



„Elektroninė tekstilė, elektroninės grandinės piešiniuose ir daiktuose“

Vilniaus „Sietuvos“ progimnazija

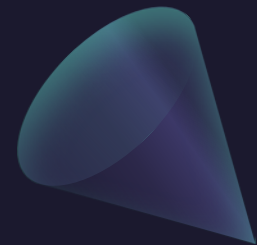
Vyr. IT mokytoja

Snieguolė Bagočienė



Naujos idėjos ir sprendimai

- Netradicinis požiūris ir sprendimai dailės ir technologijų pamokose;
- nusistovėjęs informacijos apdorojimo modelis trukdo pažvelgti naujai;
- kūrybiškumo skatinimas - skatina gebėjimą pažvelgti į daiktus naujai, neįprastai.
- reakcijų šabloniškumas, pasikartojimo ir panašumo nuobodulys;
- žmogaus prigimtinis gebėjimas žaisti, kurti.



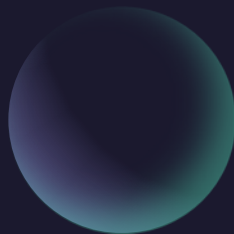
E. Piešiniai

Piešiniai papildyti elektroninėmis grandinėmis



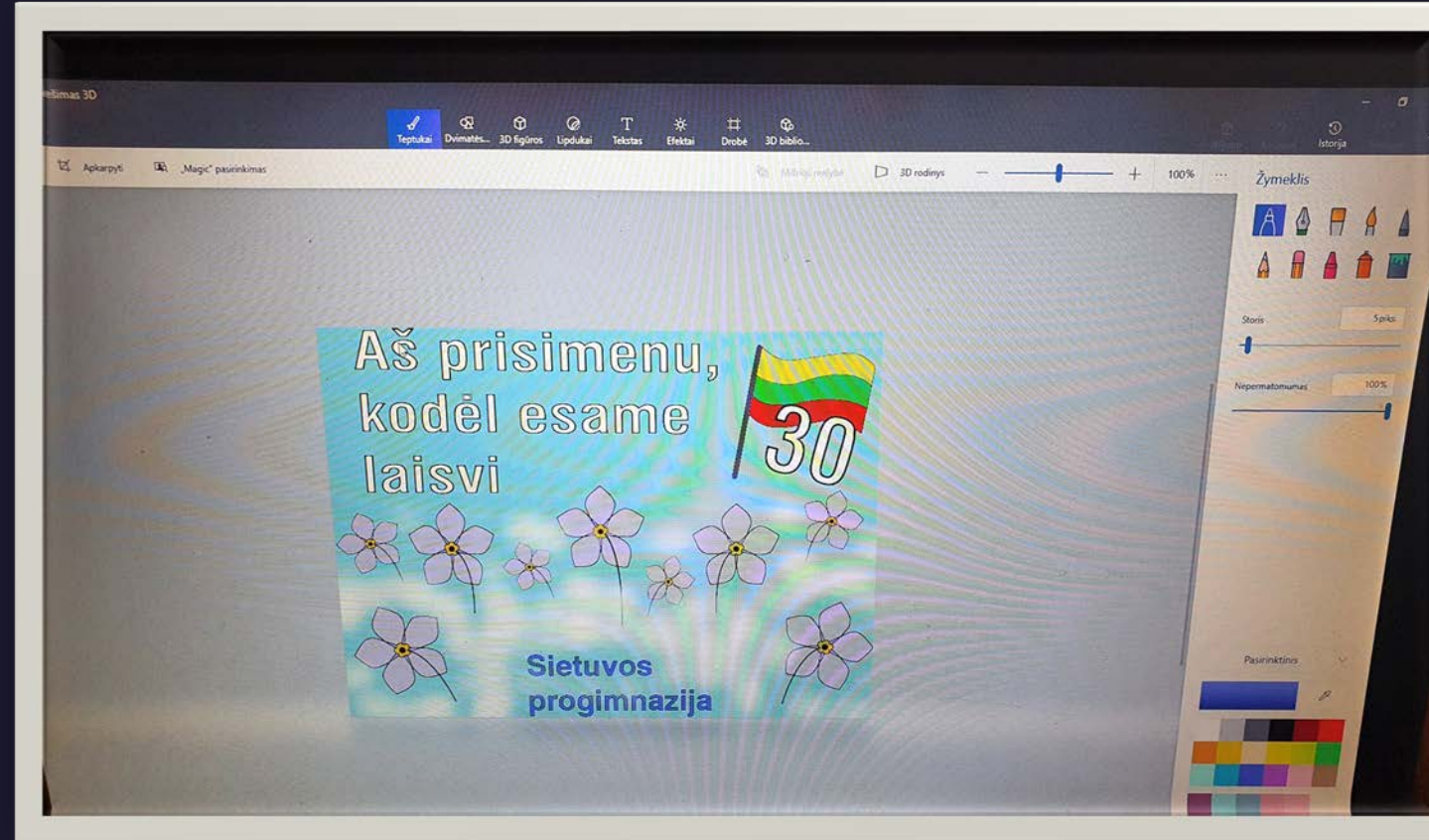
Elektroninės grandinės piešiniuose

Specialūs apšvietimo moduliai gali būti pritaikyti dailės pamokų darbuose.



