STEAM įgyvendinimas darželyje

Direktoriaus pavaduotoja ugdymui

Oresta Augustanavičienė

2020

Darželio veiklos turinys

1. Tikslas – Diegti patirtinio ugdymo (-si) metodą STEAM, siekiant ugdymo orientavimo į vaikų gebėjimus ir ugdymo kokybės užtikrinimo

Sėkmės kriterijus	Laukiami maksimalūs rezultatai
STEAM ugdymo diegimas, siekiant aktyvaus, patirtinio, natūralaus vaikų ugdymosi leidžiant atsiskleisti individualiems ugdytinių gebėjimams.	**70 proc. įdiegtas STEAM ugdymo metodas**
	70 proc. pedagogų dalyvaus kvalifikacijos tobulinimo renginiuose STEAM tematika
	Įrengtos tyrinėjimų laboratorijos kasdieniam, patirtiniam bei tyrinėjimu grindžiamam ugdymui (-si) 100 proc. grupių patalpose ir 50 proc. – lauko teritorijoje.
	70 proc. įrengta ugdymo priemonių bei literatūros biblioteka tyrinėjimams ir STEAM veikloms
	4 nauji socialiniai partneriai siekiant gabių ir specialiųjų poreikių vaikų ugdymo persidengiančiu mokymo principu
	Iš Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamo projekto Nr. 09.2.1-ESFA-K-728-02-0014 „Mokymosi per judesį metodikos taikymas ikimokykliniame ugdyme, integruojant specialiųjų poreikių vaikus“ veiklų įgyvendinimas apmokant 8 darželio darbuotojus darbui su iMO kubais, integruojant specialiųjų poreikių vaikus.
	Prisijungimas prie STEAM mokyklų tinklo (STEM School Label) ir STEAM veiksmų plano įgyvendinimas

2+2
STEAM

Anglų kalbos trumpinys STEAM („science“, „technologies“, „engineering“, „arts“ ir „mathematics“) reiškia gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, menus ir matematiką.

Vaikai iš prigimties yra apdovanoti natūraliu noru pažinti pasaulį. Todėl 5 raidžių (STEAM) koncepcijoje didelis dėmesys skiriamas moksliniam metodui, dėl kurio tradicinis ugdymo turinys tampa unikaliu bei įgalinančiu savaiminį mokymąsi.

Tai modernus vaikų ugdymas, kurio metu mokymasis vyksta per realių dalykų išbandymą, žaidimus, praktinį panaudojimą ir skirtingų mokslo žinių pritaikymą. Vaikas mokosi mąstyti.

STEAM veiklų bruožai:

1. STEAM veiklos orientuotos į realaus pasaulio pažinimą ir problemas.
2. Veiklose atliekami tyrimai.
3. Vadovaujamasi moksliniu metodu.
4. Veiklos yra integralios.
5. Nesėkmė - teigiamas, mąstymą skatinantis veiksnys.

STEAM veiklų bruožai:

1. STEAM veiklos orientuotos į realaus pasaulio pažinimą ir problemas. Taigi visuomet yra sprendžiamos tikros socialinės, ekonominės, aplinkos apsaugos problemos ir mokoma surasti galimų sprendimo būdų.
2. STEAM veiklose pirmiausia nusakoma problema. Tuomet atliekami tyrimai (eksperimentai). Išbandoma, vertinama Tai labai primena „tikrąjį“ mokslinį metodą, tik čia pagrindinis dėmesys kreipiamas į kūrybinį procesą priimant svarbius sprendimus tiek žaidžiant, tiek ir kasdienėje veikloje.
3. Visos veiklos atliekamos vadovaujantis moksliniu metodu, kuris ir sudaro mokymosi iš patirties pagrindą. Mokymosi kelias yra bandymų kelias, kuriame galiojančios taisyklės susijusios su naudojamų medžiagų savybėmis (jei veikiama su statybiniais blokais ar konstruktoriais, taisyklės bus vienokios, jei dirbama ir eksperimentuojama su tokiomis medžiagomis kaip druska, actas, soda, krakmolas, tuomet taisyklės bus kitokios).
4. STEAM veiklos yra integralios, nes jose sujungiamos skirtingos mokslo sritys ir kartu ugdomos skirtingų įgūdžių grupės.
5. Nesėkmė šiame ugdymo modelyje yra laikoma teigiamu savaiminį mokymąsi skatinančiu veiksniu. Išbandant idėjas, modelius nesėkmė skatina bandyti dar kartą. Taip skatinamas dar didesnis žingeidumas.

ES ELEKSYRAS
SAUGUMAS
RAMYBĖ
DRUSKA

COOL
SHARK

Ugdydami vaikus siekiame stiprinti kompetencijas, kurios yra ir bus jam svarbios ateityje.

Kuriame vaikui įdomią, patrauklią ir ugdančią aplinką.

Daugiau dėmesio skiriame tyrinėjimams, atradimams, kūrybiškumo ugdymui(si), aktyvesniam ugdytinių įsitraukimui į praktines veiklas, skatinančias klausti, tyrinėti, ieškoti, bandyti, spręsti problemas, kurti.

„Tikėkite, kad galite, ir pusė kelio jau bus įveikta.“ (Theodore'as Rooseveltas)

Lopšelis-darželis „Baružėlė“