

Savarankiška, integruota gamtos mokslų, matematikos ir informacinių technologijų STEAM veikla mokinio aplinkoje „Sniego gyvūnai" vyko sausio 21 - vasario 8 d. Veikloje dalyvavo apie septyniasdešimt PUG ir 1-8 kl. mokinių. Mokiniai po vieną ar padedami šeimos narių lipdė iš sniego įvairius gyvūnus: kiškius, vilką, mešką, pandą, varlių, krokodilą, žuvį, ruonį, vėžlį, šimtakojį, elnią, arkliuką, katiną, šunį, pingviną, krokodilą ir t.t. Nulipdę gyvūnus mokiniai dar turėjo atlikti šias veiklas:

Pasaulio pažinimas, gamta, biologija. Pasidomėti gyvūnu ir paruošti trumpą pristatymą apie jį: kokioje šalyje jis gyvena, kuo minta, kokiomis sąlygomis gyvena. Guašu ar kitais dažais išryškinti pasirinkto gyvūno akis, kojas, nosį, taip pabrėžiant jo išskirtinumą.

Matematika. Išmatuoti gyvūno ilgį, aukštį, plotį. Naudojant sniego matavimui vienetus(kibirėlį, kastuvą, sniego rutulį ar kt.) suskaičiuoti kiek sniego panaudojo.

Informacinės technologijos. Paruošti pristatymus Padlet programa „Mano svajonių gyvūnas". Įdomiausi mokinių darbai nuorodose.

STEAM veiklos dalyviai aktyviai leido laiką lauke, lipdydami judėjo, spalvindami relaksavo, bei smagiai leido laiką su savo šeimos nariais.

AČIŪ MOTULEI GAMTAI UŽ DAUG BALTO SNIEGO.

Gamtos mokslų mokytoja Irma Bartkevičienė, matematikos mokytoja Inga Pokvytienė ir informacinių technologijų mokytoja Rūta Norutienė.

{gallery}2021-02-STEAM-sniego_gyvunai{/gallery}