

STEAM projekto
„Mitinės lietuvių sakmių būtybės“
veiklų planas

Tikslas: išanalizuoti lietuvių mitinių būtybių paveikslus, siekiant pagaminti mitologinės būtybės kaukę arba žaislą.

Uždaviniai:

1. Susipažinti su lietuvių mitologinėmis būtybėmis.
2. Lavinti inžinerinius gebėjimus kuriant mitologinės būtybės kaukę arba žaislą.
3. Lavinti komunikavimo kompetenciją pristatant mitologinę būtybę klasės draugams.

Dalyviai: 6b klasės mokiniai

Eil. Nr.	Veiklos pavadinimas	Data
1.	Mokinių supažindinimas su projekto tikslais ir uždaviniais.	2021-11-03
2.	Projekto logotipo kūrimas.	2021 gruodis
3.	Sakmių skaitymas, pasirinktos saktės sekimas.	2021 lapkritis
4.	Informacijos apie pasirinktą mitologinę būtybę rinkimas.	2021 gruodis
5.	Mitologinės būtybės žaislo arba kaukės gaminimas ir pristatymas.	2022 sausis
6.	Projekto pristatymas.	Pagal numatytą administracijos planą.

Projekto vadovai:

Asta Kibildienė,
Nijolė Plytninkienė,
Virgilijus Gudaitis