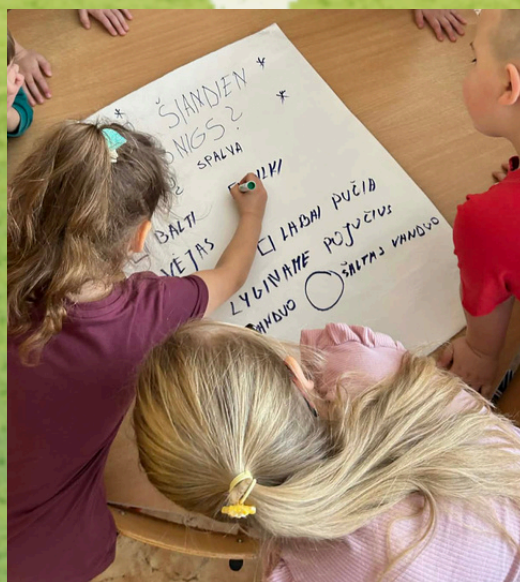
Keliaudami vaikai įveikė gamtos kliūtis, pasitelkdami loginį mąstymą, konstravimą ir kūrybiškumą. Kelionė iš tiesų buvo NUOSTABI...



2 gr. „Bitutės” STEAM pasaka „S.O.S. ant sniego”



Vaikai išklausė pasaką pasakos „S.O.S. ant sniego“ ir aptarė, kas nutiko pasakos veikėjams. Vaikai aiškinosi, iš ko susidaro sniegas ir kokios jis spalvos, savo mintis žymėjo bendrame plakate. Stebėdami Lietuvos orų žemėlapij išmanioje lentoje aiškinosi, kur šiuo metu sninga ir kur laikosi šaltis. Veiklų metu vaikai kūrė gyvūnų pėdsakus, juos stebėjo, lygino, skaičiavo ir matavo jų dydžius, o iš įvairių medžiagų konstravo statinius ir figūras.

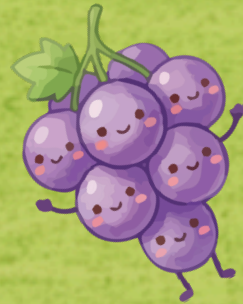


3 gr. „Saulutės” STEAM pasaka „Sulčių spaudimas“

Problema: Kaip išspausti sulčių, jei neturime sulčiaspaudės ?

Iššūkiai:

- Kaip galima išspausti sultis iš uogų?
- Kokių įrankių ar daiktų tam reikia?
- Kaip padaryti, kad sultys būtų kuo skanesnės?



Trinėjimai, bandymai:

- kas nutinka uogoms jas spaudžiant.
- kurios uogos išleidžia daugiau sulčių,
- kuo skiriasi minkštos ir kietos uogos (vaisiai).

Vaikai spaud įvairias uogas skirtingais įrankiais: šaukštu, sieteliu, rankine sulčiaspaude.

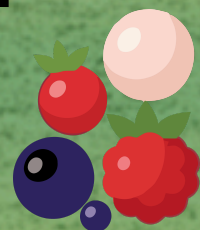
Iššūkis: Sukurk savo spaudimo įrenginį (marlė, sietelis, šaukštas)



Aptarimas- refleksija:

Aptarta, kuris įrankis padeda geriausiai išspausti sultis.

- Vaikai kūrė etiketę sultims.
- Vaikai skaičiavo kiek uogų sudėjo, kiek šaukštų sulčių išspaudė, kurios uogos davė daugiau sulčių.



5GR. „PAGRANDUKAI”

STEAM PASAKA

„KELIONĖ ORO BALIONU“



lišklausę sekamą pasaką „Kelionė oro balionu“, vaiki pirmiausia susidomėjo, kur miško gyventojai norėjo nukeliauti ir ką ten tikėjosi pamatyti. Todėl analizavo gaublij, žemėlapius, atlasus, ieškodami kur Afrika, kur gyvena kengūros ir pan D.augiausiai diskusijų sukėlė vieno berniuko klausimas „O kaip jie pripūtė tokį didelį oro balioną?“. Juk pučiant burna jau paprastą balioną svaigsta galva, o pučiant pompa pavargsta rankos, o čia tokio dydžio balionas, kad net gyvūnus pakėlė į dangų.

Pradžioje vaikai analizavo oro baliono sandarą, susipažino su jo atsiradimo istorija. Patys bandė išgauti vėją ir žiūrėjo ar tokiu būdu galime pakelti balioną nuo žemės.

