****

**Aspired zinātnes diena”  Liepupes vidusskolā**

15. novembrī ESF darbības programmas “Izaugsme un nodarbinātība” 8.3.5.specifiskā atbalsta mērķa “Uzlabot pieeju karjeras atbalstam vispārējās un profesionālās izglītības iestādēs “ projekta “karjeras atbalsts vispārējās un profesionālās izglītības iestādēs “ Nr 8.3.5.0/16/I/001 ietvaros notika “Aspired zinātnes diena”  Liepupes vidusskolā .

Rīts sākās ar rosību ķīmijas un fizikas kabinetos, jo tieši ķīmiķa un fiziķa profesijai tika pievērsta uzmanība – Egita Želve no Ventspils  zinātnes  centra „Aspired” iepazīstināja mazos 1., 2., 3. Klases ķīmiķus ar to, ka no dažādām sadzīvē izmantojamām vielām var pagatavot kaut ko jaunu un īpašu. Katrs „mazais ķīmiķis” saņēma darba komplektu: cepurīti, cimdiņus, maisāmo lāpstiņu un krūzīti, kurā katrs varēja pagatavot savu „flaberi” jeb „slaimu” no PVA līmes, ūdens, pārtikas krāsvielas un borāka.  Čakli rosoties mazajiem ķīmiķiem, katrs ieguva sev vēlamās krāsas slaimu, kurš ievietots glītā maisiņā kā liels dārgums tika cilāts, apbrīnots, citiem rādīts un mājās aiznests.

Fizikas kabinetā rosīgi strādāja pie kosmiskās raķetes izveidošanas: vispirms skolēni uzzināja, kad un kā radušās pirmās kosmiskās raķetes, cik ilgā laikā raķete nokļūst kosmosā un cik laika vajadzīgs, lai aizlidotu uz Mēnesi.  Nodarbības gaitā skolēni uzzināja, kādai jābūt raķetei, lai tā attīstītu pienācīgu ātrumu, un labi izrautos kosmosā.  Turpmākais jau bija nopietns konstruktoru darbs- izgatavot savu raķeti. Vislielākā jautrība un sajūsma sākās tad, kad raķetes bija jāpalaiž kosmosā- īpašs palaišanas mehānisms sastāvēja no kanalizācijas caurulēm, kurām galā pievienota PET pudele, uz kuras uzlecot (iedarbojoties ar spēku), raķete uzsāka savu lidojumu. Varat ticēt vai nē, bet veiksmīgāko konstruktoru raķetes pārlidoja pāri skolas jumtam! Tas ir vairāk kā 40 metrus!  Ar raķešu konstruēšanu un palaišanu nodarbojās 4., 5., un 6. klases.

7. un 8.klašu skolēni bija iesaistīti interaktīvā jautājumu- atbilžu spēlē- „Kodu pavēlnieks”- skolēni uzzināja kā informāciju kodē un atkodē dators, kā veidojas algoritms, un kā notiek informācijas nolasīšana.

9. un 12. Klašu skolēni spēlēja līdzīgu interaktīvo spēli, kura saucās „Veiksmīgais lauksaimnieks”- izmantojot savas zināšanas informāciju tehnoloģiju jomā, pieslēdzot loģisko un stratēģisko domāšanu, katras  komandas uzdevums bija pirmajiem nokļūt finišā. Spēlei atvēlētais laiks bija viena astronomiskā stunda, un tai beidzoties, neviens zāli pamest negribēja, jo spēle tik tiešām radīja azartu un aizrautību.

Tā, pateicoties ESF projektam Liepupes vidusskolā izglītojamie iepazina ķīmiķa, fiziķa,  konstruktora, inženiera,  datorspeciālista, lauksaimnieka un citas profesijas, papildus apgūstot prasmi klausīties un sadzirdēt, skatīties un ievērot, sadarboties grupā, komunicēt un rīkoties atbildīgi.