

PATVIRTINTA

Alytaus lopšelio-darželio „Vyturėlis“
direktoriaus 2021 m. rugsėjo 28 d.
įsakymu Nr. V-42

RESPUBLIKINIO IKIMOKYKLINIO IR PRIEŠMOKYKLINIO UGDYMO ĮSTAIGŲ STEAM DARBŲ PROJEKTO – PARODOS „RUDENS GĖRYBĖS“ NUOSTATAI

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio ikimokyklinio ugdymo įstaigų STEAM darbų projekto – parodos „RUDENS GĖRYBĖS“ (toliau – projekto) nuostatai reglamentuoja konkurso tikslą, uždavinius, vykdymo tvarką, darbų pateikimo formą, apdovanojimus.

2. Projekto organizatorius – Alytaus lopšelis-darželis „Vyturėlis“. Koordinatorė – Elena Astrauskienė, mokytoja, dirbanti pagal priešmokyklinio ugdymo programą.

3. Projekto nuostatai bus skelbiami Alytaus lopšelis-darželis „Vyturėlis“ internetinėje svetainėje, adresu: www.vyturelis-alytus.lt. ir socialinio tinklalapio facebook paskyros „Auklėtoja auklėtojai“ grupėje.

4. Projekto trukmė: 2021m. spalio 1 d. - 2021 spalio 30 d.

II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

5. Projekto tikslas - pasitelkiant STEAM veiklas ugdyti vaikų gebėjimus pažinti, vertinti, saugoti gamtą.

6. Projekto uždaviniai:

6.1. atrasti gamtinę aplinką - stebėti, tyrinėti, lyginti, pažinti kuo daugiau ir įvairesnių rudens gėrybių;

6.2. skatinti vaikų kūrybinę laisvę, iniciatyvumą, pasidalinimą išpūdžiais, idėjomis;

6.3. mokytis įgyvendinti kūrybinius sumanymus, naudojant įvairias medžiagas ir menines priemones;

6.4. dalintis kūrybine patirtimi, bendradarbiaujant su šalies ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo įstaigų bendraamžiais.

7. Projekto veiksmai mokytojams:

7.1. kartu su vaikais įgyvendinti pasirinktas STEAM veiklas;

7.2. sukurti metodinę priemonę – vieno A4 lapo dydžio STEAM veiklos aprašą (Priedas Nr. 1).

III. DALYVIAI

8. Lietuvos Respublikos ikimokyklinio, priešmokyklinio ugdymo įstaigų ugdytiniai ir jų mokytojai.

IV. PROJEKTO – PARODOS ORGANIZAVIMO IR VYKDYMO TVARKA

9. Projekto dalyviai organizuoja STEAM veiklas - panaudodami įvairias medžiagas, technikas, menines priemones domisi, tyrinėja, piešia, aplikuoja, lipdo, maketuoja, konstruoja ir pan. gamtoje, iš gamtos, apie gamtą.

10. Metodinę priemonę – STEAM veiklos aprašą - pateikti elektroniniu paštu vyturelis.projektas@gmail.com iki spalio 30 d.

11. Siųsdamas STEAM metodinės priemonės aprašą, mokytojas užpildo kortelę (Priedas Nr. 2).

12. Atsiųstos metodinės priemonės – STEAM veiklos aprašai - viešinami Alytaus lopšelio-darželio svetainėje www.vyturelis-alytus.lt

13. Projekte dalyvavusiems ir bent po vieną metodinę priemonę (STEAM veiklos aprašą) atsiuntusiems mokytojams nurodytu el. paštu bus išsiųsta pažyma ir padėka apie vykdytą metodinę veiklą.

V. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

14. Dalyvaudami šiame projekte dalyviai pritaria jo nuostatomis.

15. Pateikdami darbus projekto dalyviai neatlygintinai suteikia projekto organizatoriams teises viešai skelbti atsiųstus darbus, naudoti juos ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo veiklose.

16. Siųsdami nuotraukas, kuriose aiškiai matomi vaikų veidai, dalyviai prisiima asmeninę atsakomybę dėl asmens duomenų apsaugos.

17. Projekto organizatoriai įsipareigoja gautais STEAM veiklų aprašais pasidalinti su visais projektui metodines priemones parengusiais mokytojais.

18. Kilus klausimams skambinti Alytaus lopšelio-darželio „Vyturėlis“ direktoriaus pavaduotojai ugdymui Romai Trakymienei, tel. Tel. Nr. (8 315) 72 921; (8 315) 64 167; el. p. roma.vyturelis@gmail.com.

PAVADINIMAS	
TIKSLAS:	
UŽDAVINIAI:	
S – MOKSLAS	
T – TECHNOLOGIJA	
E – INŽINERIJA	
A – MENAI	
M – MATEMATIKA	
IŠVADOS, REFLEKSIJA	

Įstaigos pavadinimas	
Pedagogo vardas, pavardė	
El. paštas (pažymai atsiųsti)	

STEAM VEIKLA „ČEŽA LAPAI ŠU-ŠU-ŠU“	
<p>TIKSLAS: pažinti aplinkoje esančius reiškinius, patirti pažinimo džiaugsmą, atradimais dalintis su kitais.</p>	
<p>UŽDAVINIAI: - tyrinėjimų metu lavės vaikų regimasis suvokimas, smulkioji motorika; - tobulės kūrybiškumas, vaizduotė, dėmesingumas; - vaikai susidomės eksperimentais; - ugdyti pasitikėjimą savimi.</p>	
<p>S – MOKSLAS Kaip gimsta lapų pėdsakai? Tiek formų ir spalvų. Kuris gražiausias?</p>	
<p>T – TECHNOLOGIJA Sausas – šlapias. Ar lapas skęsta? Kas gi slypi viduje? Išsiaiškinti padėjo šviesos stolas.</p>	
<p>E – INŽINERIJA Didelis – mažas. Ar tikrai skiriasi? Kuriame mandalas.</p>	
<p>A – MENAI Spalvinam kitaip. Įdomu lapą nulipdyti, nuspalvinti.</p>	
<p>M – MATEMATIKA Daug ar mažai, kaip suskaičiuoti? Kraunam, vežam. Tai kiek gi jų telpa į karutį?</p>	
<p>IŠVADOS, REFLEKSIJA</p>	<p>Steam veiklose sukurtos situacijos vaikus skatino diskutuoti, spręsti iškilusias problemas ir kaupti asmeninę patirtį. Nesudėtingi eksperimentai vaikams atrodė kaip tikrų tikriausi stebuklai. Čėžančių lapų „laboratorija“ – ne tik emocijos, bet ir aktyvus judėjimas, netikėtos situacijos, nauji rezultatai.</p>