VEIKLA

INŽINERINĖ GRAFIKA: NUO VEKTORIAUS IKI LAZERIO

Klasė	7–12 (I_g–IV_g) klasės
Anotacija	Užsiėmimo metu mokiniai pereis visą kūrybinio proceso grandinę – nuo idėjos ir jos sukūrimo vektorinėje programoje iki realaus objekto pagaminimo lazerinėmis staklėmis. Mokiniai susipažins su vektorinių objektų kūrimu, linijų ir formų redagavimu, mastelio bei matmenų nustatymu, taip pat pagrindiniais failo paruošimo lazeriniam pjovimui ar graviravimui principais. Praktinė užduotis skatins mokinius eksperimentuoti, spręsti projektavimo problemas ir suprasti, kaip skaitmeninės technologijos naudojamos realių gaminių kūrime.
Veiklos tikslas	Ugdyti mokinių kūrybinio projektavimo, skaitmeninio raštingumo, inžinerinio mąstymo ir problemų sprendimo gebėjimus, praktiškai taikant vektorinės grafikos bei lazerinio pjovimo technologijas.
Trukmė	2–3 akad. valandos
Mokinių skaičius	Iki 12 vienoje laboratorijoje
Mokomasis dalykas/ai, su kuriais siejasi metodika	Inžinerinės technologijos, matematika, dailė, IT
Laboratorijos vedėja	Asta Rimkienė asta.rimkiene@steamlt.lt