



STEAM projekto „Vėžliukas mokosi geometrijos“ veiklų planas

Tikslas

Lavinti konstravimo ir programavimo įgūdžius, naudojant ImagineLogo programavimo aplinką.

Uždaviniai

1. Susipažinti su sudėtingomis ImagineLogo komandomis.
2. Ugdyti kūrybiškumo, bendradarbiavimo kompetencijas.
3. Mokyti mokinius planuoti, analizuoti, daryti išvadas.
4. Lavinti konstravimo ir programavimo įgūdžius.

Dalyviai: 6a/b

Eil. Nr.	Veiklos pavadinimas	Data
1.	Supažindinimas su projektu, tikslu ir uždaviniais.	2023-02-06
2.	Tėvų informavimas.	2023-02-06
3.	Logotipo kūrimas. Logotipo pristatymas	2023-02-20
4.	Pasiskirstymas į veiklos grupes ir darbų numatymas.	2023-02-27
5.	Literatūros, informacijos apžvalga.	2023-03-13
6.	Informacijos kaupimas	2023-02 - 2023-06
7.	Procedūros su parametrais	2023-03-20
8.	Procedūrų su parametrais praktinė veikla	2023-03-27
9.	Vėžliuko geometrija	2023-04-17
10.	Pieštuko, spalvinimo ir fono spalvos	2023-05-08
11.	Projektinio darbo apipavidalinimas	2023-05-22
12.	Projekto apibendrinimas, pasiruošimas pristatymui.	2023-05-29
13.	Projekto veiklą iliustruojančios medžiagos kaupimas, sisteminimas.	Projekto įgyvendinimo laikotarpiu
14.	Mokinių emocinio pasitenkinimo projektu ir naudos vertinimas.	2023-02-06 2023-04-17 2023-05-29
15.	Projekto pristatymas.	2023-06
15.	Projekto veiklų viešinimas.	Projekto įgyvendinimo metu.

Projekto vadovas: Vita Marcinkevičienė