

Raseinių lopšelis - darželis „Saulutė“

„PASAKYK MAN - AŠ PAMIRŠIU,
ĮTRAUK MANE - AŠ IŠMOKŠIU“

vyresnioji priešmokyklinio ugdymo mokytoja Laima Vaičienė

2020-11-05

Patirtinio ugdymo pagrindas yra , kai asmens tobulėjimas pasiekiamas per asmeniškai įprasmintą patirtį, o mokymosi ir mokymo pagrindas - tai vaiko refleksijos ir emocijos, bet ne kitų primesta tikrovė.

Viena iš sistemingo patirtinio vaikų ugdymo galimybių yra **STEAM** ugdymo sistemos taikymas.

Taikant šį metodą ugdyme turime galimybę išeiti iš komforto zonos ir kūrybiškai, nuosekliai, sistemingai veikti su turimomis inovatyviomis priemonėmis, įgyvendinti idėjas kasdieninėje ugdymo praktikoje, padėdami vaikams kokybiškai ugdytis, komunikuoti vieniems su kitais, kurti pasinaudojant naujais kūrybiniais atradimais.

Pedagogas yra labai svarbus vaikų ugdymosi palydovas. Jis padeda suvokti priimtų sprendimų pasekmes, kuria savaiminį mokymąsi skatinančias situacijas. Kartu veikdami, rinkdami stebėjimų duomenis, sistemindami ir fiksuodami akimirkas dar labiau skatiname vaikus domėtis neatrastais procesais.

Pristatysiu keletą veiklų, kuriose pavyko įgyvendinti visų STEAM metodo raidžių koncepsiją, o reflektuojant iš vaikų išgirsti įvairius apmąstymus, išvalgas.

Priminsiu visų metodo raidžių reikšmes.

STEAM – kas tai? Tai 5 raidžių koncepcija.

S - mokslas . Veikla, susijusi su mokslo samprata ir esminiais mąstysenos pokyčiais.

T - technologijos. Prietaisai, įrenginiai padedantys ne tik sužadinti smalsumą, bet ir palengvinantys žmogaus buitį.

E- inžinerija. Konstravimas, projektavimas plėtojantis erdvės suvokimą, komunikavimo, bei bendradarbiavimo įgūdžius.

A - menai. Įvairiapusis, bei daugiaformis kūrybinis procesas, skatinantis mąstyti bei pasinaudoti drąsiais problemų sprendimo būdais.

M - matematika. Nuo skaitmens pažinimo , suvokimo iki rūšiavimo, modeliavimo ir skaičiavimo.

VEIKLA SU EDUKACINE BITUTE („BEE-BOT“)

TIKSLAS- išmokti programavimo pradmenų žaidžiant su robotuku.

S – sužinojo kaip veikia robotuko užprogramavimui skirti mygtukai.

T – išsiaiškinę mygtukų reikšmę programavo bitėje savo numatytą maršrutą.

E – suprato, kad neteisingai užprogramavus nepasiekiamas tikslas.

A – aptarinėjo paveikslėliuose, iliustracijose, lauko erdvėje pamatytas bites.

