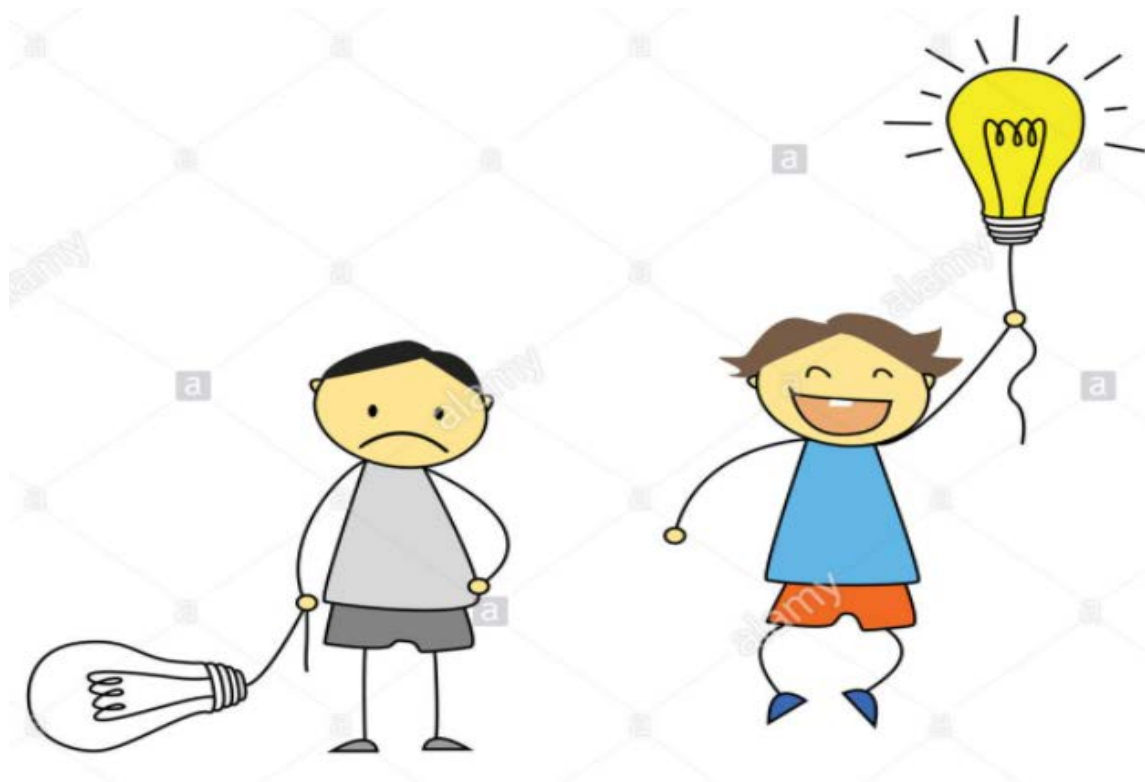




ERASMUS+ KA2 PROJEKTAS „STRATEGIES FOR TEACHING, EDUCATION AND LEARNING MOTIVATION BY STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHS) APPROACH“ (PROJEKTO NR. 2019-1-RO01-KA201-063054)

(liet. „Mokymo ugdymo ir mokymosi motyvacijos strategijos taikant STEAM (gamtos mokslai, technologijos, inžinerija, menas ir matematika) metodą)



Juodšilių „Šilo“ gimnazijos
direktoriaus pavaduotoja ugdymui
Jurgita Mackevičiūtė
2021-06-18

STEAM ugdymas yra vienas iš šiuolaikiškiausių ugdymo būdų, integruojantis gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos disciplinas, siejantis ugdymą su realiu pasauliu (pokyčiais ir progresu, darnaus vystymosi tikslais, realaus pasaulio problemų sprendimu), formuojantis moksleivių kritinį mąstymą ir problemų sprendimo gebėjimus.



