

STEAM VEIKLA „JUDANTYS PIEŠINIAI”

VEIKLĄ ATLIKO „MEŠKIUKŲ” GRUPĖS UGDYTIMINIAI

MOKYTOJA JANINA URBUTIENĖ

2024 vasaris

Tikslas: pritaikant išmaniąsias technologijas atlikti kūrybines užduotis.

Hipotezė: ar gali judėti mano nupiešti daiktai.

Darbo eiga: vaikai prisiminė lankymosi G. Petkevičaitės-Bitės bibliotekoje akimirkas, kai jų nuspalvinti piešiniai „atgijo“ pritaikius planšetėse esančią „Animated Drawing“ nuskaitymo programėlę. Patys išbandė į planšetinius kompiuterius įdiegtas „Animated Drawing“ programėles, kurios „daro stebuklus“, - sakė jas išbandę vaikai.

Pradžioje visi nupiešė savo mėgstamą herojų: žmogų, meškį, kiškį, senį besmegenį ar kitą. Piešinių fotografavo planšetėmis. Darbalaukyje ieškojo tinkamos ikonos, padėjo vieni kitiems ją rasti ir paspausti nuotraukos fiksavimo langelį. Dirbant komandoje pavyko tiksliau užfiksuoti tinkamą piešinio dalį. Suradę programos „Animated Drawing“ aplikaciją mokėsi tinkamai ja naudotis: spausti nurodytos spalvos lentelę, laukti, kol atsidarys sekanti. Vaikai stebėjo, kaip jų nufotografuotas piešinys yra skanuojamas. „Panašiai nuskanuojami krepšiai aerouostuose”, - sakė jie. Nuskanuotose piešiniuose vaikai aptarė išryškėjusias geometrines formas. Jas pavadino. Skaičiavo mažus apskritimus-piešinio skanavimo taškus. Atlikę visą seką veiksmų vaikai stebėjo, kaip ekrane jų piešinys „juda“. Akcentavo veikėjų judėjimo erdvėje kryptis ir ypatumus: „mano senis besmegenis tarsi skrenda iš apačios į viršų“, „meškis kaip arklys šoliuoja“, „jo kairė ranka ir koja mojuoja“, - panašūs apibūdinimai skambėjo stebint judančius veikėjus.

Vėliau vaikai išbandė programėlėje esančius judesių šablonus: juda tik rankos, tik kairės pusės kūno dalys, atlieka pritūpimus, šuoliuoja ir t. t.

Išvada: vaikai įsitikino, yra įmanoma „sugyvinti“ visus piešinius. Tiksliau, centrinį piešinio objektą, bet ne jo aplinką. Išmoko naudotis nauja programėle. Suprato, kad lengviau valdyti išmaniąsias technologijas dirbant drauge, pasitariant, padedant vieni kitiems. Technologijos leidžia vaikams suprasti, kaip įrankiai padeda mums atlikti užduotis.

