

STEAM PROJEKTAS „STEAM PER PASAKAS”. PASAKA - „PELENĖ”

Mokytojo vardas, pavardė	EGLĖ NAVICKIENĖ
Data	2024-02-06
Hipotezė	Ar gali pieštos kariatos „atgyti”?
Priemonės	Planšetės, spalvoti pieštukai, flomasteriai, lego kaladėlės, svarstyklės, žymėjimo lapai.
Eiga	Klausys audio pasakos „Pelenė”. Vaikų bus paprašyta nupiešti kariatas. Diskusija: ką reikėtų padaryti, kad esančios kariatos pajudėtų? Naudosim planšetes, telefonus: nupieštas kariatas nufotografuosim. Google paieškoje susirasim programą „Animated drawings”, kur įkelsime kariatų nuotraukas ir stebėsime kaip jos judės. Iš lego kaladėlių konstruos kariatas, jas svers, duomenis fiksuos žymėjimo lape.
Mokytojo pastebėjimai, išvados (refleksija)	Diskusijos metu paklausus vaikų: „ar gali nupieštos kariatos pajudėti?“, visi vienbalsiai atsakė, kad ne. Pasakiau vaikams, kad tai įmanoma padaryti su „Animated drawings“ programėle. Vaikai sekė nurodymus ir patys bandė dirbti su šia programėle (beveik visiems pavyko), o rezultatas vaikus labai nustebino, nes kariatos iš tiesų judėjo. Konstruojant kariatas, nustebino vaikų išradingumas ir fantazija.

Panaudoti STEAM elementai:

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

