

**STEAM  
FILOSOFIJA  
DRUSKININKŲ  
SAVIVALDYBĖJE**

2024.02.29  
parengė D. Grušauskaitė

# KAS SUDARO STEAM FILOSOFIJĄ?

Samprata

Tikslas

Formuojami įgūdžiai

Ugdymo metodai

Ugdymo proceso organizavimas

Mokykla, mokytojas, mokinys

Turinio sudarymo principai



## SAMPRATA

STEAM – visų dalykų į(si)traukimas, kad **kompleksiškai** pažintume aplinką, **praktiškai** pritaikytume ir **aktyviai** įveiktume iššūkius.

# TIKSLAS

sujungti visus mokomuosius dalykus į vientisą mokymosi patirtį, pagrįstą realaus pasaulio pritaikymu, t.y. mokytis realybėje.



# FORMUOJAMI ĮGŪDŽIAI

- Mokėjimas mokytis
- Efektyvus bendradarbiavimas
- Kritinis mąstymas
- Lankstus problemų sprendimas
- Kūrybiškumas
- Inžinerinė ir matematinė mąstysena
- Komunikavimas

# UGDYMO METODAI

- (gamta)mokslinis tyrimas: ilgalaikis stebėjimas, sąžiningi eksperimentai, informacijos paieška, klasifikavimas ir indentifikavimas, dėsniumų ieškojimas.
- aktyvi praktinė veikla, kurių metu sprendžiamos realios problemos bendradarbiaujant, eksperimentuojant, kuriant, konstruojant ir ieškant inovatyvių, kūrybiškų sprendimų.
- projektine veikla grįstas mokymasis.
- dizaino proceso modelis.

# UGDYMO PROCESO ORGANIZAVIMAS

- Lankstūs tvarkaraščiai ir pamokų laikas.
- Mokymosi erdvių įvairovė ir pritaikymas.
- Mokymasis už mokyklos ribų, partnerių infrastruktūrose, muziejuose, virtualioje aplinkoje.
- Mokyklų tinklaveikla.

# MOKYKLA, MOKYTOJAS, MOKINYS

1. STEAM **mokykla** yra bendradarbiaujanti ir **atvira**, kurianti galimybes mokytojams ir mokiniams išbandyti idėjas, koncepcijas ar įgūdžius įvairiose aplinkose, įvairiais formatais ir stiliais.
2. STEAM **mokytojo vaidmuo** yra ne tiek suteikti žinias, kiek įkvėpti, kurti netikėtas situacijas, užduoti atvirus klausimus, lanksčiai žiūrėti į ugdymo procesą, kelti aukštus lūkesčius, perduoti mokymosi procesą į mokinių rankas, tikėti jų sėkme bei nuolat tobulėti.
3. STEAM **mokiniai** yra smalsūs, aktyvūs, ieškantys žinių ir turintys gebėjimų sistemingai, inovatyviai ir kūrybiškai spręsti realias problemas visose ugdymo srityse. Tai mąstytojai, kūrėjai, novatoriai ir lyderiai.





# TURINIO SUDARYMO PRINCIPAI

- Aktuali, įtraukianti probleminė situacija, kurią reikia išspręsti, ar klausimas, į kurį reikia atsakyti.
- Integralumas ir kompleksiskumas.
- Atnaujinto ugdymo turinio/ žinių pritaikymas.
- Aktyvūs, praktiniai, tyrinėjimo metodai.
- Galimybė formuoti, lavinti mokinių STEAM įgūdžius.
- Skatinimas ieškoti skirtingų, kūrybiškų, inovatyvių problemos sprendimo būdų.

9

KLASĖ \_\_\_\_\_ Pavadinimas \_\_\_\_\_ STEAM

Kurioje vietoje ugdymo planuose vykdomas šis STEAM projektas \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<b>S</b> SCIENCE		Lietuvių kalba
<b>T</b> TECHNOLOGY		
<b>E</b> ENGINEERING		Informacinė technologija
<b>A</b> ARTS		
<b>M</b> MATHEMATICS		Anglų kalba

Galima projekto metodinė medžiaga: