



01 Apie mus

02 Kūrybiškumas

03 Robotai – laisvės  
gynėjai

04 Mestų kūrėjai

05 Šešių kaladėlių  
konkursas

06 Kas toliau?



# 01

# Apie mus!

UAB "Baltic Orbis" informacinių-  
edukacinių technologijų ir inžinerinių  
paslaugų įmonė, jau 24-tus metus  
dirbanti su STEAM kompleksiniais  
sprendimais



„**Kūrybiškumas**-sugebėjimas kelti naujas idėjas, mąstyti savarankiškai, nestereotipiškai, greitai orientuotis sudėtingoje situacijoje, lengvai ir netipiškai spręsti iššūkius.“

„**Sisteminis kūrybiškumas** -tai tam tikra kūrybiškumo forma kuri apjungia logiką ir samprotavimą su žaismingumu ir vaizduote.“

# Kada mes būname kūrybiški?

Kūrybiškumas ir **Srauto pojūtis** yra neatsiejami – balansas tarp iššūkio ir kompetencijos įtraukia ir panardina į veiklą.

- Aiškūs tikslai, kurie atitinka įgūdžius ir gebėjimus
  - Susikaupimas skatinamas trikdžių mažinimu
    - Laikas nėra ribojimas
    - Iššūkis atitinka kompetenciją
      - Asmuo / kūrėjas kontroliuoja situaciją ar veiklą
      - Veikla iš esmės naudinga
      - Asmuo / kūrėjas pasineria į veiklą
      - Akivaizdūs skirtumai tarp veiksmų vedančių į sėkmę ar nesėkmę

## Sukurti įrankius

### Ugdyti teigiamas emocijas

smalsumą, psichologinį pasirengimą, pasitikėjimą ir įsipareigojimą.

### Kartotinis mokymasis

Suvokti kada esi užstrigęs ir grįžti atgal, kad surastum naujų kelių ar būdų situacijai ar problemai spręsti.

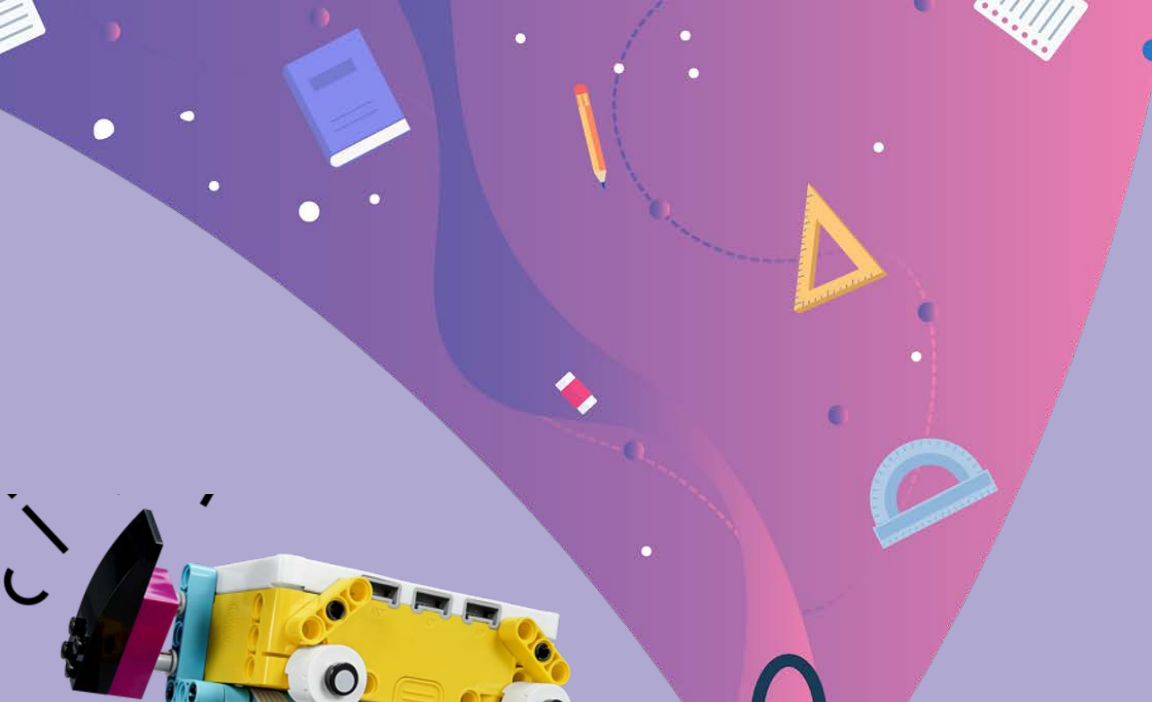
- vystyti įgūdžius ir pasitikėjimą jais, kad jie taptų natūralia mūsų dalimi.

