

## PROJEKTAS „STEAM PER PASAKAS.”PASAKA -„BJAURUSIS ANČIUKAS”

<b>Mokytojo vardas, pavardė</b>	EGLĖ NAVICKIENĖ
<b>Data</b>	2024-02-20
<b>Hipotezė/tikslas, uždaviniai</b>	Ar gali lizdas iš plastilino išlaikyti vištos kiaušinį?
<b>Priemonės</b>	Plastilinas, mediniai iešmeliai, gamtinė medžiaga (žolė, šakos), kiaušiniai, svarstyklės.
<b>Eiga</b>	Žiūrės pasaką „Bjaurusis ančiukas”. Aptars, kur pasakoje buvo perimas ančiukas. Vaikams bus pasiūlyta nulipdyti lizdą ir jį išraižyti mediniu iešmeliu, papuošti gamtine medžiaga. Bus paminėta, kad lizdas turėtų būti toks, kad išlaikytų kiaušinį. Tikrinsim ar lizdas išlaiko kiaušinį. Sversim lizdus ir kiaušinį.
<b>Mokytojo pastebėjimai, išvados (refleksija)</b>	Išsikėlus iššūki: nulipdyti lizdą tokį, kad į jį tilptų vištos kiaušinis, pradžioje vaikams buvo labia sunku nutaikyti dydį, bet pradėjus kiaušinį matuoti, lizdai pradėjo įgauti reikiamą formą ir dydį. Kiaušinis tilpo visų vaikų lizduose, bet ne visuose išsilaikė. Manau, kad tam vaikams pritrūko vizualinės raiškos ir lipdymo įgūdžių.

### Panaudoti STEAM elementai:

S (gamtos mokslai)	T (technologijos)	E (inžinerija)	A (menai, dizainas)	M (matematika)
+	+	+	+	+