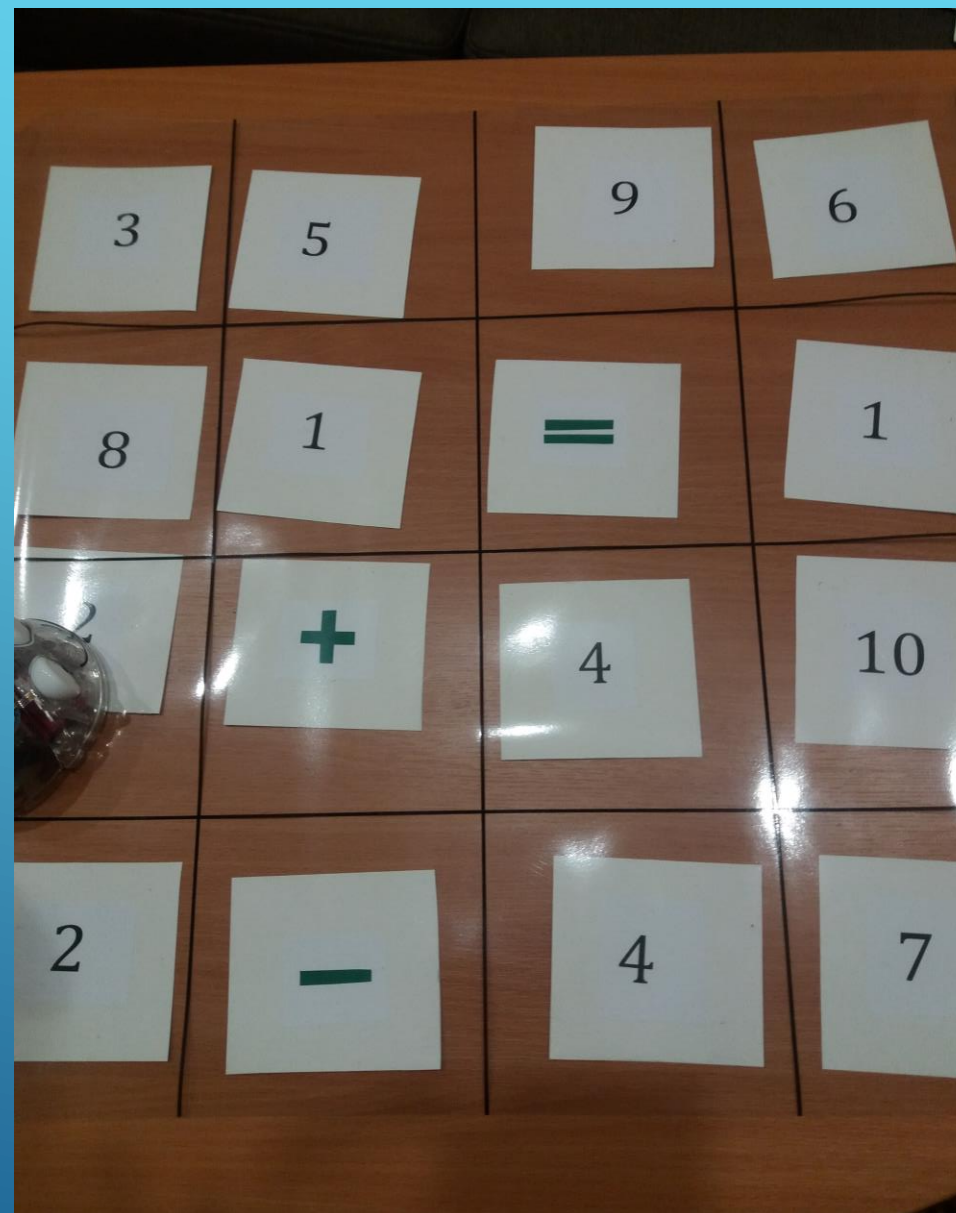
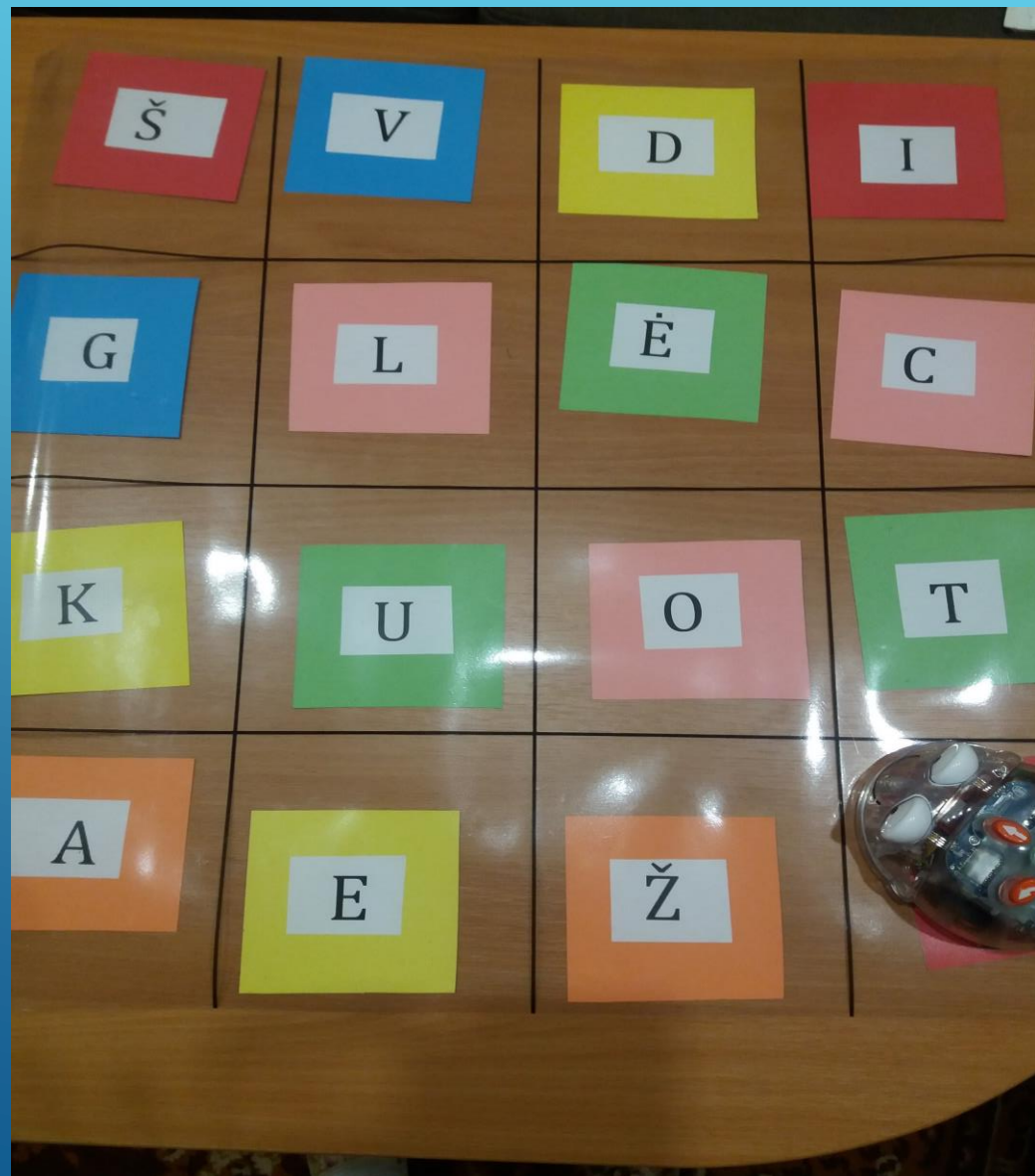
M – skaičiavo kiek langelių reikia nueiti iki numatyto tikslo, gretino su programavimu ant robotuko, su skaitmenimis. Skyrė „kaire, dešinę“ puses.



