INŽINERINIŲ TECHNOLOGIJŲ LABORATORIJA

VEIKLA

AUKSO PJŪVIS

Klasė	11-12 klasės (III_g–IV_g)
Anotacija	Nuo eskizo iki kėdutės – nuo idėjos iki veikiančio prototipo. Šioje STEAM veikloje mokiniai tampa dizaineriais ir inžinieriais: tyrinėja ergonomikos, konstrukcijos ir medžiagų pasirinkimo principus, ieško kūrybiškų sprendimų ir kuria savo kėdutės modelį. Naudodami 3D modeliavimo bei skaitmeninės gamybos technologijas, jie paverčia idėją realiu prototipu, jį išbando, vertina ir tobulina. Veikla ugdo ne tik technologinį ir inžinerinį raštingumą, bet ir gebėjimą eksperimentuoti, bendradarbiauti, spręsti problemas bei mokytis iš savo sprendimų.
Veiklos tikslas	Kūrybiškai spręsti sėdėjimo ergonomikos problemas, taikant dizaino ir inžinerinio projektavimo principus bei sukuriant funkcionalų kėdutės prototipą.
Trukmė	2 moduliai po 2 akad. val. Registruotis iškart dviems užsiėmimams!
Mokinių skaičius	Iki 12 vienoje laboratorijoje
Mokomasis dalykas/ai, su kuriais siejasi metodika	Fizika, inžinerinės technologijos, matematika, dailė, IT
Laboratorijos vedėja	Asta Rimkienė asta.rimkiene@steamlt.lt