

## „ŽAIDIMAI SU ŠVIESOS STALU“

<b>Mokytojo vardas, pavardė</b>	<b>Sigita Grigaliūnienė</b>
<b>Data</b>	2024-02-26-2024-03-06
<b>Hipotezė/tikslas, uždaviniai</b>	Tikslas: ugdys gebėjimą rūšiuoti daiktus Uždaviniai: bandys skirti kaštonus, pupeles, riešutus, makaronus. Rinks juos į atskirus indelius. Lavins smulkiąją motoriką, įtvirtins sąvokas „pilnas, tuščias, daug, mažai“.
<b>Priemonės</b>	Įvairi gamtinė medžiaga: kaštonai, riešutai, pupelės. Makaronai, mediniai ir paprasti šaukštai. Šviesos stalas.
<b>Eiga</b>	Į įvairaus dydžio ir formos indelius pradžioje rankomis, vėliau šaukštais vaikai bandė surūšiuoti kaštonus, giles, pupeles. Stebėjome, kada indelis pilnas, kada tuščias, kuria gamtine medžiaga greičiau indeliai užsipildo.
<b>Mokytojo pastebėjimai, išvados (refleksija)</b>	Vaikai labia noriai darbavosi šaukštais, pilstė, rūšiavo gamtinę medžiagą. Visiems patiko besikeičiančios šviesos stalo spalvos. Veikloje vaikai ilgam sukauptė dėmesį, lavino smulkiąją motoriką.

### Panaudoti STEAM elementai:

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