Iškeltas iššūkis: išsiaiškinti ar galima pripūsti balioną pačiam nepučiant.

BANDYMAI: Vaikai bandė pripūsti balioną tiesiog spausdami butelį ir juo pakelti popierinius žiedus. Vėliau į balionus pylėme sodos, o į buteliukus acto. Užmovus balionus ant buteliukų ir supylus sodą, actas susijungė su soda ir balionai pradėjo pūstis.

Projekto užbaigimui vaikai gamino oro baliono krepšį ir pritvirtinę prie dangaus žibinto pakėlė į dangų. Visų akyse spindėjo nuostaba

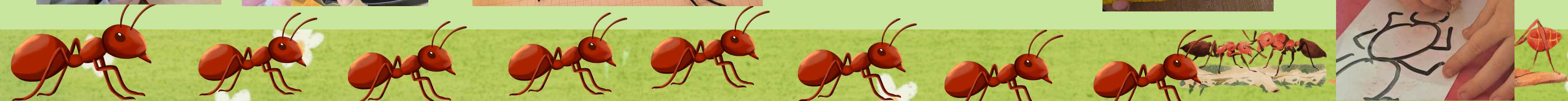
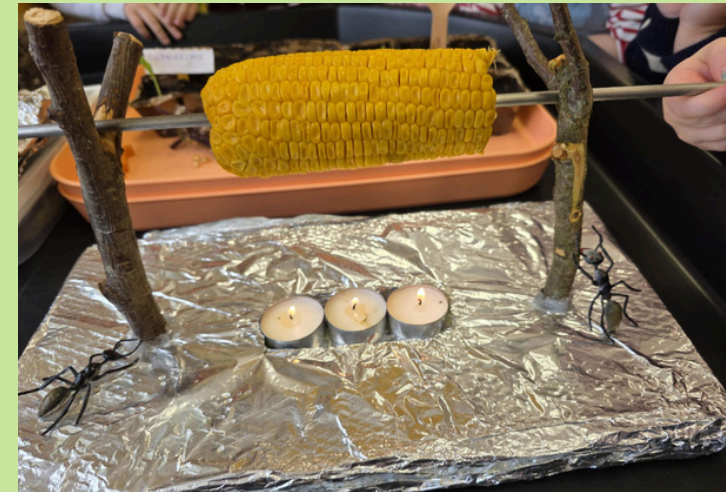
Vaikai įsitikino, kad galima balionus pripūsti ir be oro.



6 gr. „Boružėlės,, STEAM pasaka „Kukurūzo burbuolė,,



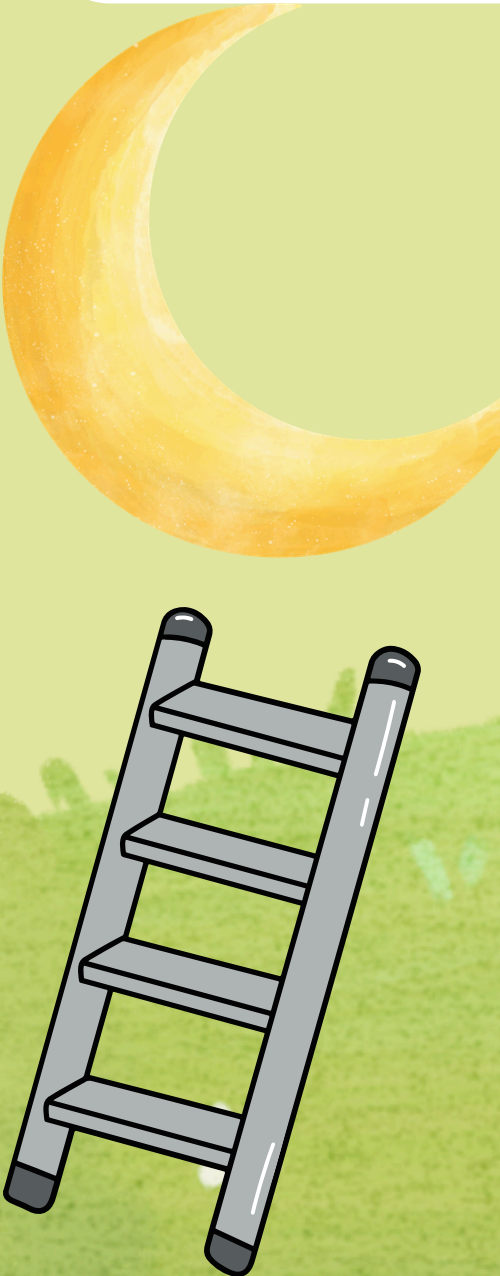
Išklausę pasakos, pirmiausia vaikai susidomėjo skruzdėlynu: tyrinėjo skruzdėlių figūrėles, kūrė skruzdėlyną iš pušų spyglių, stebėjo skruzdes naudodami **4DAnimal** programėlę. Ilgalaikiam stebėjimui pasėjo kukurūzų sėklų, fiksavo sėjos ir sudygimo datą. **Iššūkis: Kaip ant laužo išsikepti kukurūzą? Tam tikslui sukonstruoti dvišakiai basliai, atlikti bandymai su įvairaus tvirtumo ir ilgio pagaliukais:** kuris išlaikys kukurūzo burbuolę virš laužavietės? Burbuolę tvirčiausiai išlaikė metalinis smaigas. Keptą kukurūzą ragavo gardindami medumi, arba druska. Tyrinėjo burbuolės pjūvį, bandė skaičiuoti grūdus. **Iššūkis: Kur panaudoti išlukštentas burbuoles? Vaikai pagamino lesyklėles paukščiams; išbandė piešimą ridenant burbuolę, burbuolės gabalėlius panaudojo kaip trintuką.** Steam veiklos skatino tyrinėjimą pasitelkiant pojūčius, vaikų smalsumą, kūrybiškumą, kritinį mąstymą, pažintinius, kalbinius, matematinius bei bendradarbiavimo įgūdžius.