Matydama didžiulį vaikų susidomėjimą, norą programuoti robotuką, pagaminau priemonę - įvairaus turinio kortelių. Vaikai žaisdami pakeičia.

Norimas raidžių korteles užprogramuoja bitutėje, jungia skiemenis, įsimena raides, atlieka aritmetinius veiksmus robotuko pagalba, gretina naminius paukščius ir jauniklius, nusimatę darbą surenka priemones pasirinktam darbui atlikti.





Žaidžiant su robotuku ypač aktyvesniais tapo pasyvesni, savimi nepasitikintys, lėtesni vaikai. Draugams ar pedagogui padedant, nedrąsą įveikti padėjo robotuko programavimas. Pavykus teisingai užprogramuoti veiksmų eigą ir pasiekti tikslo, ugdytinis pajautė pasitenkinimą, sulaukė draugų pagyrų ir pajautė norą kartoti veiksmą, dar ir dar .

Paveikslas ant šviesos stalo.

Tikslas - plėtos savo sumanymą ant netradicinio paviršiaus.

S - suprato , kad ir ant šviesos stalo galima kurti įvairius vaizdus.

T - sužinojo kaip atsiranda šviečiantis stalo paviršius.

E - pasirinktinai dėlioja norimas priemones.

A - kuria paveikslą, fantazuoja.

M - skaičiuoja pavadina kokias formas naudojo, kiek detalių reikėjo vienam ar kitam daiktui sukurti. Pasako kuriam objektui reikėjo daugiausiai karoliukų?



EKSPERIMENTAS „GEOMETRINĖS FORMOS KITAIP“.

Tikslas - įtvirtinti skritulio, trikampio, kvadrato formas jas kuriant iš pasirinktų priemonių.

S - pažinęs geometrines formas jas suranda aplinkoje įvardina.

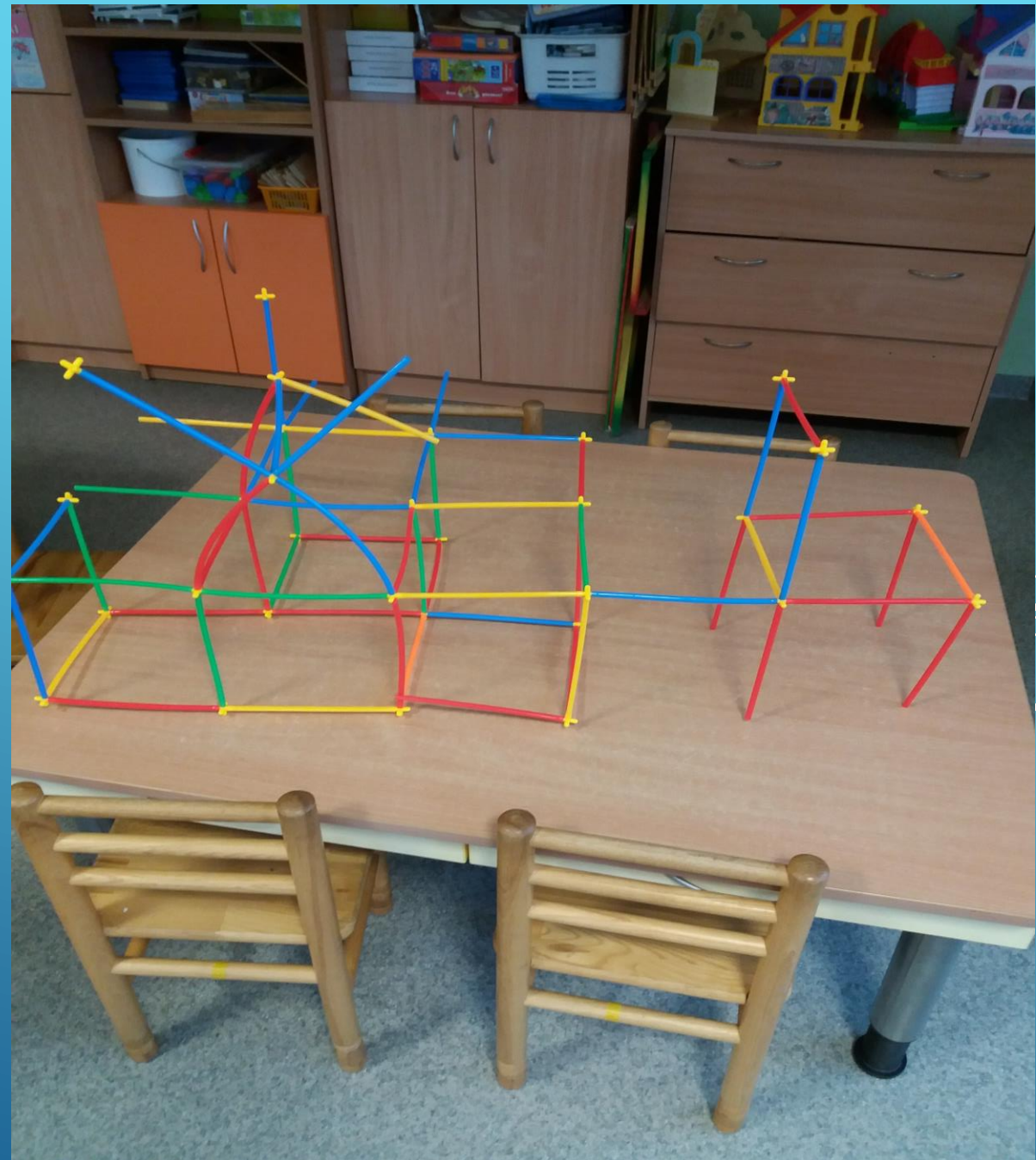
T - liniuotės pagalba braižo lygias formų kraštines, jungia stačius kampus.

