



Tai integralus, į kompleksišką tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą kreipiantis vaikų gebėjimų ugdymas:



gamtos mokslų,



technologijų,



inžinerijos,



menų ir



matematikos (STEAM, angl. science, technology, engineering, arts, maths) kontekste.

STEAM ugdymas(is) jau ikimokykliniame amžiuje tampa aktualėjanti tema visame pasaulyje. Šių ikimokyklinio amžiaus vaikų norą ir smalsumą tirti aplinką, kelia jiems naujus iššūkius. Toks ugdymas skatina vaiką išsiaiškinti, kaip kurti naujus dalykus ar perkurti jau esamus, ieškoti netradicinių veikimo būdų, mąstyti individualiai.

STEAM idėjų taikymas leidžia vaikui pamatyti pasaulį kaip nesibaigiančių galimybių šaltinį. Aktyviai veikdami vaikai suvokia realius pasaulio ryšius, mokosi, kaip kas veikia, nes nėra vieno teisingo atsakymo, yra tik bandymų keliu rastas sprendimas.

Tad tradicinė veikla grupėje keičiama į eksperimentų ir tyrimų laboratoriją, lauke, muziejuje ar kitoje netradicinėje erdvėje. Bandymai, eksperimentai, tyrinėjimai – tai tokia veikla, kuri patraukia vaikų dėmesį.

Spartaus technologijų vystymosi amžiuje ir žinių visuomenėje vis daugiau reikšmės įgyja žinių kūrimo ir taikymo gebėjimai, o kūrybiškumas, inovatyvumas ir verslumas tampa svarbiausiu pažangių valstybių apibūdinimu.

Esminis iššūkis – ugdyti smalsius, išsilavinusius, kritiškai mąstančius žmones, plėtoti aukštos pridėtinės vertės gamybos šakas ir produktus. Norint tai pasiekti būtina didinti vaikų susidomėjimą gamtos mokslais, technologijomis, inžinerija, matematika ir ugdyti jų kūrybiškumo, iniciatyvumo ir verslumo kompetencijas; skatinti jaunimą rinktis tyrėjo profesiją, tikslųjų mokslų sritis, informatiką. **STEAM** integralaus ugdymo principų panaudojimas švietime gali padėti spręsti moksleivių susidomėjimo šiomis sritimis stokos problemą. Tad svarbu taikyti šį ugdymą jau ankstyvoje vaikystėje, ko siekia ir mūsų darželis.