8 gr. „Varpeliai,, STEAM pasaka „Kelionė į mėnulį,,



Skaitant pasaką „Kelionė į mėnulį“, su vaikais iškilo problema, kaip pastatyti kopėčias, kuriomis būtų galima pasiekti mėnulį. Vaikai konstravo kopėčias iš įvairių priemonių, matavo jų aukštį, tikrino stabilumą ir bandė „užlipti“ su žaisliniais gyvūnėliais. Veiklos metu jie sprendė problemą, eksperimentavo, lygino konstrukcijas ir mokėsi bendradarbiauti.



9 gr. „Aitvarai” STEAM pasaka „S.O.S. ant sniego”

Vaikai klausėsi pasakos. "S.O.S ant sniego", kurioje Nykštukai turi pririnkti kadagio uogų. Eina ilgai, todėl lieka nakvoti miške ir turi pasistatyti lūšnelę. Naktį prisninga ir nykštukai tyrinėja pėdsakus sniege. Po kelių dienų jų ieško Sakalas, bet neranda. Gudriausias nykštukas pataria iš uogų sudėti S.O.S ženklą. Kitą dieną nykštukai išgelbėti!

IŠŠŪKIAI:

Iš kokių priemonių ir kaip pastatyti palapinę?

Kaip išgauti pėdsakus?

Iš kokių priemonių sukonstruoti droną?

Išsiaiškinti, ką reiškia ženklas S.O.S.

IŠŠŪKIŲ ĮGYVENDINIMAS:

1. Vaikai iš turimų priemonių statė palapinę nakvynei.
2. Kūrė savo batų spaudus, ieškojo savo batų pėdsakų, tyrinėjo raštus, matavo ilgį, kopijavo užrašus.
3. Sužinojo, kad S.O.S yra tarptautinis pagalbos prašymo ženklas. Dėjo jį iš pasirinktų konstruktorių ir gamtinės medžiagos.
4. Konstravo droną ir jį pavadino SAKALU.



(((SOS)))

10 GR. „SMALSUČIAI” STEAM PASAKA „BENDRABUTIS“



Veikla pradėta nuo pokalbio apie mišką. **Iškeltas probleminis klausimas:** „Kodėl medis gali nugriūti?“

Kad tai sužinoti eksperimentuodami vaikai pūtė žalius ir seną medį, lygino jų stabilumą. Vaikai išsiaiškino, kad seną medį lengviau nuversti.

Bandymas pakartotas naudojant plaukų džiovintuvą. Vaikai stebėjo oro srovės poveikį medžiams ir lygino rezultatus: stipresnė jėga – greitesnis rezultatas.

Pasigaminę savo „seną“ medį, suprojektavę mišką, nuspręsta apgyvendinti miško gyvūnus.