E - įvairių formų medines kaladėles panaudoja statiniams kurti.

A - iš savo paruoštų priemonių; geometrinių formų, turimų pagaliukų, sujungimo detalių kuria paukštelį, stato įvairius statinius.

M - suskaičiuoja ir pasako kiek trikampių panaudojo paukšтелиui sukurti. Kiekį gretina su skaičiumi. Sukurtuose darbuose suranda ir įvardina vienodas formas.





Kad darbas būtų produktyvus ir įdomus svarbu parinkti užduotis , tenkinančias vaikų poreikius, skatinančias motyvaciją veikti , patirti akistatą su savimi ir savarankiškai bręsti. Vaikas turi galimybę būti laisvu, aktyviu, nebijoti reikšti savo nuomonę, jausti pagarbą šalia veikiančiams bei jam padedantiems.

Pateiksiu savo patirtį kaip STEAM metoda pažymiu veiklos plane ir kaip planuojamas veiklas priskiriu vienai ar kitai pasiekimo sričių.

UGDOMOSIOS VEIKLOS SAVAITĖS PLANAS

Data. 2020 - 09 – 14 – 09 - 17

Tema , projektas , problema: RUDENS DIRBTUVĖJE

Galutinis vaiko pasiekimų rezultatas - uždavinys	Ugdomoji veikla	S T E A M	Refleksija

Uždavinys

Gėbės palyginti šaltų ir šiltų spalvų paveikslus.

Susipažins su raide T, skaičiumi 2.

Ugdomoji veikla

Apžiūrėdami paveikslus vaikai gretina spalvas, pajaučia skirtumą, diskutuoja kurios spalvos skleidžia šilumą, gerą nuotaiką, o nuo kokių spalvų jaučiamas niūrumas, liūdesys. Išbando maišo spalvas patys. (A)

Susipažinę su raide ieško panašumų su žinomomis raidėmis, gretina. Suranda T raidę pasirinktoje knygelėje. Kuria raides kūnu poroje, rankomis, dėlioja iš lazdelių. (E)

Dėlioja skaičių iš reikiamų geometrinių formų (skrituliukas, + dvi lazdelės) išbando rašymo elementus pirštuku ant kieto pagrindo, gretina skaičių su daiktų kiekiu. Konstruoja, lipdo skaičių 2 ir raidę T. (M)

Eksperimentas

Eiga:

Atkirpti juosteles krepinio popieriaus.

Paruošti stiklines su vandeniu, išvirkšti raudono - geltono, juodo - balto guašo. Išmaišyti, (viename gale stiklinė su juodu vandeniu, kitame su baltu.) Kitose stiklinėse vanduo su raudonais ir geltonais dažais. Įmerkti juostelių galus į abi stiklines. Juostelės nusidažo ir spalva skleidžiasi kol susiliečia. Gaunasi trečia spalva.