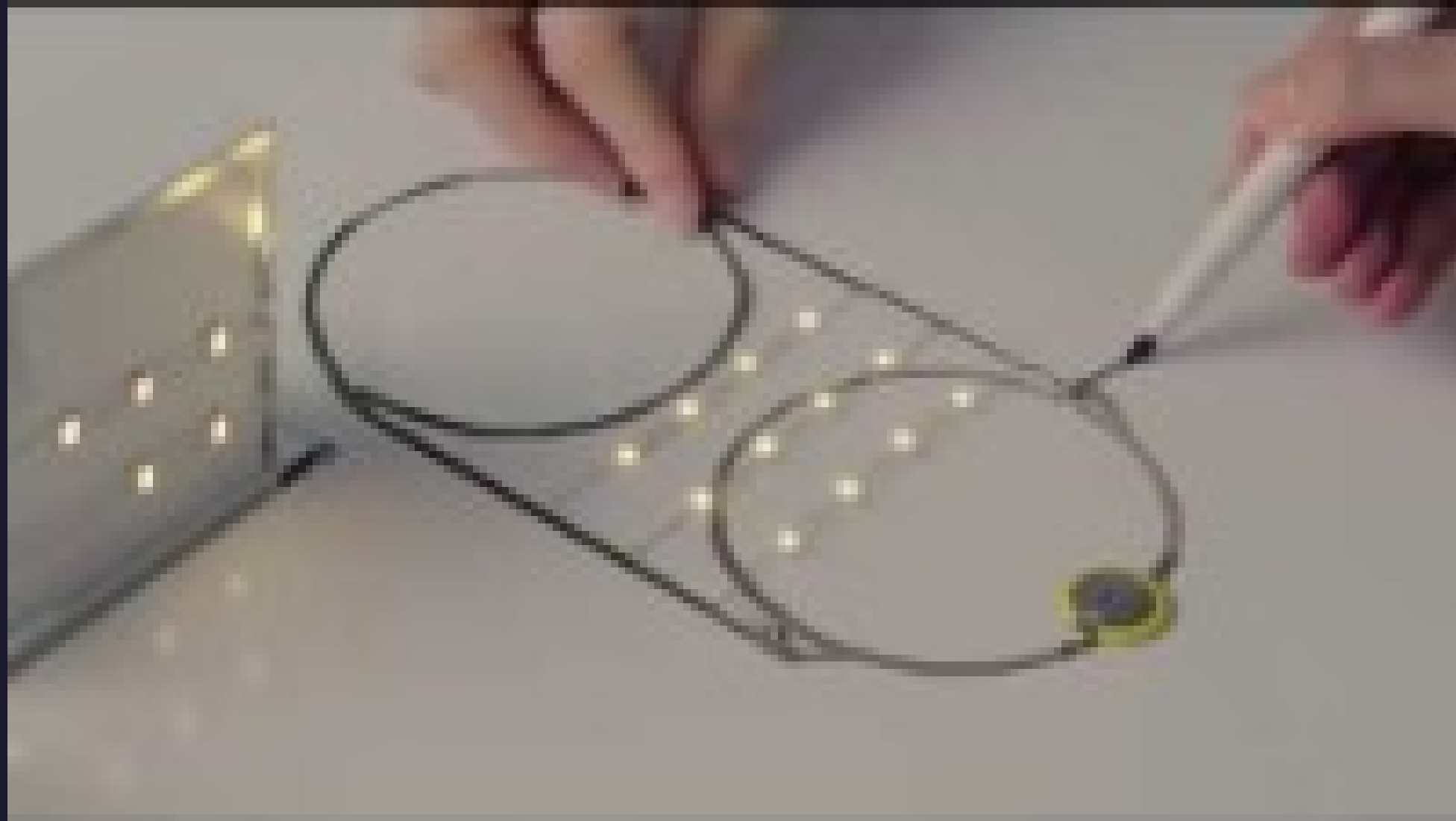
Piešiniai

- Sukurtas su kompiuterine programa;
- suprojektuota e. grandinė;
- pritaikytas apšvietimas kiekvienai neužmirštuolei ir vėliavai



Elektrai pralaidūs dažai

Piešiniai



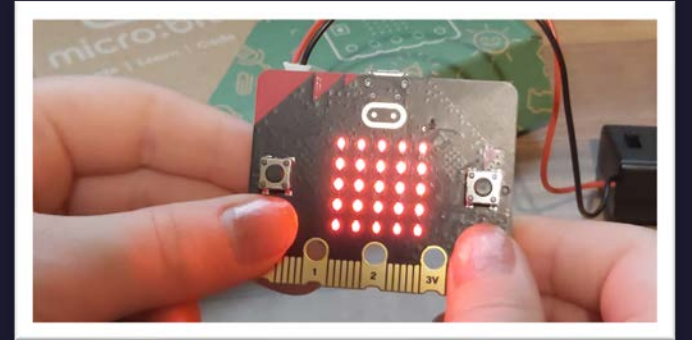
E. tekstilė – kas tai?

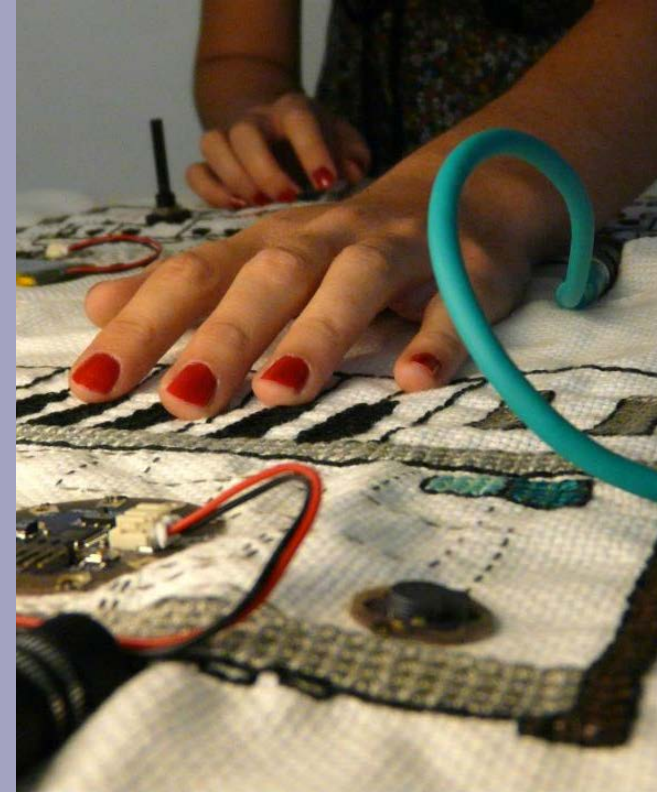
- Elektroninė tekstilė („E-textile“) yra audinio rūšis, kurioje yra elektroninių elementų.
- Apskritai elektroninės tekstilės kūrimas palaiko dėvimos kompiuterijos arba elektroninių prietaisų, pritaikytų drabužių dizainui, idėją.
- Yra ir kitų elektroninės tekstilės programų, tokių kaip interjero dizaino technologijos, kurios taip pat priklauso nuo elektroninių komponentų integravimo į audinius ar pluoštus.



