

## JONAVOS SENAMIESČIO GIMNAZIJA

**STEAM projektas:** „Aplinka – žmogus – išlikimas“.

Gamtos mokslų metodinės grupės mokytojai:

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Tema                                | „Aplinka – žmogus – išlikimas“.  |
| Problema                            | Jaučiame klimato kaitos pokyčius. Šiltnamio efektas – grėsmė bioįvairovei. Transporto priemonių gausa, miškų kirtimas, žemės ūkio chemizavimas, besaikis vartojimas gali negrįžtamai paveikti ekosistemas. Kaip žmogus (aš ir tu) gali būti atsakingas už išlikimą?  |
| Veiklos tikslas                     | Sukurti aplinkosauginę vaizdo reklamą.   |
| Uždaviniai                          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teoriškai išsiaiškinti žmogaus ir bioįvairovės išlikimui pavojų keliančias ekologines problemas ir jų priežastis.</li> <li>2. Bendradarbiaujant grupėse ir su gamtos mokslų mokytojais, aptarti aplinkos išsaugojimo ir tvaraus vystymosi strategijas.</li> <li>3. Sukurti ir pristatyti savo grupės reklamą.</li> </ol>   |
| Kokius mokomuosius dalykus apjungia | Biologija, chemija, fizika, informatika, menai.  |
| Darbo aprašymas (eiga)              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Renginį veda renginio vedėja pagal biologijos mokytojos scenarijų.</li> <li>2. Visų komandų nariai ir renginyje dalyvaujančios 2-3 mokinių klasės, mokyklos kiemelyje pakelia Žemės vėliavą.</li> <li>3. Gimnazijos aktų salėje vyksta vaizdo reklamų pristatymas.</li> <li>4. Mija Davalgaitė, IVB1 klasės mokinė, pristato pranešimą „Kaip sukurti reklamą“.</li> <li>5. Reflektuoja stebėtojai, gamtos mokslų mokytojai.</li> </ol> |
| Priemonės                           | Kompiuteris  |
| Vertinimo sistema                   | Formuojamasis vertinimas   |
| Kaip vyko įgyvendinimas?            | <p>Kaip vyko įgyvendinimas.</p> <p>Projekto įgyvendinimo trukmė – 30 dienų.</p> <p>Dalyviai – I-IV klasių mokiniai.</p> <p>Rekomenduojama iš kiekvienos klasės sudaryti 3 - 5 mokinių grupę.</p> <p>Mokiniai savarankiškai renka problematiką, ieško informacijos įvairiuose šaltiniuose, konsultuojasi.</p> <p>Gamtos, informacinių technologijų, menų mokytojai motyvuoja ir padeda mokiniams įgyvendinti projektą:</p>  |

|                               |  |
|-------------------------------|--|
|                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gamtos mokslų mokytojai skatina dalyvauti projekte, konsultuoja, padeda įvertinti ekologinių problemų svarbą, ieškoti jų sprendimo būdų, atlieka formuojamąjį vertinimą.</li> <li>• Menų dalykų mokytojai padeda projekto dalyviams parengti reklamos siužetą, pataria dėl raiškos formų.</li> <li>• Informacinių technologijų mokytojai konsultuoja, kaip sumontuoti nufilmuotą medžiagą ir parengti 3–5 min. pristatymą.</li> </ul> |
| Kokie buvo didžiausi iššūkiai | <p>Trūko žinių apie reklamos kūrimą, kad ji būtų tikslinga ir paveiki.</p> <p>Reklamos per didelis dėmesys skiriamas ekologinių problemų pristatymui.</p> <p>Reikėtų įtraukti daugiau meninės išraiškos priemonių.</p>   |
| Rekomendacijos                | <p>Supažindinti su reklamos kūrimo specifika, ieškant bendradarbiavimo galimybių su KTU, Kauno kolegijos ar VDA Kauno fakulteto dizaino centrais.</p>  |