TYLIOJI VANDENŲ GYVENTOJA



STEAM projektas
„Bitučių“ grupė | 2–3 metų vaikai
Mokytojos Reda ir Gintarė

Tikslas: Skatinti ankstyvąjį vaikų domėjimąsi vandens gyvūnais, sudarant sąlygas stebėti, tyrinėti, lyginti, kurti ir žaisti pasitelkiant STEAM ugdymo metodus.

Uždaviniai:

Pažinti vandens gyvūnus ir jų išvaizdą;
Tyrinėti, lyginti dydžius ir pastebėti skirtumus;
Kurti žuvų atvaizdus iš įvairių medžiagų;
Naudoti skaitmenines priemones ir mokytis žaidžiant;
Bendradarbiauti, dalytis priemonėmis ir patirtimi.

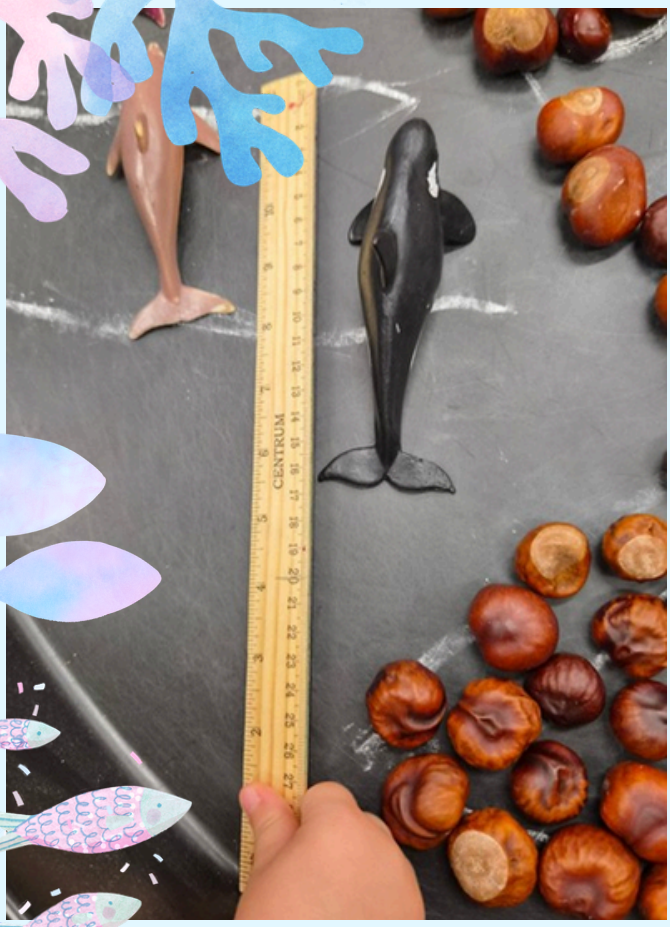
Tyrinėjame vandens gyvūnus







Stebime, lyginame, matuojame









Atpažįstame ir kuriame žuvytes









Atpažįstame ir kuriame žuvytes





Kuriame ir tyrinėjame žaisdami







Jūros aplinka: smėlis, tinklai, žvejyba







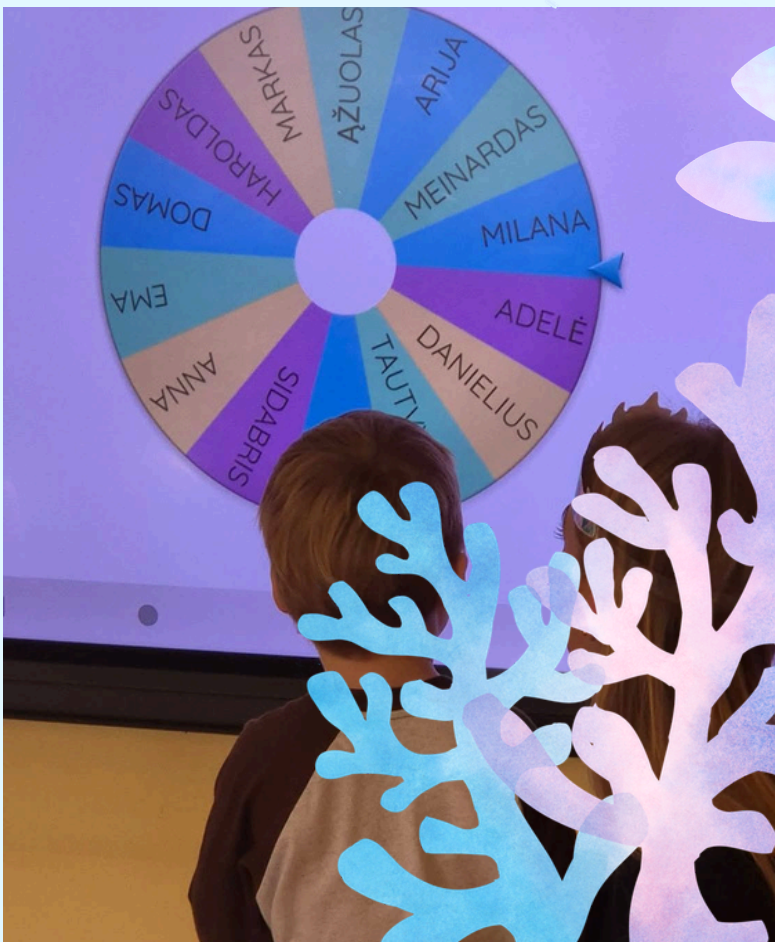


Kūrybinėsir patyriminės užduotys









STEAM sričių integracija:

S - Vandens gyvūnų stebėjimas ir pažinimas
T - Interaktyvus ekranas ir skaitmeniniai žaidimai
E - Dėliojimas, konstravimas, žaidimo aplinkos kūrimas
A - Žuvyčių dekoravimas, kūryba įvairiomis priemonėmis
M - Dydžių lyginimas, matavimas, skaičiavimo pradmenys

Refleksija:

Vaikai domėjosi vandens gyvūnų figūrėlėmis, jas apžiūrinėjo ir lygino;
Per matavimo ir dėliojimo veiklas buvo ugdomas dėmesys, smulkioji motorika ir matematinio mąstymo pradmenys;
Kūrybinėse veiklose vaikai rinkosi medžiagas, eksperimentavo ir kūrė savitus žuvų atvaizdus;
Kūrybinėse veiklose vaikai rinkosi medžiagas, eksperimentavo ir kūrė savitus žuvų atvaizdus;
Bendros veiklos sudarė galimybes mokytis būti kartu, laukti eilės ir dalytis priemonėmis.



Maži atradimai – didelis pažinimo džiaugsmas

Reda Lankauskienė