E. tekstilė

LilyPad

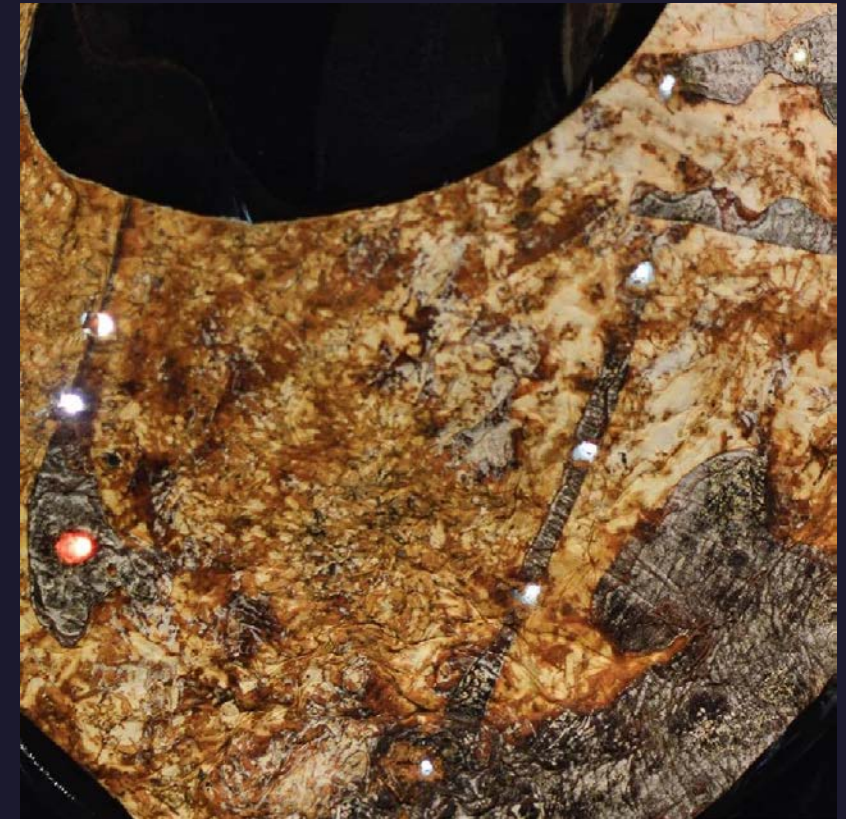
