

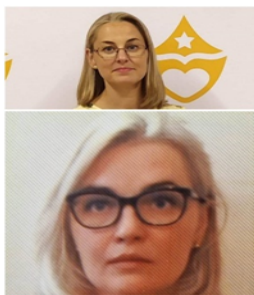
STEAM APRAIŠKOS LIETUVIŲ LIAUDIES PASAKOSE

Jurgita Talalienė¹, Ramunė Grybienė¹

1 Kauno kolegija Higher Education Institution

Deimantė Karalė²

2 Kauno kolegija Higher Education Institution



V. Pavardė: J. Talalienė, R. Grybienė
E. puslapis: www.kaunokolegija.lt
E. paštas: ramune.gry414@go.kauko.lt
jurgita.tal239@go.kauko.lt
Institucija: Kauno kolegija
Adresas: Pramonės pr. 20 LT 50468 Kaunas
Telefono nr.: +370 612 00000
Tyrimų kryptis (-ys): S 007 Edukologija¹

Tyrimo tematika, problematika, tikslas. Lietuvių liaudies pasakos yra labai svarbi lietuvių kultūros dalis ir atspindi mūsų tautos istoriją, vertybes, tradicijas ir mitologiją. Pasakose dažnai pasakojama apie stebuklingus įvykius, gyvūnus, žmones ir jų nuotykius. Anuomet ir šiais laikais vaikams buvo įdomu tai, ką galima paliesti, pajauti, išbandyti, išgirsti, tuo pačiu išmokti. STEAM (*mokslas, technologijos, inžinerija, menas ir matematika*) – šių laikų galimybė vaikams ir mokytojams išmokti, susidomėti, pajauti ir atlikti per patirtis. Šio laikotarpio problema: suaugę turi mažai laiko ir noro, o vaikai nėra smalsūs reiškiniams, kurie nėra interaktyvūs, vaizdūs. Pasirinkta ši tema skaityti pranešimą ir atlikti ugdomasias veiklas, nes svarbu rasti būdus, kaip sudominti vaikus lietuvių liaudies pasakomis įvairiais būdais.

Reikšminiai žodžiai: autorinė kūryba, lietuvių liaudies pasakos, STEAM ugdymas, sudominimas, šiuolaikinis vaikas

Tyrimo metodai. Mokslinės literatūros analizė. Dokumentų analizė. Praktinis pritaikymas ir pavyzdžių pateikimas.

Rezultatai ir (arba) išvados. Skaitant, sekant, žaidžiant, vaidinant pasakas ugdomi vaikų kalbos ir komunikacijos, emocinės sveikatos ir gebėjimo atpažinti jausmus įgūdžiai, kūrybiškumas ir vaizduotė, suvokimas ir atmintis, moralė ir vertybės. Ugdomosiose veiklose, taikant STEAM ugdymo elementus, vaikai patys praktiškai atkartoją pasakų siužetus, ieškojo atsakymų į keliamus klausimus ir sprendė žaidybines problemines situacijas. Daugelį pasakų galime susieti su STEAM veiklomis, svarbu rasti akivaizdžių STEAM elementų, tokių kaip: eksperimentai, konstravimas, statyba, įvairios matematinės veiklos ir kt.

Originalumas ir (arba) praktinis reikšmingumas. Atlikus šį darbą ir matant rezultatus svarbu nuolat skatinti vaikus domėtis lietuvių liaudies pasakomis, personažais ir siunčiama žinute, nes tai yra amžinos vertybės. Tuo pačiu paskatinti šeimose palaikyti tradiciją domėtis pasakomis, lankymusi bibliotekose ir skaitymu.

Šiuolaikiniai vaikai sunkiai išklauso pasakas iki pabaigos. Tad pedagogo darbas yra parinkti tokias veiklas, kad sudomintų, įtrauktų vaikus ir kad skaitomos pasakos priartėtų prie vaikų. Mes pasakų skaitymą apjungėme su STEAM VEIKLOMIS. STEAM - tai yra paraidinis anglišku žodžių „science“, „technologies“, „engineering“,

¹ <https://www.lmt.lt/mokslo-politika/mokslo-ir-meno-sriciu-ir-krypciu-klasifikacija/2321>

„arts“ ir „mathematics“ trumpinys, apjungiantis keletą dalykų: gamtos mokslus, technologijas, inžineriją, menus ir matematiką. Toks ugdymas skatina vaiką išsiaiškinti, kaip kurti naujus dalykus ar perkurti jau esamus, ieškoti netradicinių veikimo būdų, mąstyti individualiai. Aktyviai veikdami vaikai suvokia realius pasaulio ryšius, mokosi, kaip kas veikia, nes nėra vieno teisingo atsakymo, yra tik bandymų keliu rasti sprendimai.