

UGDOMOSIOS VEIKLOS PRITAIKYMAS STEAM

VEIKLŲ GRUPĖ	1. STEAM PRIELAIDAS SUDARANČIOS	2. STEAM ĮGALINANČIOS	3. SISTEMINGA STEAM VEIKLA
EDUKACINIS RENGINYS (STEAM PROGRAMA)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integruoto turinio pamoka 2. Integruota pamoka 3. Konkursas 4. Akcija 5. Pažintinė-educacinė kelionė 6. Karjeros ugdymo renginys 7. Klasės renginys 8. Mokinių savivaldos iniciatyvos, renginiai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laboratoriniai darbai (žinių taikymo praktinis užsiėmimas). 2. Eksperimentai, bandymai, interviu, apklausos (tyrimo metodų praktinio taikymo užsiėmimas). 3. Praktiniai darbai (įvairių technikų technologijų praktinio taikymo užsiėmimas). 4. Trumpalaikis tiriamasis darbas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mokyklos projektas 2. Projektas 3. Tiriamasis, kūrybinis darbas 4. Brandos darbas 5. Dalyko programa 6. Integruoto dalyko programa 7. STEAM pasirenkamieji dalykai
RENGINIO STEAM TIKSLAS	<p>STEAM tematikos populiarinimas ir įsitraukimas.</p> <p>Dalykinių žinių gilinimas STEM problematikai perprasti iš skirtingų aspektų.</p>	<p>STEAM metodų taikymas. Gebėjimų ir įgūdžių reikalingų STEAM problematikai spręsti lavinimas.</p>	<p>Į STEAM problemos sprendimą nukreipta veiklų visuma grįsta probleminiu/ projektiniu (PBL) mokymu arba tyrinėjimu grįstu ugdymu (IBSE)</p>
UGDOMOJI VEIKLA YRA STEAMINĖ, JEIGU TURI ŠIUOS KRITERIJUS IR ELEMENTUS	<p>Mokymo metodai, mokymas: personalizuotas mokymas; probleminis mokymas; tyrinėjimu grįstas ugdymas;</p> <p>*Ugdymo programų, veiklos pritaikymas: integruotas mokymas; STEAM temos ir kompetencijos, kontekstualizuotas turinys.</p> <p>Vertinimas: formuojamasis, kriterinis, užtikrinantis tęstinumą, individualizuotas pažangos vertinimas, STEAM kompetencijų pažymėjimas.</p> <p>Ryšiai, bendradarbiavimas: Su universitetais, tyrimų centrais – VGTU, KTU, VU, Gyvybės mokslų centras, su kitomis mokyklomis ir (arba) švietimo platformomis, su pramonės įmonėmis, su tėvais, su mokytojais</p> <p>STEAM aplinka: laboratorijos, kilnojamosios laboratorijos, virtualios laboratorijos, mokymosi aplinkos, edukacinės erdvės mokykloje ir už jos ribų, metodinė ir mokomoji medžiaga bibliotekoje</p> <p>Sklaida: STEAM logo, STEAM svetainė, STEM platforma, pranešimas, viešas pristatymas</p> <p>Rezultatas: įsivertinimas, refleksija, paroda, viešas pristatymas, tiriamojo darbo pristatymas darbas, brandos darbo gynimas, ataskaita ir kt.</p>		

*UGDYMO PROGRAMŲ, VEIKLOS PRITAIKYMAS:

- **Visuomeniškai aktualios temos**
- Realių problemų sprendimas
- Inovacijų kūrimas progresui

STEAM KONTEKSTAS, TEMATIKA, PROBLEMOS

	ASMENINIU LYGIU	VIETINIU/NACIONALINIU	PASAULINIU LYGIU
SVEIKATA IR LIGOS	Mityba, sveika gyvensena	Sveikatos priežiūra, bendruomenės sveikata, maisto kokybė ir pasirinkimas	Epidemijos, užkrečiamosios ligos
GAMTOS IŠTEKLIAI	Asmeninis išteklių ir energijos suvartojimas	Žmonių populiacija, gyvenimo kokybė, saugumas, atsakinga maisto gamyba ir tiekimas, energijos tiekimas	Atsinaujinančios ir neatsinaujinančios gamtos sistemos, žmonių populiacijos augimas, tausojantis rūšių naudojimas
APLINKOS KOKYBĖ	Aplinkai draugiškas elgesys, išteklių ir įrangos naudojimas ir tvarkymas (šalinimas, rūšiavimas)	Šiukšlių tvarkymas, poveikis aplinkai	Bioįvairovė, ekologija, užterštumo kontrolė
PAVOJAI, GRĖSMĖS		Greiti pokyčiai, oro kaitos poveikis gamtai	Klimato kaita, šiuolaikinių komunikacinių technologijų poveikis žmogui
MOKSLO IR TECHNOLOGIJŲ RIBOS	Susiję hobiai, pomėgiai, naudojamos modernios technologijos	Transporto sistema, sveikatos priežiūros technologijos, naujos medžiagos, įranga, prietaisai ir procesai, tobulinantys žmonių gyvenimą	Išnykusių rūšių atstatymas, kosmoso tyrinėjimas ir kita.

Veiklos planas: