

## 1-4 KLASIŲ MOKINIŲ INŽINERINIAI PROJEKTAI

2019 - 2020 m.m.

Savaitės dienos Klasės	Vykdamos projektinės veiklos			
	Pirmadienis	Antradienis	Trečiadienis	Ketvirtadienis
1 ab	<p><b>9.00 „Scratch programavimas.“ Išmanioji mokykla</b></p> <p>Scratch yra programavimo kalba, suteikianti galimybes kurti interaktyvias istorijas, žaidimus ir animacijas bei dalintis savo kūriniais su kitais. Mokiniai stebėjo programavimo žingsnius, o po to, naudodamiesi atsiųsta video medžiaga, kūrė savo interaktyvius žaidimus ir dalinosi su savo draugais.</p>	<p><b>9.00 val. „Kinetinio smėlio gamyba“ Šiaulių miesto savivaldybės viešoji biblioteka, Saulės filialas</b></p> <p>Mokiniai pasigamino kinetinį smėlį ir su juo žaidė. Kinetinis smėlis- tai Švedijoje sukurtas kinetinis smėlis, skirtas naujos kartos vaikų žaidimams. Tai yra modeliavimo priemonė, skirta švietimo, medicinos, terapijos, menų ir amatų tikslams.</p>	<p><b>9.00 val. Pirmojo eksperimentai „Ką gali vanduo ir spalvos?“ Klasių vadovės</b></p> <p>Mokiniai susipažino su 3 vandens būviais ir savybėmis. Stebėdami Steamuko eksperimentus sužinojo apie vandens tankį, slėgį. Išsiaiškino, koks vanduo yra lengvesnis- šiltas ar šaltas. Atliko eksperimentus su šiltu, šaltu vandeniu ir ledukais. Darė išvadas. Medžiagą įtvirtino viktorinos metu, kurią Kahoot pagalba pravedė bibliotekos vedėja Sandra Vileikienė.</p>	<p><b>9.00 val. „Įdomieji eksperimentai (pradinukams) „7-8 klasių mokiniai ir inžinerijos mokytoja</b></p> <p>Mokiniai stebėjo aštuntokių parengtą video medžiagą su įvairiais eksperimentais. Įgytas žinias įtvirtino viktorinoje Kahoot pagalba, savarankiškai atliko eksperimentus namie, juos fotografavo, filmavo.</p>
2 ab	<p><b>10.00 „Scratch programavimas.“ Išmanioji mokykla</b></p> <p>Scratch yra programavimo kalba, suteikianti galimybes</p>	<p><b>10.00 val. „Kinetinio smėlio gamyba“ Šiaulių miesto savivaldybės viešoji biblioteka, Saulės filialas</b></p> <p>Mokiniai pasigamino kinetinį smėlį ir su juo</p>	<p><b>9.00 val. „Įdomieji eksperimentai (pradinukams)“ 7-8 klasių mokiniai mokiniai ir inžinerijos mokytoja</b></p>	<p><b>9.00 val. „Pamačiau, sužinojau, pabandžiau...“ Klasių vadovės</b></p> <p>Mokiniai stebėjo 8 bandymus su vandeniu ir</p>

	<p>kurti interaktyvias istorijas, žaidimus ir animacijas bei dalintis savo kūriniais su kitais Mokiniai stebėjo programavimo žingsnius, o po to, naudodamiesi atsiųsta video medžiaga, kūrė savo interaktyvius žaidimus ir dalinosi su savo draugais.</p>	<p>žaidė. Kinetinis smėlis- tai Švedijoje sukurtas kinetinis smėlis, skirtas naujos kartos vaikų žaidimams. Tai yra modeliavimo priemonė, skirta švietimo, medicinos, terapijos, menų ir amatų tikslams.</p>	<p>Mokiniai stebėjo aštuntokių parengtą video medžiagą su įvairiais eksperimentais. Įgytas žinias įtvirtino viktorinoje Kahoot pagalba, savarankiškai atliko eksperimentus namie, juos fotografavo, filmavo</p>	<p>Steamuko eksperimentus, rodė eksperimentus klasės draugams. Aptarė matytas veiklas - ką pamatė, sužinojo, kas patiko labiausiai, atliko užduotis Kahoot pagalba. Jas pravedė bibliotekos vedėja Sandra Vileikienė. Mokiniai pristatė savo atliktus bandymus, žaidė scratch programa sukurtus žaidimus.</p>
3 ab	<p><b>9.00 val. Steamuko kelionė į vasarą</b></p> <p><b>Klasių vadovės</b></p> <p>Mokiniai stebėjo Steamuko eksperimentus. Sužinojo, kad kiaušinis sūriame vandenyje neskęsta, nes jis lengvesnis už sūrų vandenį. Sužinojo, kas atsitinka kai kiaušinis reaguoja su actu, kur dinga lukštas. Kad soda reaguodama su actu gali pripūsti balioną. Mokiniai mokėsi pasidaryti spalvų vilkelį. Sužinojo, kad</p>	<p><b>9.00,,Scratch programavimas.“ Išmanioji mokykla</b></p> <p>Scratch yra programavimo kalba, suteikianti galimybes kurti interaktyvias istorijas, žaidimus ir animacijas bei dalintis savo kūriniais su kitais Mokiniai stebėjo programavimo žingsnius, o po to, naudodamiesi atsiųsta video medžiaga, kūrė savo interaktyvius žaidimus ir dalinosi su savo draugais.</p>	<p><b>10.00 val. „Įdomieji eksperimentai (pradinukams) „7-8 klasių mokiniai mokiniai ir inžinerijos mokytoja</b></p> <p>Mokiniai stebėjo aštuntokių parengtą video medžiagą su įvairiais eksperimentais. Įgytas žinias įtvirtino viktorinoje Kahoot pagalba, savarankiškai atliko eksperimentus namie, juos fotografavo, filmavo</p>	<p><b>10.00,, „Komiksų dirbtuvės.“ Šiaulių miesto savivaldybės viešoji biblioteka, Saulės filialas</b></p> <p>Mokiniai susipažino su komiksų kūrimo istorija. Išbandė naujas technikas, buvo skatinami kurti kitaip, kai idėjos perkeliamos į lapelius, kurie po truputį virsta erdviniais objektais. Mokiniai mokėsi sugretinti nuosekliai einančius vaizdus, t.y. pasakoti piešiniais.</p>

	sukant spalvų vilkelį raudona, mėlyna ir žalia spalvos susilieja ir matosi balta spalva. Mokiniai patikusį eksperimentą pakartojo ir pasidalino su draugais grupėje.			
4 ab	<p><b>9.00 val. „Įdomieji eksperimentai“ (pradinukams)7-8 klasių mokiniai mokiniai ir inžinerijos mokytoja</b></p> <p>Mokiniai stebėjo aštuntokių parengtą video medžiagą su įvairiais eksperimentais. Įgytas žinias įtvirtino viktorinoje Kahoot pagalba, savarankiškai atliko eksperimentus namie, juos fotografavo, filmavo</p>	<p><b>10.00„Scratch programavimas.“ Išmanioji mokykla</b></p> <p>Scratch yra programavimo kalba, suteikianti galimybes kurti interaktyvias istorijas, žaidimus ir animacijas bei dalintis savo kūriniais su kitais Mokiniai stebėjo programavimo žingsnius, o po to, naudodamiesi atsiųsta video medžiaga, kūrė savo interaktyvius žaidimus ir dalinosi su savo draugais.</p>	<p><b>10.00 val,, „Komiksų dirbtuvės.“ Šiaulių miesto savivaldybės viešoji biblioteka, Saulės filialas</b></p> <p>Mokiniai susipažino su komiksų kūrimo istorija. Išbandė naujas technikas, buvo skatinami kurti kitaip, kai idėjos perkeliamos į lapelius, kurie po truputį virsta erdviniais objektais. Mokiniai mokėsi sugretinti nuosekliai einančius vaizdus, t.y. pasakoti piešiniais.</p>	<p><b>9.00 val. „Ketvirtą klasę baigiu- eksperimentus kuriu“.</b> <b>Klasių vadovės</b></p> <p>Mokiniam buvo leista pasirinkti, kokius projektus, bandymus tyrimus galės pristatyti klasės draugams. Šiai dienai vaikai ruošėsi savaitę, atliko bandymus, juos fotografavo, filmavo, ruošė pateiktis, pristatė draugams. Ketvirtų klasių mokiniai aptarė visų metų inžinerinius projektus. Vyko diskusija, jos metu rinko įdomiausias ketverių metų inžinerines veiklas.</p>