### Suteikti formą mūsų vaizduotei

Kai me kažką sukuriame, mes suvokiame tai esmės ir tai mums tampa prasminga. Suteikiant formas mūsų idėjoms padeda mums pasidalinti tuom su kitais ir taip pat išmokti iš kitų.



# Kaip tapti kūrybišku sistemingai?

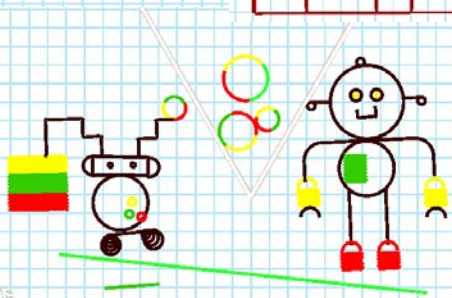
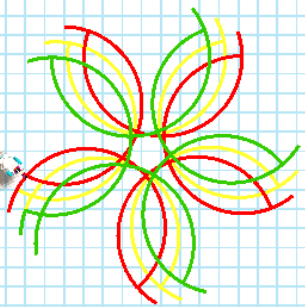
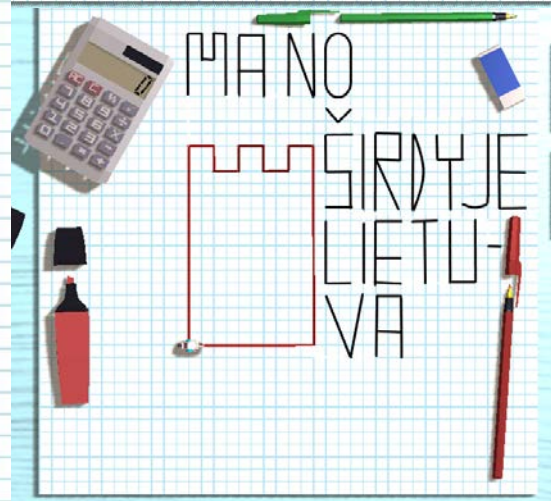
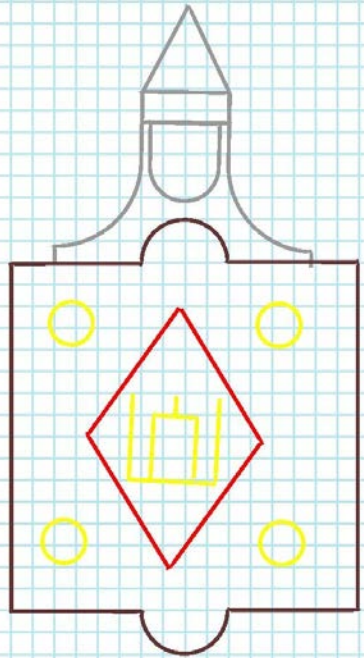
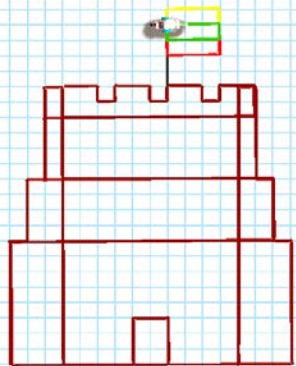
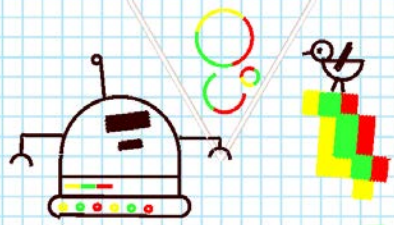
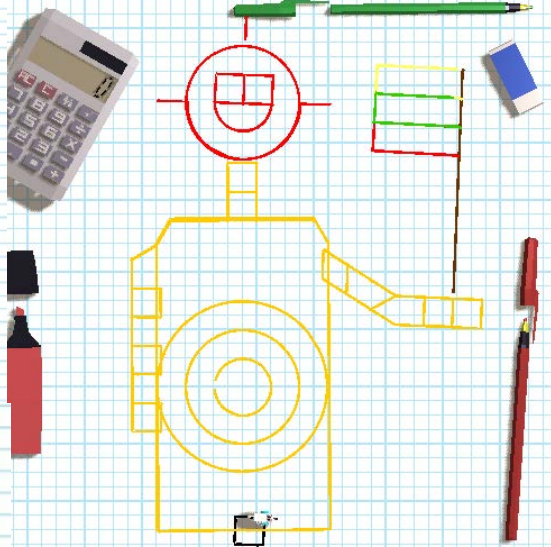
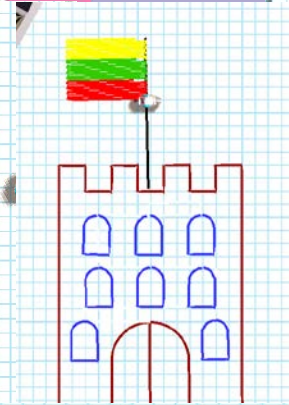
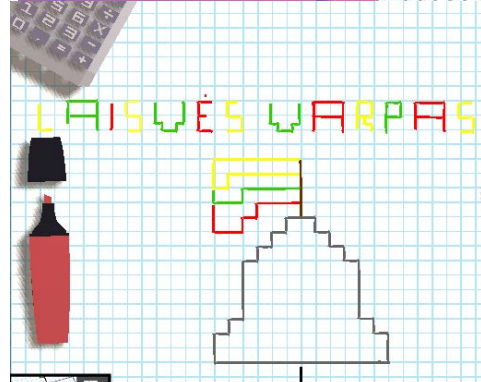
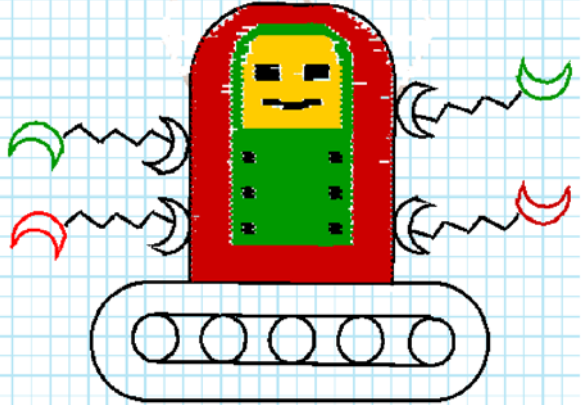