Konstruodami „bendrbutį“ medyje, vaikai susipažino su geometrine forma – kvadratu: š popieriaus gamino kvadratinis langus, skaičiavo ir matavo metru kiek jų reikia pagaminti, kad tilptų visi gyvūnai.

Diskutavo ar visi angai vienodo dydžio, kur geriausia juos pritvirtinti. Taip bandė įtvirtinti dydžio, kvadrato formos sąvoką, skaičiavimą iki 5.



Didžiausią susidomėjimą vaikams sukėlė kurmio urvelio konstravimas. Kūrėme požeminę erdvę. Taip radome sprendimą kurti apgyvendinti rūsyje po žeme. Tai skatino erdvinį vaikų suvokimą.

Eksperimentavo su miltais – barstė juos ant gyvūnų figūrėlių, o nuėmę stebėjo ikusius pėdsakus ir šešėlius. Vaikai tyrinėjo formų kontūrus, pastebėjo, kad daiktai palieka atspaudą. Veiklą užbaigė kūrybine dalimi – iš modelino lipdė miško gyvūnus ir kūrė savo miško aplinką. Vaikai lavino smulkiąją motoriką, meninės raiškos ir aplinkos pažinimo sritis, per žaidimą ir patyrimą.

Veikloje vaikai kėlė hipotezes, jas tikrino eksperimentuodami, stebėjo rezultatus ir darė paprastas išvadas. Buvo plėtojama pažinimo kompetencija, problemų sprendimo gebėjimai, matematiniai pradmenys, erdvinis suvokimas bei kūrybiškumas.



11 gr. „Širdukai, STEAM pasaka „Aukšinis raktas,,

Perskaičius pasaką „Ausinis raktas“ vaikams iškilo įvairiausių klausimų apie skrynias, raktus, vandens telkinius ir povandeninius laivus.

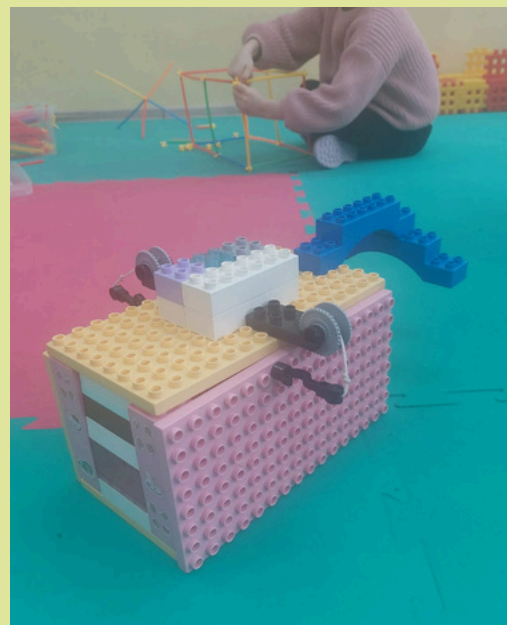
Vaikų klausimai apie skrynias: Iš ko gaminamos skrynios? Kodėl jos turi dangčius ir užraktus?

Kaip buvo puošiamos skrynios ir kas jose saugoma? Kodėl žmonės slėpdavo daiktus skrynioje?

Vaikų klausimai apie raktus: Kodėl kiekvienai spynai reikia tinkamo rakto? Kaip raktas atrakina spyną? Kaip atrodo rakto forma ir kodėl ji tokia? Kas nutiktų, jei pamestume raktą?

Vaikų klausimai apie vandens telkinius, vandenį: Kodėl daiktai skęsta? Kodėl žmogus negali ilgai būti po vandeniu? Kaip sužinoti, kur ežere yra raktas? Kaip paimti daiktą iš vandens dugno?

Vaikų klausimai apie povandeninius laivus: Kodėl povandeninis laivas gali būti po vandeniu ir nenuskęsti? Kaip povandeninis laivas gali judėti po vandeniu? Kaip povandeninis laivas gali rasti raktą dugne? Kaip povandeninis laivas gali paimti raktą?



12 GR. „ŠYPSENĒLĒS,, STEAM PASAKA „APSIAUSTĒLIAI „



Vaikai aiškinosi tyrinējamu objektu savybes ir stebējo pokyčius, veikiant šalčiui ir šilumai:, kokie pojūčiai padeda diferencijuoti „šiltas – šaltas”, kaip skirtinga šiluma keičia sniego ir ledo būseną, kaip šaltis keičia daiktų temperatūrą, kas padeda išlaikyti šilumą?

