



STEAM – kas tai?

S **MOKSLAS** – sociokultūrinė patirtis arba gamtamokslinis ugdymas, susijęs su esminiais mąstysenos pokyčiais.

T **TECHNOLOGIJOS** – tvari mąstysena arba suvokimas, kaip žinios pritaikomos kasdiniame gyvenime.

E **INŽINERIJA** – emocinis intelektas arba idėjų, veiksmų projektavimas, plėtojantis aplinkos suvokimą, bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius.

A **MENAI** – autentiškas mokymasis arba kūryba, skatinanti ieškoti naujų raiškos formų, plečianti aplinkos suvokimo ribas bei didinanti socialinę-emocinį jautrumą.

M **MATEMATIKA** – matematinis samprotavimas arba matematiniai gebėjimai, pamažu evoliucionuojantys nuo elementarių rūšiavimo, klasifikavimo įgūdžių iki loginio, racionalaus pasaulio suvokimo.

TIKSLAS – įtraukti vaikus ir tėvus į aktyvias, įdomias, mokslines, pažintines veiklas skatinančias išbandyti įvairias idėjas, modelius bei patirti atradimo džiaugsmą.

LAIKOTARPIS – 2024 m. balandžio – gruodžio mėnesiai.

PROJEKTO EIGA:

- ✚ STEAM veiklos planuojamos atsižvelgiant į nagrinėjamą savaitės temą (el. dienyne).
- ✚ Į veiklas gali būti įtraukiami ne tik grupės vaikai ir mokytojai, bet ir tėvai, kitų grupių bendruomenės.
 - ✚ Veiklos gali vykti įvairiose aplinkose: grupėje, lauke, namuose, už įstaigos ribų ir kt.
 - ✚ STEAM veiklos pristatomos elektroninėje knygoje „AITVARIUKŲ ATRADIMAI“.
 - ✚ Veiklos pristatymo šablonas – įstaigos CANVA paskyroje.
 - ✚ Kiekviena, elektroninėje knygoje „AITVARIUKŲ ATRADIMAI“, pristatyta STEAM veikla apdovanojama – ŽENKLELIU – grupei skirtoje atradimų lentoje.
- ✚ Gegužės ir gruodžio mėnesį skelbiamos aktyviausios ATRADĖJŲ KOMANDOS pagal amžiaus grupes:
 - 5-7 metų amžiaus vaikų grupės.
 - 3-5 metų amžiaus vaikų grupės.
 - 2-3 metų amžiaus vaikų grupės.