

Vilniaus J.Basanavičiaus vidurinė mokykla

PROJEKTO SĄVADAS

Projekto pavadinimas : Margučio simetrija ašies atžvilgiu

Projekto tikslas : ugdyti kūrybinius, meninius ir mokslinius gebėjimus atskleidžiant meno ir mokslo sąsajas, padėti išvelgti harmoniją gamtoje, mene, žmoguje.

Projekto uždaviniai :

1. Matematikos pamokose susipažinus su geometrinių figūrų simetrija ašies ir taško atžvilgiu, rasti ir nubrėžti margučio simetrijos ašis, apskaičiuoti jo koordinates, pavaizdavus jį koordinačių plokštumoje.
2. Surasti ir paruošti informaciją apie gamtoje esančius gyvūnų kiaušinius.
3. Pavaizduoti margutį, naudojantis informatikos programomis.
4. Nupiešti margutį, puošiant jį matematiniais simboliais.

Laukiami rezultatai:

Moksleiviai susipažins su geometrinių figūrų simetrija tiesės ir taško atžvilgiu, išmoks nustatyti simetrijos centrą ir nubrėžti simetrijos ašis, sugebės išvelgti gamtoje vyraujanti simetriškumą. Bus surengta darbų apie margutį paroda.

Projekto dalyviai: **koordinatorius** – matematikos vyr. mokytoja R. Tadijošaitienė
mokytojai – informatikos vyr. mokytoja L. Steponavičienė
biologijos mokytoja metodininkė S. Špokienė
dailės mokytoja metodininkė S. Ramonienė
moksleiviai – 7, 8 klasės mokiniai

Projekte integruojami dalykai: matematika, informatika, biologija, dailė, technologijos.

Metodai: praktiniai užsiėmimai, diskusijos, darbas grupėse, referatų, stendų ruošimas, kūrybinės užduotys, mokytojų tarpusavio bendradarbiavimas

Priemonės: matematikos vadovėliai, braižymo ir piešimo priemonės, kompiuteriai, duomenų bazės, spausdintuvas.

Ištekliai: žinios, įgytos matematikos pamokose, brėžimo, piešimo, informaciniai įgūdžiai.

Projekto atlikimo laikas: 2009 03 02- 03 21

Projekto eiga:

1. Matematikos pamokose išmokstama simetrija tiesės ir taško atžvilgiu. Pateikiama teorinė-kūrybinė užduotis.
2. Biologijos pamokose išmokstama tema apie paukščius ir žinduolius. Užduodama teorinė-kūrybinė užduotis (stendai, referatai) apie gyvūnus, dedančius kiaušinius.
3. Dailės pamokose piešiami piešiniai, kuriuose vaizduojami margučiai išdailinti simetriškais raštais.
4. Informatikos pamokose, įgijus informacinių piešimo įgūdžių, marginami ir atspausdinami išgražinti margučiai.
5. Sukuriamas vaizdinis filmukas.

Projekto pristatymas :

Paruošti stendai apie margutį, suvokiant jį matematine, biologine ir meniškąja prasme