Regos ir lytėjimo pojūčių pagalba vaikai atpažino šiltus ir šaltus daiktus. Stebėdami atrado, kad sniegas ir ledas tirpsta skirtingu greičiu saulėje ir pavėsyje, kambario temperatūroje ir ant šildymo prietaiso, veikiamas šalto ir šilto vandens. Atliko eksperimentą ir įsitikino, jog rūbai išsaugo kūno šilumą.

Veiklos metu vaikai lavino pojūčius, mokėsi stebėti ir įvardinti paprastus pokyčius.



14 gr. PYKŠT. STEAM pasaka „Kaukučiai”

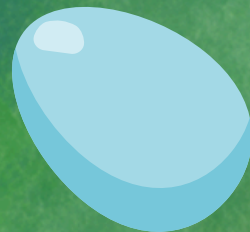


Vaikai tyrinėjo ledo kiaušinius ir įvairiais būdais padėjo (pildami šiltą vandenį, druską, dauždami plaktuku) išsiristi vienaragiams. Eksperimentavo, aiškinosi ir aptarė, koku būdu galima greičiausiai ištirpinti ledą. Vaikai stebėjo, kaip iš „kiaušinukų ritasi” dinozaurai.

Naudojant manų kruopas, apšlakstant jas vandens ir klijų mišiniu, dedant samanas, šakas, vaikai kūrė paslaptinę priešistorinę dinozaurų slėnį. Ten „apgyvendin”o dinozaurus, vienaragių, ponius.

Atlikdami eksperimentą su dažais, soda ir actu, stebėjo ugnikalnių išsiveržimą.

Vaikai patyrė daug džiaugsmo eksperimentuodami, kurdami, žaisdami.



15 gr. „Pokšt, STEAM pasaka „UŽTVANKA,,

Tikslas. Ugdyti vaikų gebėjimą tyrinėti vandens tekėjimą ir ieškoti sprendimų, kaip pastatyti užtvanką, kad vanduo būtų sulaikytas.

Uždaviniai.

WRITE TO US Skatinti vaikus kelti spėjimus ir tyrinėti, kaip juda vanduo ir kodėl jis nuteka.

WRITE TO US Ugdyti konstravimo bei problemų sprendimo gebėjimus, projektuojant ir tobulinant užtvanką iš įvairių medžiagų.

WRITE TO US Skatinti vaikus kartu ieškoti sprendimų ir pasidalinti savo mintimis.

Probleminis klausimas. Kaip pastatyti užtvanką, kad vanduo būtų sulaikytas ir nenutekėtų?