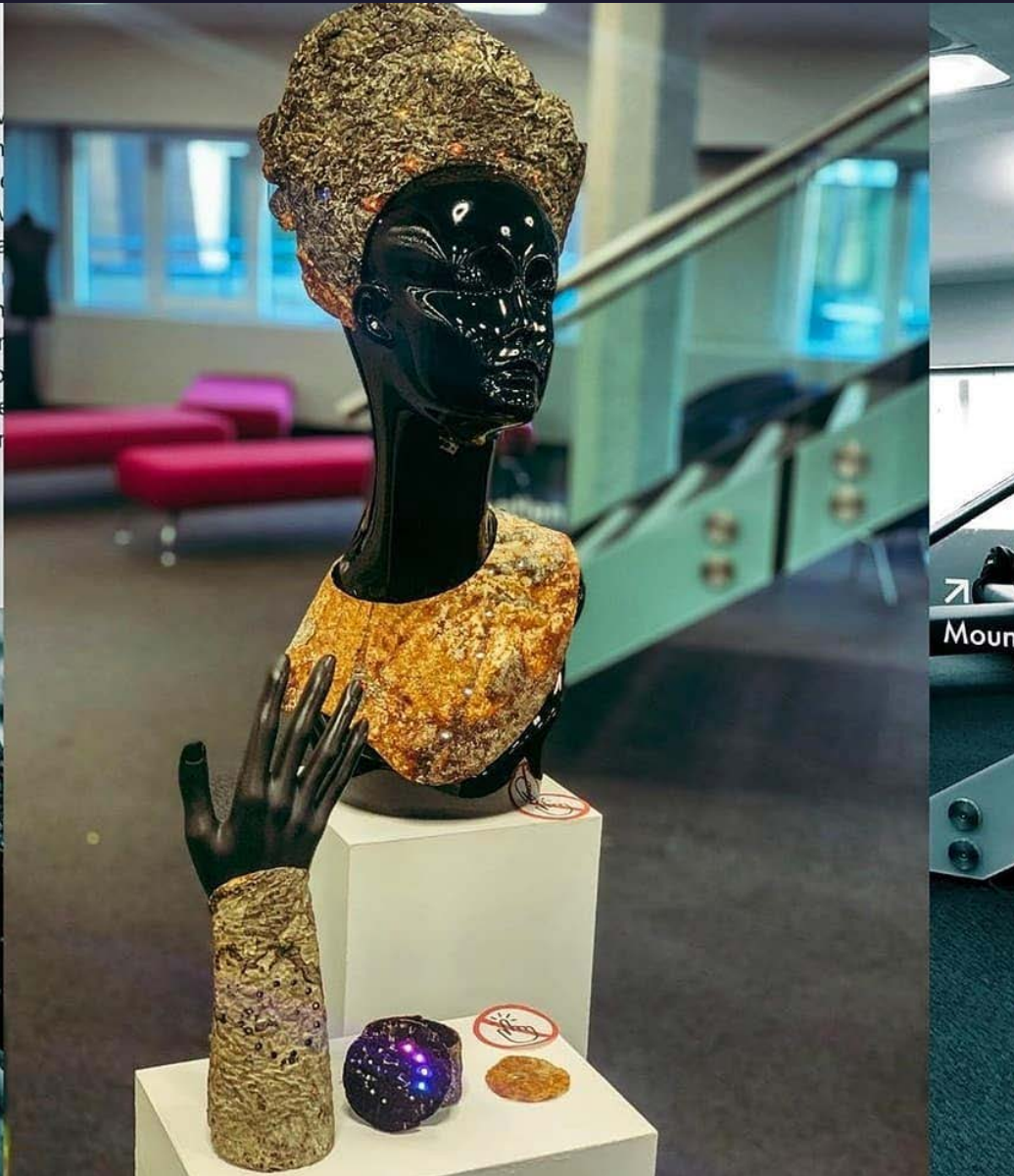




