

Panevėžio regioninis STEAM atviros prieigos centras antrąjį įstaigos gimtadienį sutiko itin džiugiai – centro Jaunųjų STEAMerių klubą lankanti mokinių komanda, kuri 2023 m. nuo spalio pradžios iki lapkričio pabaigos dalyvavo Lietuvos inžinerijos ir technologijų pramonės asociacijos LINPRA organizuotame konkurse 3D spausdinimo iššūkis ir tapo nugalėtoja kategorijoje „Geriausia mokymosi kelionė suteikiant antrą gyvenimą daiktui“.

Konkurse dalyvavo STEAMerių klubą lankantys 3-5 klasių mokiniai: Adelė, Elija, Barbora, Emma, Eglė ir Majus. Komandos vadovė ir būrelio mokytoja Simona Stasiūnienė Panevėžio STEAM centre dirba dar ir Dirbtinio intelekto galimybių pritaikymo bei Robotikos ir IT laboratorijų laborante.

„Užsiregistravę dalyvauti konkurse vaikai iš kart kibo į darbus. Kartu su Panevėžio STEAM centro būrelių mokiniais komanda apžiūrėjo ir rinko įvairius centre esančius ir veikloms jau nebetinkamus daiktus. Mokiniai svarstė kuriuos daiktus dar galima būtų panaudoti ir prikelti antram gyvenimui. Daugiausiai idėjų kilo galvojant apie plastikines rites nuo sunaudoto 3D plastiko. Idėjų, kaip „pagydyti“ rites mokiniams kilo daug, tačiau galiausiai išsigrūnino vieną – sutarė gaminti tvarias Kalėdų eglutes“, pasakoja būrelio mokytoja S. Stasiūnienė.

Sidabro spalvos purškiamais dažais nudažytos skirtingų dydžių plastiko ritės tapo eglučių lajomis, kamienų abi dalis ir viršūnės vaikai projektavo kompiuterine „Tinkercad“ programa ir atspausdino 3D spausdintuvu. Eglutės papuošimais virto integruotų STEAM užsiėmimų apie kristalizaciją metu sukurti vaikų darbai – puošnūs sodriai mėlynos spalvos žaisliukai-kristalai pagaminti iš vario sulfato neorganinės druskos, o snaigės atspausdintos 3D spausdintuvu iš plastiko. Tvarios STEAM centro eglutės puošti užbaigtos LED juostelėmis, kurias vaikai programavo su mikrovaldikliu „Micro:bit“.

„Tokiam iššūkyje mokiniams dalyvauti yra naudinga. Panevėžio švietimo centro padalinyje Panevėžio regioniniame STEAM atviros prieigos centre vyksta formaliojo ir neformaliojo moksleivių ugdymo užsiėmimai. Kadangi STEAM ugdymas jungia gamtos mokslų, technologijos, inžinerijos, meno ir matematikos dalykus, tai tiesiogiai prisideda prie ateities inovatorių rengimo, moko iššūkių sprendimo, lavina komandinius mokinių įgūdžius. Tokios veiklos ne tik įdomios, „uždegančios“ kurti, bet ir padeda mokiniams plėtoti technologinius įgūdžius, kurie gali būti naudingi ateityje“, džiaugiasi Panevėžio švietimo centro direktoriaus pavaduotoja ugdymui ir atsakinga už padalinius Vaida Repovienė.

Dalyvauti LINPRA iššūkyje-konkurse iniciatyvą parodė keturi šiais mokslo metais būrelį lankantys bei du prieš metus būrelį lankę moksleiviai. Dalyvavimas iššūkyje skatina moksleivių kūrybiškumą ir analitinį mąstymą, ugdo bendradarbiavimo įgūdžius ir praturtina

komandos laisvalaikį. Filmuke yra ir nuotaikinga istorija, kaip vaikams sekėsi visas kūrybos procesas, nuoroda: Youtube: <https://youtu.be/IE31L60yX2o?feature=shared> .

„Jaunųjų STEAMerių klubas – tai Panevėžio STEAM centre antrus metus veikianti neformaliojo ugdymo programa, skirta 3–4 kl. moksleiviams. STEAMeriukai mokosi projektuoti 3D objektus, turi prieigą prie 3D spausdintuvo, todėl gali peržengti teorijos ribas ir savo idėjas paversti realiais objektais, išspręsti realias inžinerines problemas“, – sako Panevėžio regioninio STEAM centro metodinio darbo vadovė Klaudija Pelanytė. Panevėžio STEAM centro erdves puošia ir daugiau domių ir netradicinių eglių. Pagrindinėje centro erdvėje daugkartines, iš medžio lentelių pagamintas Kalėdų eglutes puošia neįprasti žaisliukai pagaminti iš elektronikos atliekų ir senų kompiuterio dalių bei LED eglutė, kuri sulituota iš elektronikos komponentų.