03

Robotai –  
laisvės gynėjai







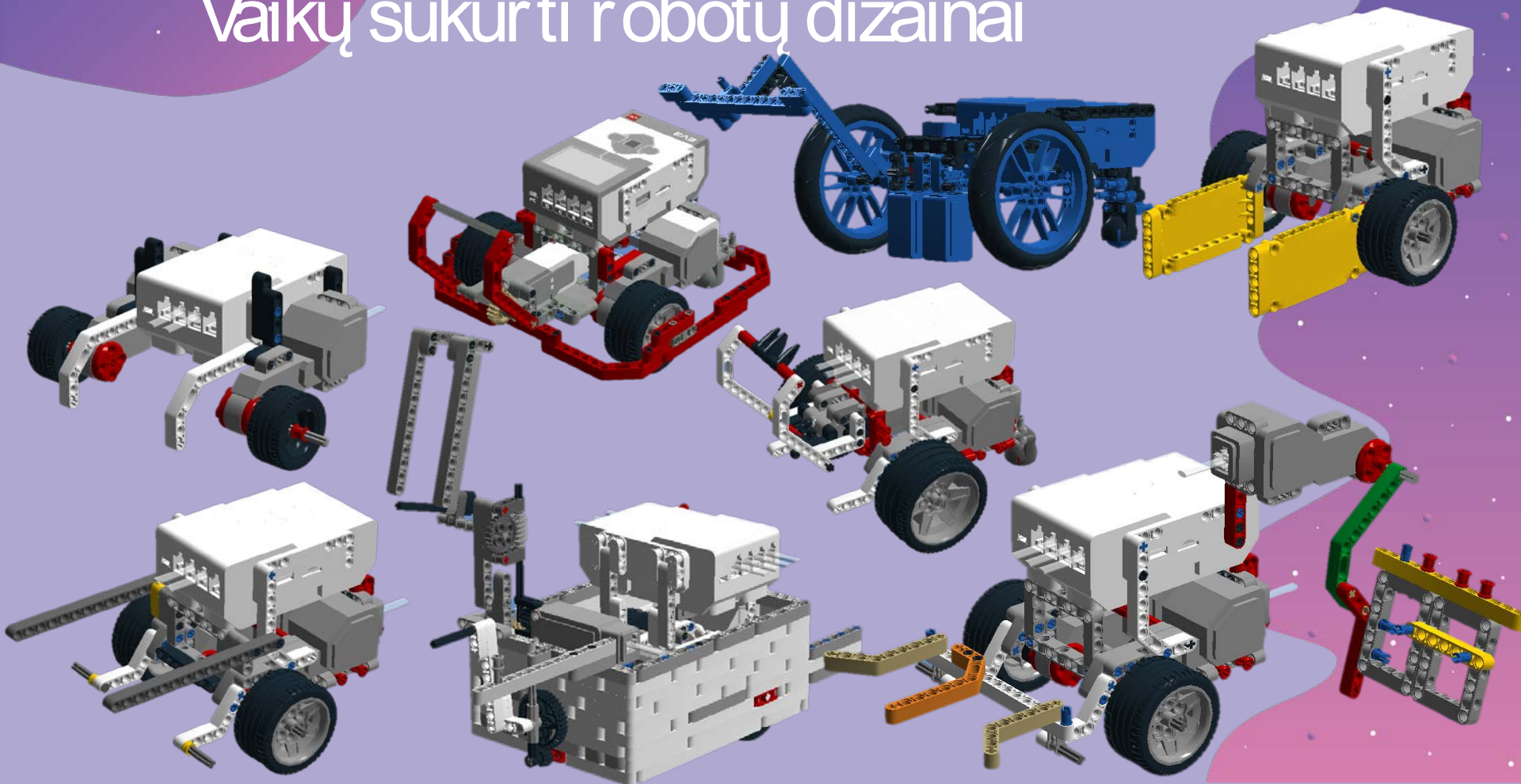


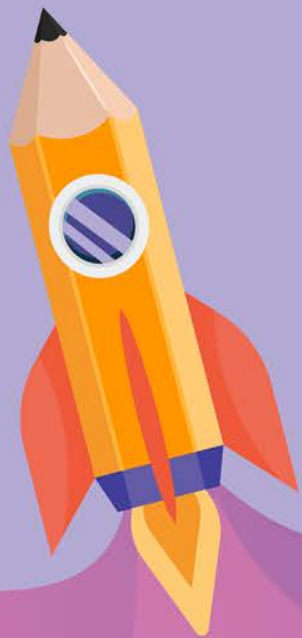
04

Mestu kūŗėjai



# Vaikų sukurti robotų dizainai





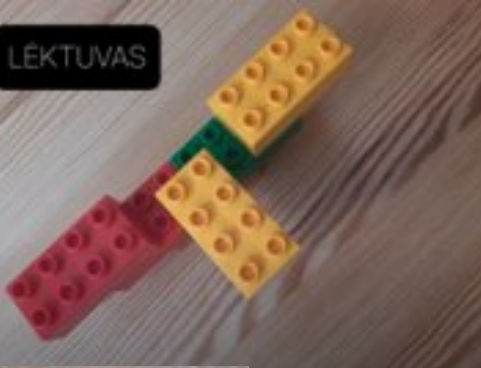
05

Šešių kaladėlių  
konkursas





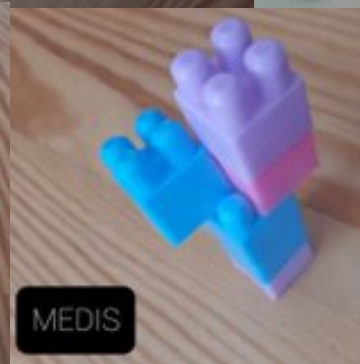
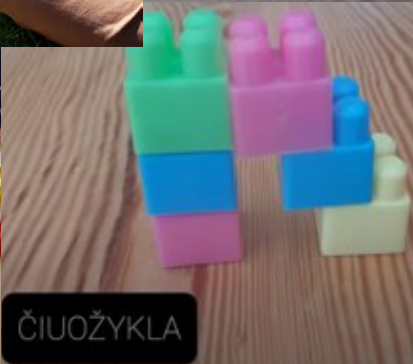
LĒKTUVAS



*Laiptai*



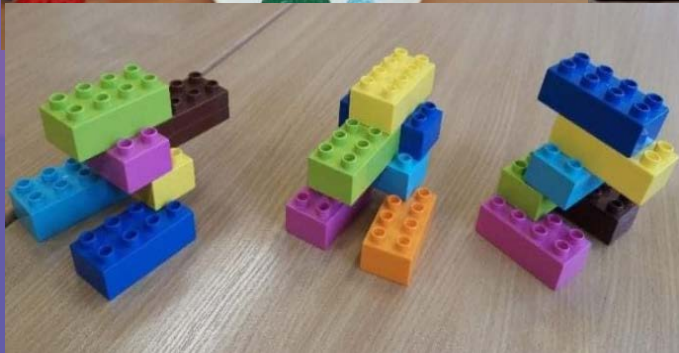
ČIUOŽYKLA



MEDIS



*Kembainas*



*Drakonas  
kuris ugnī  
leidžia*



*Namas*

## Mokymai



Rengiame vidinius mokymus, kursus ir seminarus įmonėms pagal individualius organizacijų poreikius, nes mokymai kasdien tampa vis aktualesni. Taikome įvairias mokymo metodikas, ypatingą dėmesį skirdami konkrečių atvejų analizei, situacijų modeliavimui, diskusijoms.

## Projektai



Kviečiame kartu kurti ir vykdyti STEAM projektus.