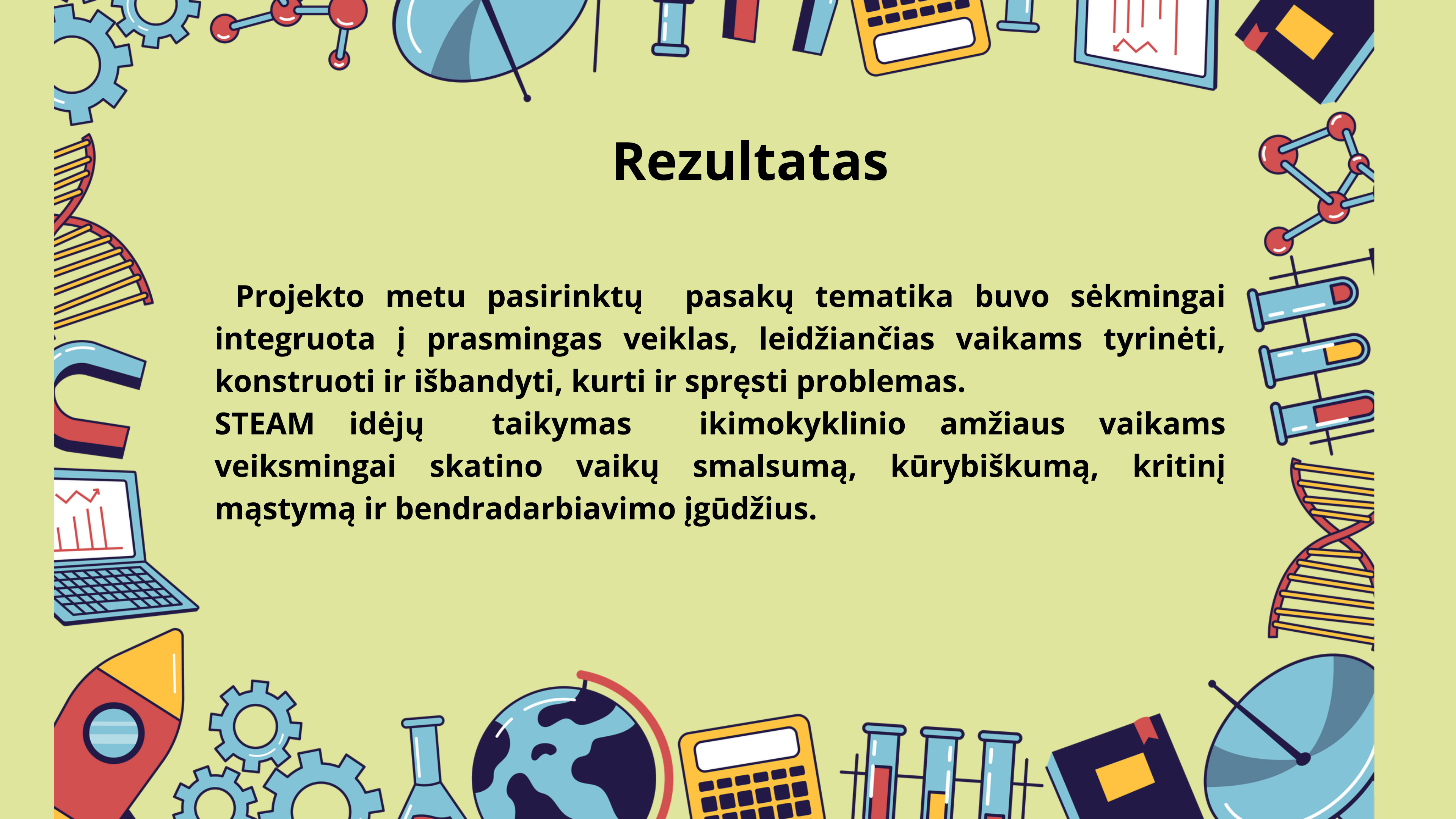
Veiklos aprašymas. Perskaičius pasaką „Užtvanka“, buvo iškeltas probleminis klausimas: kaip pastatyti užtvanką, kad vanduo būtų sulaikytas ir nenutekėtų? Vaikai tyrinėjo vandens tekėjimą, stebėjo, kur jis nuteka, ir ieškojo sprendimų, kaip jį sustabdyti. Iš įvairių medžiagų (kaladėlių, akmenų, žemės, šiaudų, gamtinės medžiagos) konstravo užtvanką, ją sandarino ir testavo pildami vandenį. Veiklos metu vanduo prasiskverbė per šonus ir po plėvele, todėl vaikai stiprino konstrukciją ir aptarė, kur buvo silpniausios vietos.

Veiklos metu ugdyti tyrinėjimo, konstravimo, problemų sprendimo ir bendradarbiavimo gebėjimai.



Projekto refleksijos metodai:

- **Vizualizacija** : Nuotraukų peržiūra, svarbių akimirkų vaizdo įrašų apie veiklą kūrimas, peržiūra ir aptarimas su vaikais.
- **Diskusijos, pokalbiai**: po kiekvieno eksperimento ar inžinerinio iššūkio vyko rezultatų pristatymai ir diskusijos.
- **Darbų parodos** : Sukurtų pasakos siužetų, konstruotų objektų parodos - pristatymai grupės bendruomenei, suteikiant vaikams galima patiems pristatyti arbo eigą gautus rezultatus.

The slide features a light green background with a decorative border of various science and technology icons. At the top, there are gears, a molecular structure, a satellite dish, books, a calculator, a computer monitor showing a bar chart, and a book. On the left side, there is a DNA helix, a blue and red C-shaped magnet, and a laptop displaying a bar chart. On the right side, there is a molecular structure, three test tubes with different colored liquids, a DNA helix, and a satellite dish. At the bottom, there is a rocket, gears, a flask, a globe, a calculator, three test tubes, a book, and a satellite dish.

Rezultatas

Projekto metu pasirinktų pasakų tematika buvo sėkmingai integruota į prasmingas veiklas, leidžiančias vaikams tyrinėti, konstruoti ir išbandyti, kurti ir spręsti problemas.

STEAM idėjų taikymas ikimokyklinio amžiaus vaikams veiksmingai skatino vaikų smalsumą, kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir bendradarbiavimo įgūdžius.