Mokytojo vaidmuo

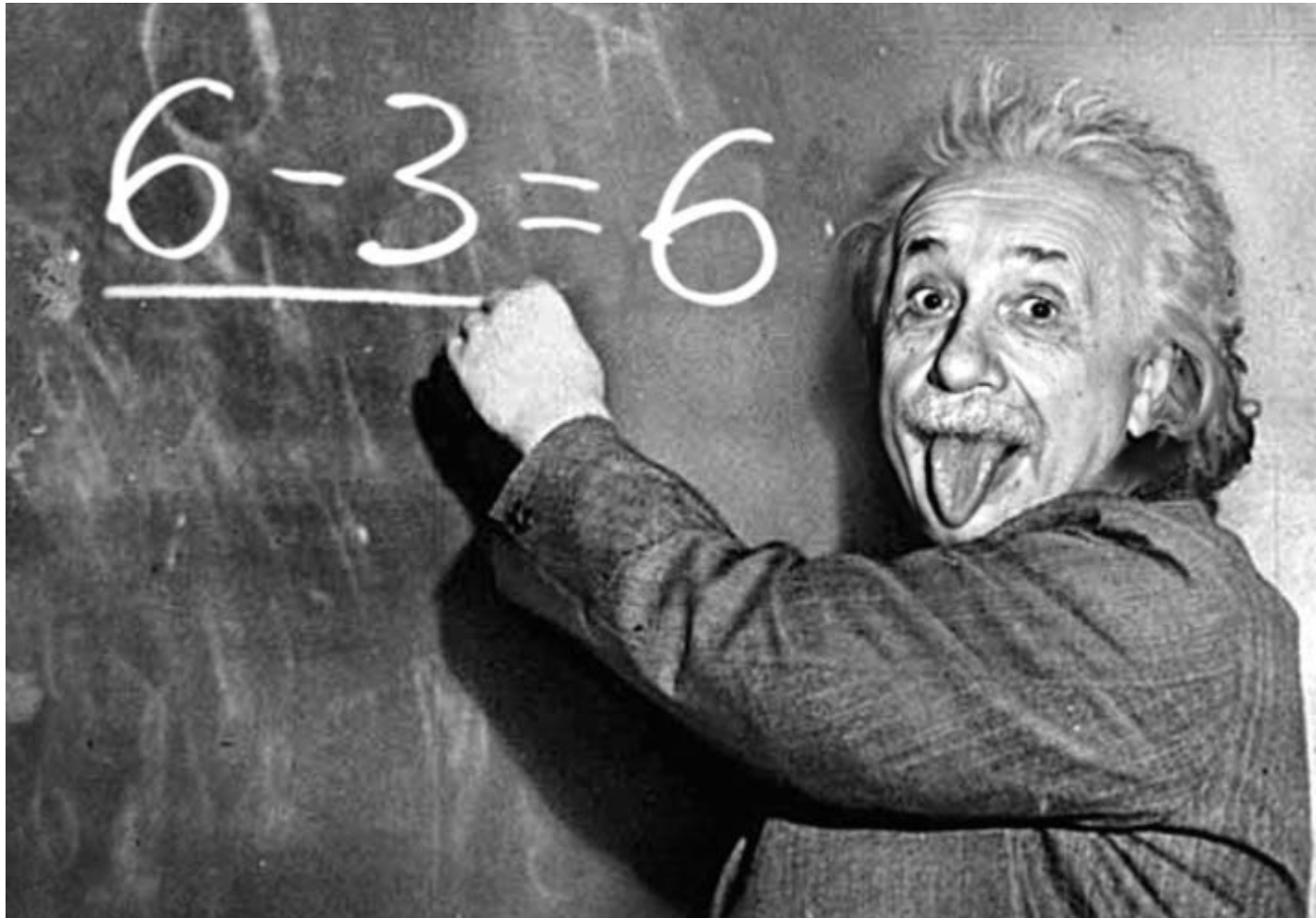


Mokinio vaidmuo



“Don't think about why you question, simply don't stop questioning. Don't worry about what you can't answer, and don't try to explain what you can't know. Curiosity is its own reason. Aren't you in awe when you contemplate the mysteries of eternity, of life, of the marvelous structure behind reality? And this is the miracle of the human mind--to use its constructions, concepts, and formulas as tools to explain what man sees, feels and touches. Try to comprehend a little more each day. Have holy curiosity.”

Albert Einstein



Kai žinai, kur eini...(planavimas)





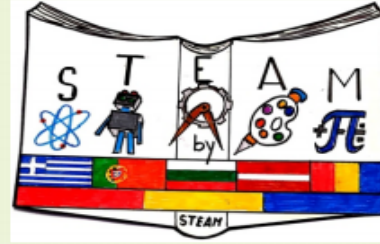
STEAM BE SIENŲ





**„STRATEGIES FOR TEACHING, EDUCATION AND LEARNING MOTIVATION BY
STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART AND MATHS) APPROACH“
(PROJEKTO NR. 2019-1-RO01-KA201-063054)**

**(liet. „Mokymo ugdymo ir mokymosi motyvacijos strategijos taikant STEAM (gamtos mokslai,
technologijos, inžinerija, menas ir matematika) metodą)**



PROJEKTO TIKSLAI:

Didinti mokinių motyvaciją mokytis, naudojant STEAM kaip būdą ugdyti esminius įgūdžius, tokius kaip aktyvus požiūris, problemų sprendimo gebėjimai, kūrybiškumas, daugiavfunkcinis darbas, iniciatyvumas, numatymo gebėjimai, komandinis darbas, empatija, keičiantis gerąja patirtimi.



PROJEKTO UŽDAVINIAI:



1. Tobulinti mokytojų įgūdžius planuoti ir vesti pamokas pagal STEAM viziją, organizuojant mokymo kursus šia tema.
2. Mokytojams taikyti STEAM metodą pačių ir partnerių suplanuotose pamokose.
3. Sukurti pagrindinių mokinių įgūdžių ugdymo sistemą, naudojant STEAM metodą pamokose, kurias ves mokytojai iš šalių partnerių (PT, LT, RO, GR, BG).
4. Sukurti paruoštos naudoti STEAM profesinės kvalifikacijos tobulinimo medžiagos rinkinį (pamokų planai, žaidimai), įkeltą į internetinę platformą.

DALYVAUJANČIOS MOKYKLOS:

SCOALA GIMNAZIALA NR. 10
SUCEAVA, RUMUNIJA



SCOALA GIMNAZIALA OSTRÁ,
RUMUNIJA

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
BOA ÁGUA, SESIMBRA, PORTUGALIJA



JUODŠILIŲ ŠILO GIMNAZIJA,
VILNIUS, LIETUVA



GYMNASIO IOLKOU,
VOLOS, GRAIKIJA



SU KONSTANTIN KONSTANTINOV,
SLIVEN, BULGARIJA