# Kas toliau?



Pagal pasaulinį FLL varžybų standartą siūlome vasaros užsiėmimų metu sukonstruoti varžybų lauką ir pašivaržyti virtualiai su vaikais iš kitų Lietuvos vietų.

Norintys dalyvauti suburia komandą iš 3-5-... vaikų  
Turite turėti  
LEGO®Education  
EV3 arba Spike  
Prime robotą.

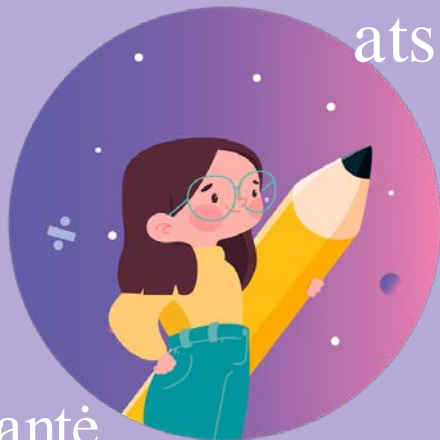


Registracijos nuoroda  
<https://forms.office.com/r/hKkADCvTs>



# Vasaros projektas!

# Jūsų klausimus atsakys...



Domantė

STEAM projektų vadovė  
UAB „Baltic Orbis“

Tel. Nr. +370 603 99663

[domante.tamoseviciute@balticorbis.lt](mailto:domante.tamoseviciute@balticorbis.lt)



Rimantas

Pardavimų vadovas  
UAB „Baltic Orbis“

Tel. Nr. +370 698 36895

[rimantas.burnickis@balticorbis.lt](mailto:rimantas.burnickis@balticorbis.lt)