Įvardina naujai gautas spalvas: oranžinė, pilka . (S)

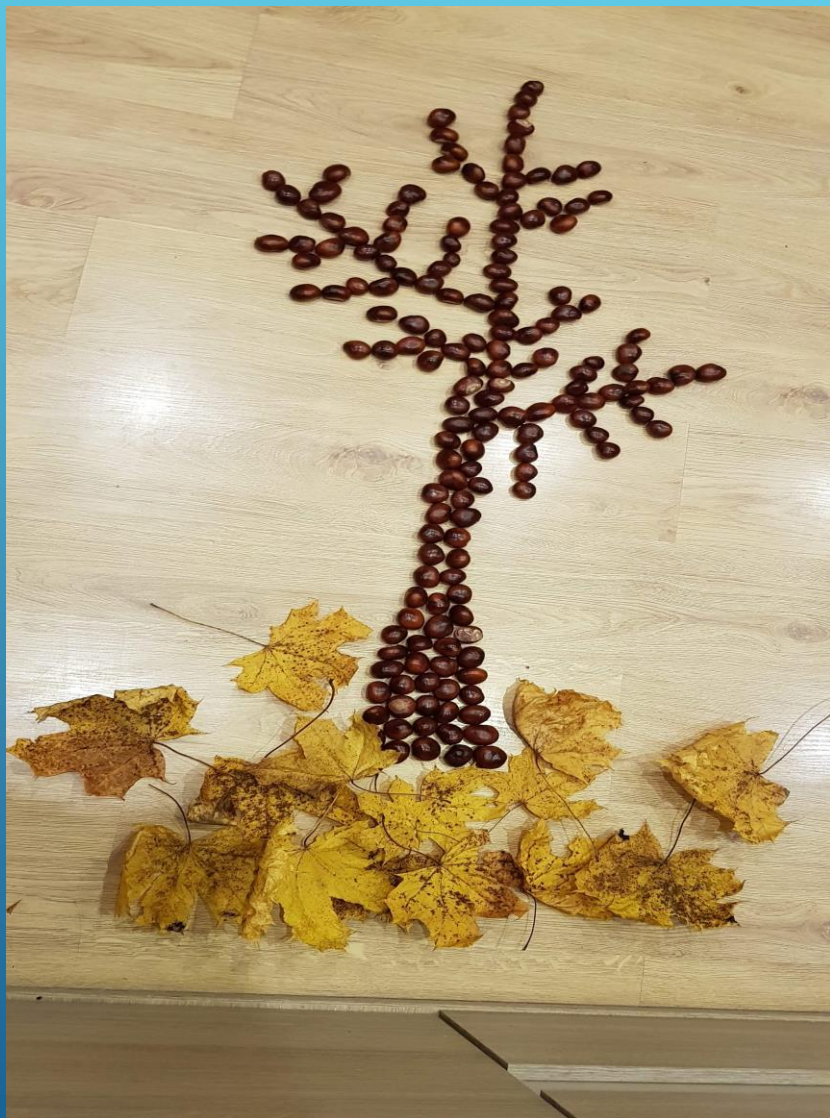
Turint teigiamą ugdytinių tėvų požiūrį ir palaikymą pavyksta įgyvendinti idėjas ir per patirtinę veiklą linksmi bei produktyviai gilinti žinias. Tai parodė dirbant nuotoliniu būdu. Dalyvavimas parodose „Ruduo kišenėje“, „STEAM gyvena darželyje“, nuotraukos, video vaizdai galerijoje, parodo, kad puiki bendrystė padeda vaikui išreikšti save ir patirti džiugių emocijų.











Tegul STEAM įgyvendintos
idėjos džiugina kiekvieną
naujais atradimais ,
tyrinėjimais ir vaikų
šypsenomis.

Dėkoju už dėmesį