



**DAUGAVPILS PILSĒTAS
BĒRNU UN JAUNIEŠU CENTRA
“JAUNĪBA”**

DAUGAVPILS INOVĀCIJU CENTRA

Radoši izglītojoša programma STEM jomā

“Māksla TE! II”

Programmas autors: Liāna Merņaka – Ņikitina

Programmas īstenotājs: izglītojošu programmu var īstenot speciālists, kurš atbilst 2018.gada 11.septembra Ministru kabineta noteikumiem Nr. 569 “Noteikumi par pedagogiem nepieciešamo izglītību un profesionālo kvalifikāciju un pedagogu profesionālās kompetences pilnveides kārtību”, vēlams ar augstāko izglītību un/vai profesionālo pilnveidi vides zinātnes/vides izglītības jomā, dizaina un tehnoloģiju jomā.

Programmas aktualitāte un raksturs

Fizikālo pārvērtību izmantošana lietišķās mākslas un dizaina priekšmetu izveidē, kā atraktīvs veids piesaistīt jauniešus eksperimentēt un iepazīt STEAM jomu.

Šobrīd aizvien vairāk laika jaunieši pavada digitālā vidē un mazāk laika velta radošām, praktiskām aktivitātēm. Nodarbība ar plānu plastmasu, kura saraujas, ir ļoti atraktīva un arī vienkārši realizējama no pašu dalībnieku puses, jo jauniešiem nav jābūt māksliniekiem. Darbnīcas laikā jaunieši gan paši meklē idejas, gan izmanto dažādus zīmēšanas piederumus - eksperimentē ar noturību uz plastmasas. Un tad vēro pārvērtību procesu karstuma ietekmē, kā plāna plastmasa saraujas un kļūst bieza un izturīga. Karsēšanas temperatūra nav augsta, tāpēc plastmasas karsēšana ir droša veselībai.

Radošā darbošanās arī motivē jauniešus mēģināt sevi mācību uzņēmumu dibināšanā.

Programmas īstenošanas mērķis

Attīstīt radošo domāšanu STEAM jomā un veidot mūsdienīgus dizaina aksesuārus, izmantojot mājās pieejamas tehnoloģijas.

Programmas īstenošanas uzdevumi

- Attīstīt radošo domāšanu un praktiskās iemaņas dizaina produktu izstrādē un radīšanā;
- Eksperimentu gaitā izprast fizikālo pārvērtību procesu-saraušanos karstuma ietekmē;
- Motivēt jauniešus eksperimentēt un interesēties par dizainu.

Programmas īstenošanas plāns

Mērķauditorija: 15 - 19 gadus veci jaunieši

Tēma: Fizikālo īpašību mijiedarbība ar mākslu

Īstenošanas laika posms: vismaz 160 minūtes

Īstenošanā izmantojamās mācību metodes un paņēmieni:

- darbs grupās, pāros un individuāli;
- prezentācijas un stāstījums;
- radoša darbnīca;
- modelēšana.

Dalībnieku skaits grupā: līdz 25 izglītojamiem

Īstenošanas apraksts

<p>NODARBĪBAS DARBA GAITA UN IEVADS</p>	<p>Nodarbības darba gaita un ievads</p> <p>Nodarbības vadītājs iepazīstina ar sevi, ar nodarbības gaitu un nepieciešamajiem darba piederumiem.</p> <p>Dalībnieki apskata paraugus. Tiek iepazīstināti ar darba drošību plastmasas karsēšanas procesā.</p> <p>Dizainu sameklēšana, skicēšana, zīmēšana</p> <p>Sākumā tiek apspriests, ko katrs dalībnieks veidos, lai sasniegtu sev vēlamu rezultātu.</p> <p>Darba gaita:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Idejas ģenerēšana. Izvēlas, kas būs gala priekšmets (piekariņš auskari, sprādze utt); 2. Skicēšana vai esošo dizainu piemeklēšana interneta vietnēs; 3. Noslīpē vienu plastmasas lapas pusi; 4. Zīmējuma pārnešana uz plastmasas raupjo pusi spoguļattēlā; 5. Krāsošana; 6. Formas izgriešana. <p>Fizikālo pārvērtību izmantošana</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Krāsni sakarsē līdz 160°C; 2. Katru izstrādājumu liek krāsnī atsevišķi uz apmēram 30 sek; 3. Izņem un iztaisno starp 2 taisnām virsmām; 4. Pabeidz izstrādājumu ar rotaslietu furnitūru.
<p>SECINĀJUMI</p>	<p>Kopā ar izglītojamiem pārrunā nodarbības gaitu un rezultātus. Vai rezultāts ir tāds, kādu gaidīji? Kas izbrīnīja? Kas bija visgrūtākais? Ar kādu kompozīciju izstrādājums ir interesantāks?</p>
<p>IZEJMATERIĀLI</p>	<p>Plastmasas lapas, kas saraujas, smalks smilšpapīrs, zīmuļi, flomāsteri, akrila marķieri, knaibles, rotaslietu furnitūras, cepampapīrs, krāsniņa.</p>