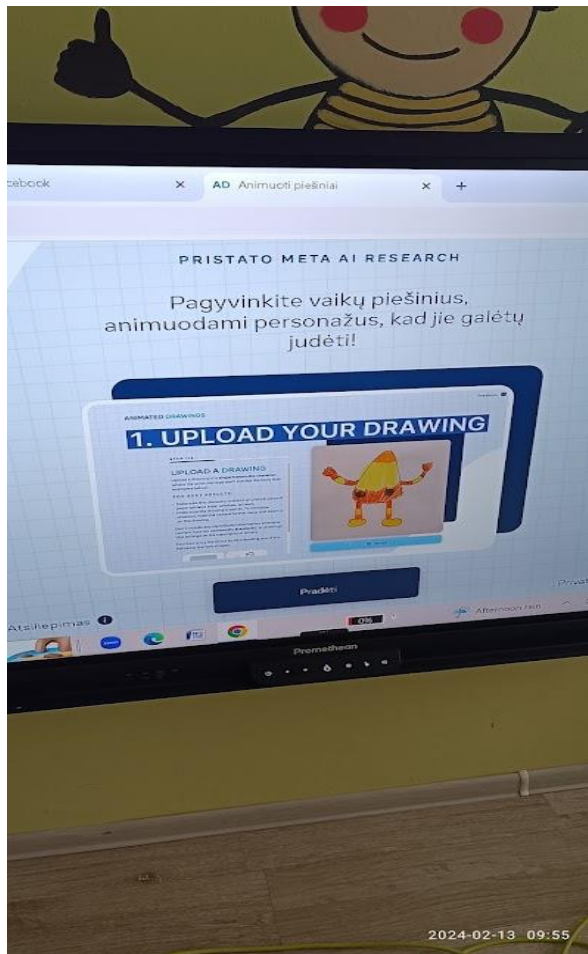
NUPIEŠĖME PIEŠINIUS



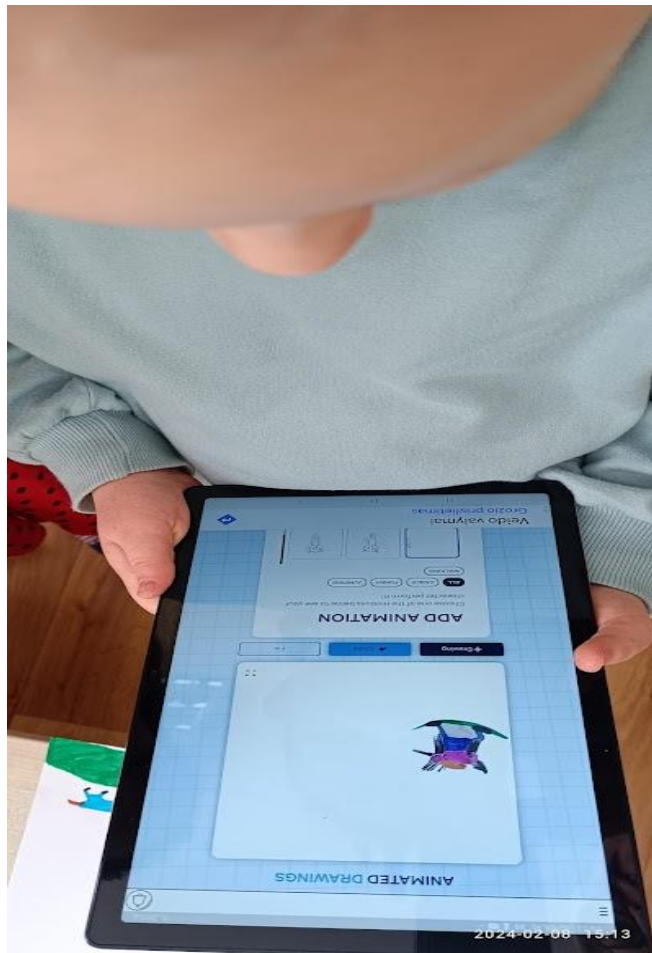
FOTOGRAFUOJA PIEŠINIUS



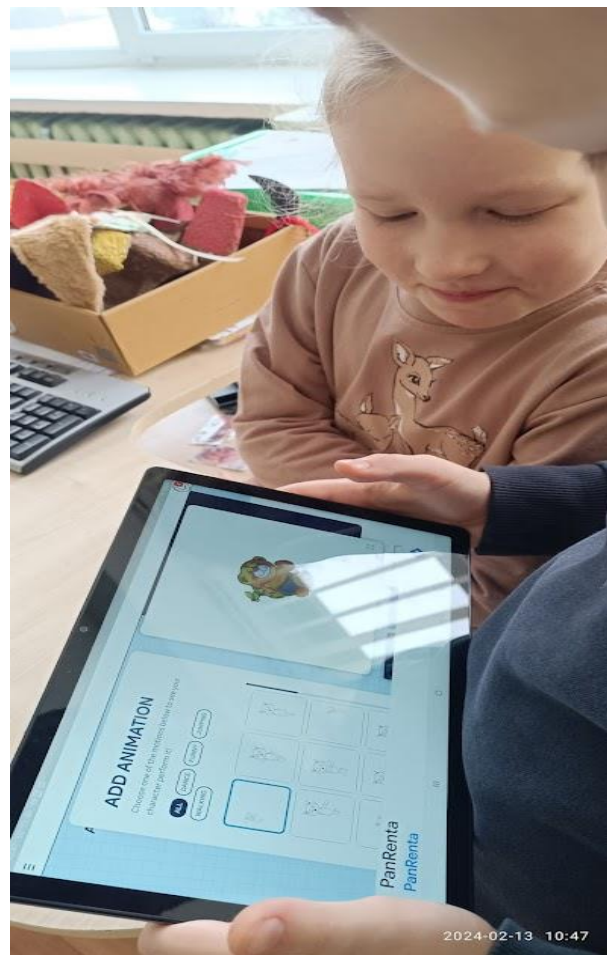
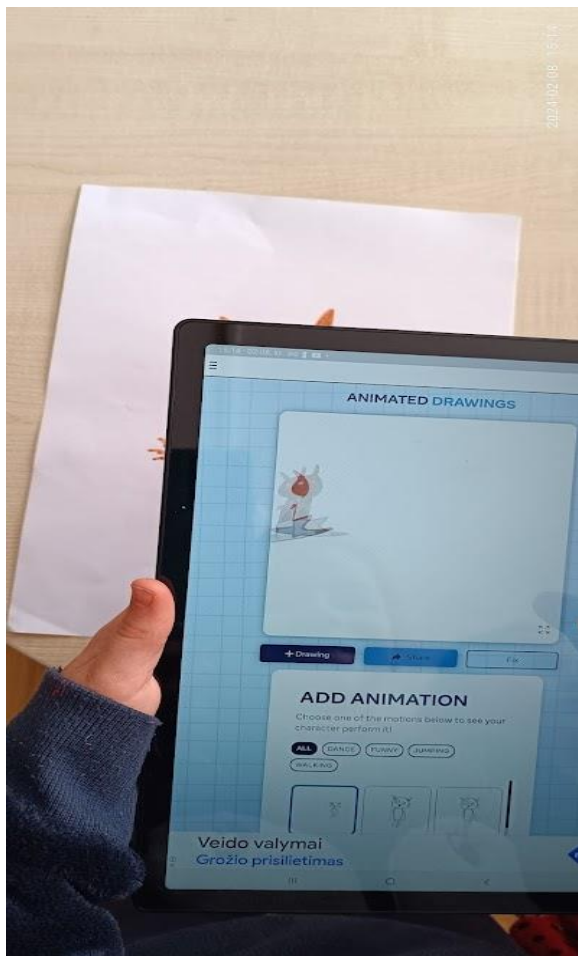
PROGRAMĖLĖ JAU ĮJUNGTA



SKIRTINGI JUDESIAI



SMAGU STEBĖTI SU DRAUGU



STEBIM SKIRTINGUS JUDESIUS, GEOMETRINES FORMAS

