

Погодне теме за пројектну наставу - STEAM

Наслов пројекта – ТЕМА

Одредите оквирну тему пројекта. При овој одлуци можете консултовати ученике, али и своје колеге, прије свега наставнике из STEAM дисциплина. Усвајањем ученичких приједлога постижете двоструки ефекат: пројекат ће од самог почетка боље одражавати ученичка схватања важности саме теме, док ће стављање ученика у позицију да одлучују о сопственим наставним активностима појачати њихову мотивацију за реализацију самог пројекта.

Обимније пројекте можете реализовати у сарадњи са другим наставницима.

Наслов пројекта и трајање пројекта

Мотивација

Размишљајте о томе да садржај пројекта треба да буде "важан", тј. да се бави озбиљним питањима, као што су еколошка питања, енергетска ефикасност, иновације, економска питања (предузетништво), савремена пољопривредна производња, спорт, здравље, умјетност...

Пројекат треба да се бави актуелним питањима, а активности у оквиру пројекта ученике треба да подстакну на испитивање, истраживање, самосталан рад и рад у групама, организовање и планирање сопственог времена, подигну свијест о одговорности и важној улози сваког појединца у ужој и широј друштвеној заједници.

Повезнице са другим предметима

Повезнице са другим STEAM дисциплинама

Покушајте идентификовати (у овој фази не мора потпуно детаљно), које би активности у оквиру пројекта биле у вези са другим предметима (осим предмета из ког сам пројекат потиче): математиком, биологијом, историјом, српским језиком, географијом, физиком, хемијом, информатиком... Не морате "вјештачки" правити везе, већ идентификујте само оне области/теме које су директно повезане.

Исходи учења

Потражите исходе у НПП које циљате активностима пројекта (у овој фази не морате бити превише детаљно).

Активности у оквиру пројекта

Најважније је да идентификујете активности ученика, али поред тога покушајте да идентификујете и активности наставника и родитеља. Активности можете да наводите по важности, или хронолошки (редом како ће се и предузимати). У овој фази идентификујте само кључне активности.

Дефинишите **излазни производ** (шта је резултат пројекта - направљен физички производ, презентација, мултимедијални производ - укључује употребу рачунара у припреми завршног производа...)