E. tekstilēs taikymas aprangoje

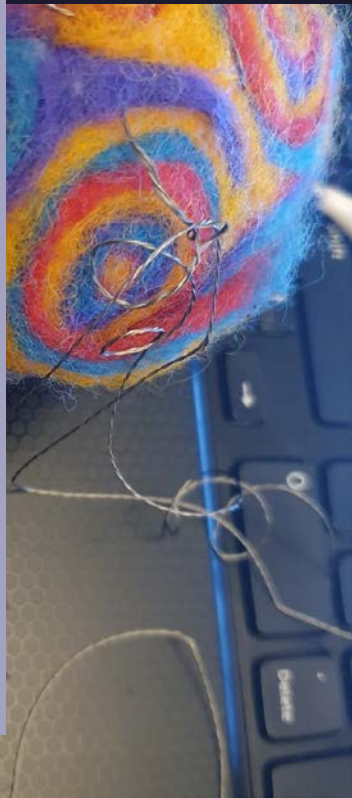
Rūbų puošimas;
Specialūs rūbai;
Papuošalai.

ables
by producing v
d mycelium, th
ics, has heat r
le to apply in w
degradable ma
t into myceliu
onic componen
ur method for
eeding electro
sing this mate
wearable techn



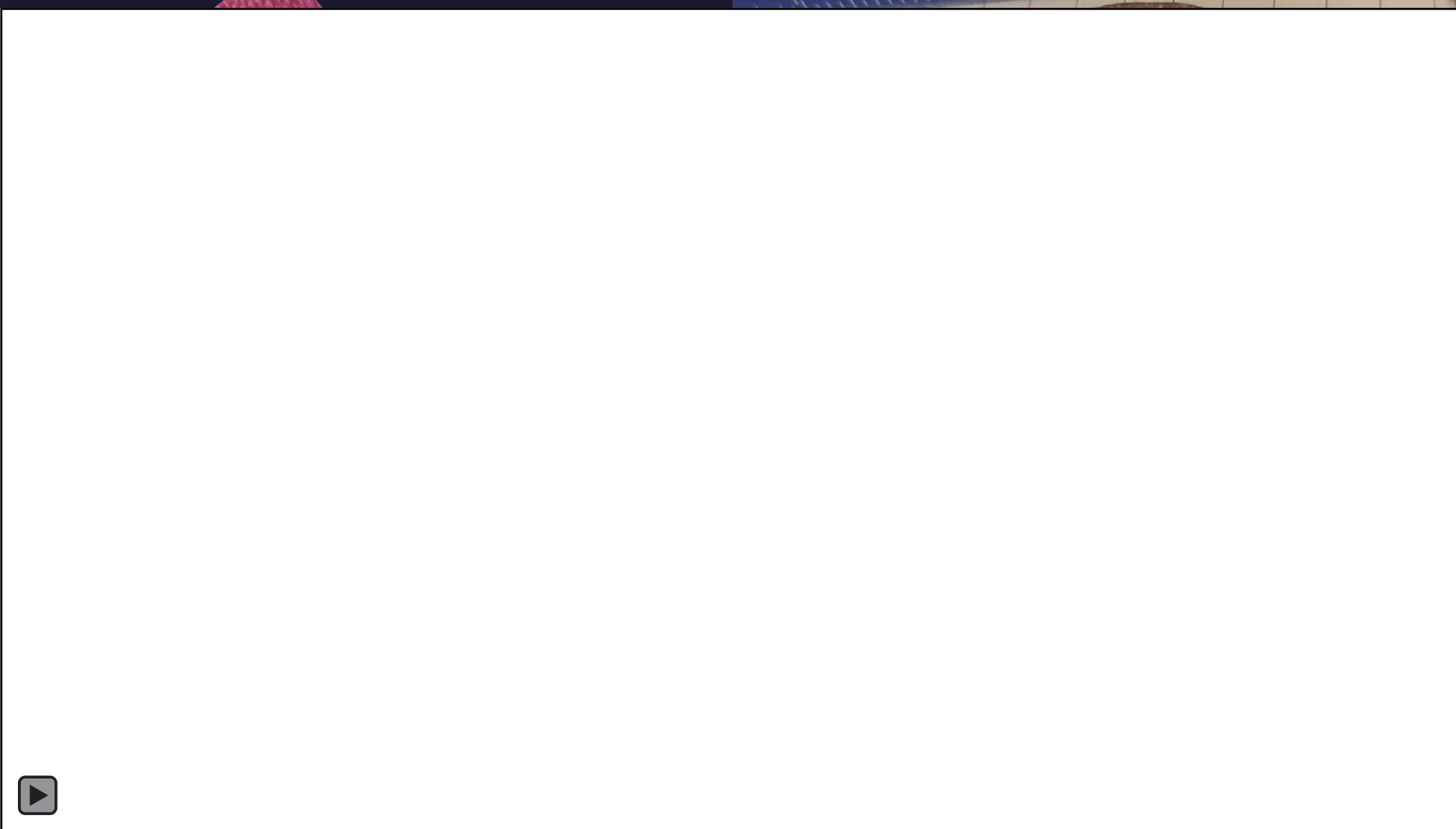
Projektas Eldy Steph Lazaro

Kūrybiniai projektai



E. grandinės daiktuose

Įvairūs daiktai papildyti elektroninėmis grandinėmis. Jų pritaikomas ugdymo procese.



kur ydiniai projektai

Klaidos

- Klaidos skatina judėti į priekį;
- mokomės išlaikyti kantrybę ir pradėtą darbą užbaigti iki galo;
- sprendžiant problemas skatinamas kūrybiškumas.



Ačiū už dėmesį!

Snieguolė Bagočienė

Vilniaus „Sietuvos“ progimnazija

snieguoleb@gmail.com

<https://www.facebook.com/ITmokytoja>

Prisijunkite prie Sietuvos FabLab grupės

