

„STEAM intelektinis žaidimas IT'sTEAM“

2017 -03-22 dieną gimnazijoje vyko „STEAM intelektinis žaidimas IT'sTEAM“ Renginį organizavo projekto „Jaunimo mokslo kavinė“ dalyviai. Renginyje dalyvavo 1- 4 klasių mokiniai bei STEAM dalykų mokytojai.

Trečiokams teko nelengva užduotis renginyje: jiems reikėjo atsakyti į ketvirtokų parengtus mokslinius video klausimus, susijusius su IT, matematika, fizika, biologija, chemija bei muzika. Muzikinis klausimas, kurį parengė Greta Jakutytė, prasidėjo skambant lietuvių liaudies muzikiniam instrumentui - kanklėms.

Renginyje svečiavosi ir pirmokai, IT projekto „Jaunimas kuria projektą“ dalyviai. Kristupas Kauneckas ir Tautvydas Fabijonavičius pristatė savo sukurtą interneto svetainę, bei reklamą svetainei, kuri nustebino net mokytojus. Reklama ir svetainė susieta su realybės papildymo programa.

Antrojų STEM grupelės pristatė savo sukurtas liniuotes. Tai matematinio verslo plano „Matematika kasdienybėje“ rezultatas. Mokiniai nusprendė kokias medžiagas naudoti, kad liniuotės būtų ne tik gražios, bet ir nedaug kainuotų. Liniuotės išmargintos matematinėmis formulėmis, kurios tikrai padės sprendžiant sunkius uždavinius. Buvo išrinkta pati gražiausia, naudingiausia, pigiausia liniuotė.

Antrų klasių programuotojai: Laneta Pakšytė, Gustas Nosamas, Rokas Kilčiauskas, Emilija Japertaitė ir Deimantė Jagminaitė taip pat neliko nuošalyje, jie pristatė savo sukurtas mobiliąsias aplikacijas. Aplikacijos skirtos matematikai, fizikai, informatikai ir ne vienam mokiniui pravers turėti savo mobiliajame telefone.

Renginio metu netrūko ir dovanų: mokinių komandos buvo apdovanotos prizais – „Apple 6“ (šešiais obuoliais), biologijos, fizikos bei chemijos mokytojams buvo įteiktos UPC centro dovanos: įranga laboratoriniams darbams atlikti.

STEAM intelektinis žaidimas IT'sTEAM - puiki pradžia, kad matematika, IT, biologija, chemija, fizika ir menai taptų viena stipri STEAM krypties Komanda.

Projekto dalyvių mintys:

„Labai džiaugiuosi suteikta galimybe dalyvauti STEAM projekte. Organizuotos veiklos skatino daugiau domėtis tiksliais mokslais ir jų svarba kasdieniame gyvenime, susipažinti su netradiciniais mokymosi būdais, klausytis įdomių paskaitų ir įgytas žinias pritaikyti praktikoje. Turėjau galimybę prisidėti prie renginių organizavimo ir išbandyti jėgas dirbant žurnalisto darbą. Svarbiausia tai, jog projekto metu tobulėjome ne tik individualiai, bet ir išmokome dirbti komandoje, tapome vieningi ir supratingi.“ – Ignė

„Buvau finalinio renginio vedėja, o tai – itin didelė patirtis, praversianti ateityje. Mano nuomone, tokios veiklos skatina mokinių kūrybiškumą, veiklų metu susidraugavome, tapome viena komanda, be to, dar kartą įsitikinome, jog domėjimasis tiksliais mokslais praverčia ne tik mokyklos suole, bet ir kasdienybėje.“ - Milena

„Puikus renginys! Džiaugiuosi, jog „IT'S TEAM“ renginyje dalyvavę vienuoliktokai įdėmiai klausėsi mūsų pasakojimų ir azartiškai kovojo protmūšyje, toks palaikymas, be abejo, motyvavo toliau ieškoti naujų galimybių ir tęsti projekto veiklą.“ - Ieva

Projekto vadovė IT mokytoja N.Bružaitė