



## STEAM projekto „Ka gali vanduo?“ veiklų planas

Tikslas: didinti mokinių susidomėjimą gamtos mokslais, informacinėmis technologijomis bei ugdyti mokinių kūrybiškumo, iniciatyvumo kompetencijas.

Uždaviniai:

- skatinti vaizduotę, išradingumą, norą analizuoti supančią aplinką, ją tyrinėti ir eksperimentuoti.
- išmokti dalintis mintimis ir priimti bendrus sprendimus, tobulinti bendradarbiavimą komandose.
- lavinti estetikos suvokimą, gebėti planuoti savo veiklą.
- mokytis įgyvendinti savo idėjas, jomis didžiuotis ir gebėti pristatyti kitiems.

Dalyviai: 3b klasės mokiniai

<b>Eil. Nr.</b>	<b>Veiklos pavadinimas</b>	<b>Data</b>
1.	Projekto pasirinkimas, tikslo ir uždavinių kėlimas. Logotipo kūrimas.	2021m. Spalio mėn.
2.	„Mokslininko igūdžiai“ - aiškintis ko reikia? Kaip reikia? Kodėl reikia? Kaip fiksuoti, užrašyti surinktą medžiagą? Kaip pasiruošti bandymams? Kaip juos atlikti? Informacijos apie vandens ypatingas savybes rinkimas, fiksavimas, susisteminimas užrašuose.	2021m. Lapkričio mėn.

3.	Eksperimentas „Dingęs vanduo“ . Tyrimas „Snaigės“.	2021m. Gruodžio mėn.
4.	„Mano eksperimentas“ pristatymas (pristatyti (skaidrės, nuotraukos, tyrimo lapai) klasės draugams atliktą eksperimentą per atostogas.	2021m. Sausio mėn. 1sav.
5.	Piešimas ledo kubeliais	2021m. Sausio mėn. 3sav.
6.	Eksperimentas „Vanduo - viskas?“ Tyrimas „Ar galima kurti muziką su vandeniu?“	2022m. Vasario mėn.
7.	Tyrimai „Kodėl trykšta vandens purslai?“, „Plūduras“ Diskusija- pokalbis „Pasaulinė vandens diena“	2022m. Kovo mėn.
8.	„Vandens malūnas“ konstravimas	2022m. Balandžio mėn.
9.	Darbų apibendrinimas, refleksija. Projekto pristatymas.	2022m. Gegužės mėn.
10.	Projekto veiklų viešinimas	Projekto įgyvendinimo metu.

Projekto vadovė

Aida Pačėsiene

