

STEAM VEIKLA „KŪRYBINĖ INŽINERIJA: ŽMOGAUS FIGŪRA“

MOKYTOJA ŽIVILĖ LIEKIENĖ



„Kūrybinė inžinerija: žmogaus figūra“



- "Nežiniukai" (4-5 metai), pirmiausia susipažino su medine žmogaus figūrėle, kurios kūno dalis galima lankstyti ir keisti pozicijas. Tai paskatino smalsumą ir idėją patiems sukurti bei suprojektuoti savo unikalią žmogeliuką, naudojant vielą ir foliją (**HIPOTEZĖ**). Taip prasidėjo vaikų kelionė į mažųjų „skulptorių inžinerijos“ pasaulį. Jie susipažino su folijos savybėmis – lengva ir lanksti medžiaga, kuri leidžia lengvai formuoti įvairių pozų žmogaus figūras. Vaikams buvo suteikta galimybė eksperimentuoti ir kurti, tyrinėti proporcijas, stabilumą ir išreikšti savo kūrybiškumą per šį procesą.



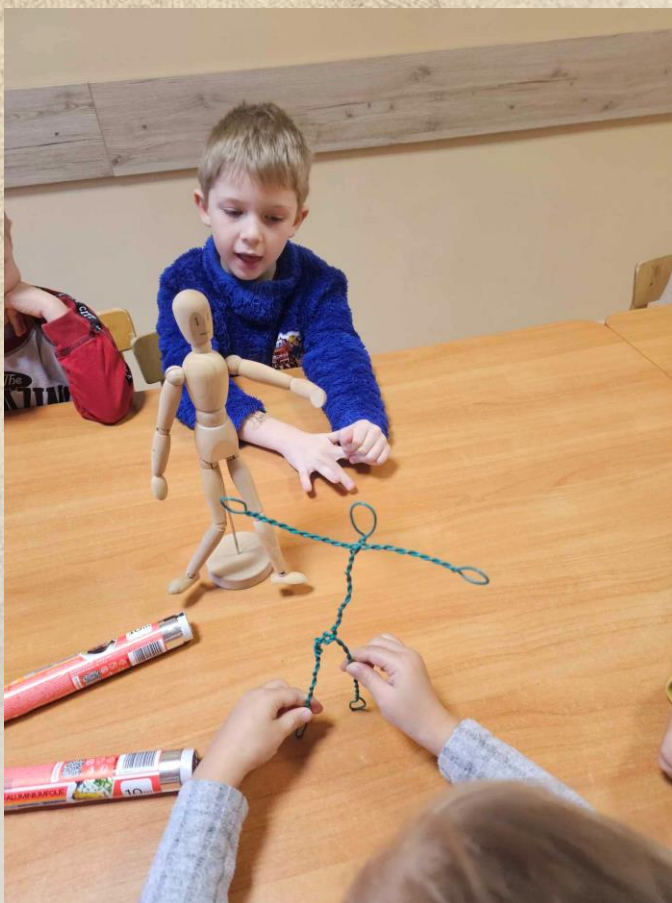
TIKSLAS: skatinti problemų sprendimą ir eksperimentavimą su konstrukcijomis, susipažinti su proporcijomis ir konstrukcijų stabilumo principais. STEAM



STEAM

Mokslas: Medžiagų savybių tyrinėjimas. **Inžinerija:** Struktūrų kūrimas ir stabilumo paieškos. **Menas:** Individualus dekoravimas ir išraiška. **Matematika:** Proporcijų supratimas (galvos dydis lyginant su kūnu ir kt.).

MEDŽIAGOS: aliuminio folija (gali būti keli sluoksniai tvirtesnėms konstrukcijoms), viela (plona, lengvai lankstoma) – pasirinktinai.











KŪRIMO PROCESAS



- Vielā naudojo kaip figūros karkasa;
- Suformavo figūru iš folijas;
- Pradėjo nuo paprastų formų – galvos, rankų, liemens ir kojų;
- Vaikai galėjo formuoti įvairias pozas (bėgantį, stovintį, šokantį žmogų);
- Sugalvoti savo figūrai vardus.

