

Mėnesio tema: „Čia mano gimtinė Lietuva“.

Dienos veiklos tema: „Bandau, ieškau, atrandu ir kuriu“.

Veiklos data: 2024-02-27

Dalyviai: viduriniojo ikimokyklinio amžiaus „Nykštukų“ grupė.

Veiklą organizavo: IU mokytoja-metodininkė.

Dienos veiklos tikslas: atras veiksmų atlikimo būdus tyrinėdami, kurdami, eksperimentuodami savarankiškos veiklos metu.

Dienos veiklos uždaviniai:

- turtins žodyną komunikuodami, tardamiesi, komentuodami savo atliekamas užduotis ir veiksmus;
- veikdami komandoje tarsis, ieškos sprendimo būdų pasirinktoms STEAM užduotims atlikti, įveiks STEAM iššūkius, susidūrę su sunkumais, kreipsis pagalbos;
- išbandys vandens, žvakės vaško, magneto, šviesos stalo, prožektoriaus galimybes ir savybes veikdami, skirdami, grupuodami, dėliodami, ieškodami, eksperimentuodami;
- laisvai, spontaniškai reikš mintis, idėjas kurdami, žaisdami, konstruodami, įtvirtindami pagrindines spalvas, skaičiavimą;
- lavins smulkiosios motorikos judesius piešdami magneto pagalba, liedami vašką ant vandens, laikysis atsargumo veikdami su degančia žvake;
- atlikdami užduotis, reikš savo jausmus, emocijas, nuotaikas.

Dienos veiklos priemonės: flomasteriai, kolbelės su spalvotu vandeniu, skaidrios stiklinaitės, plastikiniai statybiniai šiaudeliai, žvakės, stikliniai indeliai su vandeniu, šviesos stalas, peršviečiamos gyvūnų figūrėlių dėlionės, prožektoriai, kortelės su gyvūnų atvaizdais, drėgnos servetėlės, spalvotos gumytės, mediniai iešmeliai.

Erdvės paruošimas: priemonių išdėstymas grupės erdvėje prieinamose vietose.

Dienos veiklos laukiami rezultatai:

- sukonstruos statinius jungdami šiaudelius sutvirtinimo elementais, ieškodami būdų, kaip tai atlikti;
- įveiks STEAM iššūkį, veikdami su degančia žvake, laikydamiesi saugaus elgesio, kurdami vaško figūras;
- parinkdami ta pačia spalva iškirptas gyvūno dėlionės detales, šviesos stalo pagalba mąstys, derins, taikys jas sujungdami ir sudėdami gyvūną;
- atras magneto galimybes judinti metalinius daiktus (sąvaržėles), tuo pačiu stebėdami dažų pėdsakus popierinio dangtelio paviršiuje;
- prožektoriumi apšviesdami korteles, pastebės paslėptus paveikslėlius, juos atras ir pažymės popieriaus lape;
- lavins smulkiuosius raumenis ir koordinaciją mediniais iešmeliais gaudydami vandenyje plūduriuojančias gumytes;
- patirs teigiamas emocijas, džiaugsis rezultatais.

VEIKLOS TURINYS

Veiklos dalys	Pagrindinis ugdymo turinys	Metodai	Būdai	Pastabos
Įvadinė dalis Ryto ratas Pirštukų žaidimas	Vaikai ratuku sutūps, užsidės pasisveikinimo pirštinę ir pasakys komplimentą šalia sėdinčiam draugui. Vaikai sutūps aplink balto popieriaus lapus, išdėliotus ratu. Ant lape nupiešto apskritimo nupieš savo ryto nuotaiką-emociją. Kai kurie vaikai papasakos kodėl taip jaučiasi. Žais pirštukų žaidimą, atlikdami atitinkamus judesius.	Pasisveikinimas, pokalbis, žaidimas.	Visa grupė	IU mokytoja inspiruoja pokalbį ir žaidimą.
Pagrindinė dalis Pasiskirstymas veikloms	Išsirinks atsitiktinai pasirinktą kolbelę su tam tikros spalvos vandeniu, ją atsidarys ir supils į stiklinaitę. Taip sužinos, kokią veiklą pasirinko ir eis prie ta spalva pažymėtos veiklos vietos.	Žaidimas.	Visa grupė	Pagal savo pasirinktoje kolbelėje esančią vandens spalvą, susiranda veiklos vietą.
STEAM Inžinerija. Kūrybinė veikla su statybiniais šiaudeliais	Iš statybinių šiaudelių konstruos statinius, tiltus, jungdami ir sutvirtindami juos tarpusavyje konstrukciniais elementais.	Statybinis žaidimas.	Veikla grupei	Pasirenka priemones ir būdus veiklai atlikti.
STEAM Gamta. Kūrybinė veikla „Figūros vandenyje“	Lašins degančios žvakės vašką į vandens indelį, išgaudami įvairias figūras, kurs, spėlios, į ką jos panašios.	Žaidimas.	Veikla grupei	Sustingusį vašką apžiūri ir apibūdina, į ką jis panašus. Stengiasi lašinti išgaudami tam tikrus sugalvotus daiktus.
STEAM Matematika. „Sudėk paveiksluką“	Pasirinks vienos spalvos detales ir bandys iš 2, 3, 4 arba 5 dalių ant šviesos stalo sudėlioti gyvūno paveiksluką.	Žaidimas.	Individuali veikla	Žaidžia ant šviesos stalo, dėliodami detales pagal pasirinktą spalvą, sudėdami iš 2, 3, 4, arba 5 detalių tam tikrą gyvūno paveiksluką.
STEAM Menas	Ant popierinio dangtelio iš tūbelės išspaus	Piešimas.	Individuali veikla	Dažų spalvą pasirenka ir

„Piešimas su magnetais“	pasirinktos spalvos dažų lašą, uždės ant jo sąvaržėlę ir, braukdami per dėžės apačią magnetu, varinės „pieš“ sąvaržėlės pagalba įvairias linijas.			išsispaudžia patys.
STEAM Technologijos „Peršviečiami paveikslėliai“	Su prožektoriumi šviesdami į kortelės apačią, atras pavaizduotą gyvūną, jį pažymės popieriaus lape.	Tyrinėjimas.	Veikla grupei	Pasidalinę po lapą su paveiksliais, traukia korteles, kuriose pavaizduotas koks nors gyvūnas. Atradę tinkamą, pažymi savo popieriaus lape.
Papildoma veikla	Vandens inde su iešmeliais gaudys spalvotas gumutes po vieną spalvą ir dės į atskirus indelius.	Žaidimas.	Individuali veikla	Vandenyje plūduriuojančias spalvotas gumutes gaudo po vieną ir atrenka atskirai pagal spalvą iešmelio pagalba.
Baigiamoji dalis Veiklos aptarimas.	Pakomentuos savo atliktą darbą ar veiklą, dalinsis įspūdziais.	Pokalbis.	Individuali veikla	Dalinasi pastebėjimais, emocijomis.
Įsivertinimas	Įsivertins savo pasiekimus, emocijas, jausmus pasirinkdami atitinkamos emocijos veiduką, jį priklijuos ant lentos prie savo vardo.	Pokalbis.	Individuali veikla	Pakomentuoja savo pasirinkimą.