

Baigiamoji projekto CLIL4STEAM
konferencija
2021 10 29

Integruota gamtos ir įvairių dalykų patirtinio mokymo(si) programa Kauno Juozo Grušo meno gimnazijoje



Undinė Diana Tumavičienė

STEAM DALYKŲ STIPRINIMAS

Stipri pilietinė visuomenė

Kuriamas STEAM mokyklų tinklas Lietuvoje skatina ieškoti naujovių, mokytis vieniems iš kitų bei siekti bendro tikslo. Mes siekiame tapti jo dalimi.

Mokytojas – vedlys pažinimo labirintuose

Jeigu nebus mokytojų, kurie geba ir nori priimti naujus iššūkius, neveiks jokios, kad ir pačios geriausios programos ar iniciatyvos.

Mokausi, žinau kam to reikia, man tai patinka!

STEAM dalykai ugdo kompleksišką tikrovės reiškinių pažinimą, teorinių žinių pritaikymą praktikoje, gebėjimą išsikelti ir spręsti problemas, ieškant veiksmingiausio kelio į daugialypį rezultatą.



MŪSŲ SIEKIAI

Sukurti mokiniams tinkamas sąlygas bręsti kaip kūrybingai asmenybei, perimančiai esmines gamtos mokslų sąvokas ir sampratas, gebančiai įgyti gamtamokslinę kompetenciją, taikančiai ją pasaulio procesų pažinimui, kūrimui ir valdymui.

MUMS SVARBU

- ugdyti STEAM kompetenciją, kritinį mąstymą, praktinės ir kūrybinės veiklos gebėjimus ir įgūdžius;
- tyrinėjant ir analizuojant aplinką, pažinti gamtą ir kultūrą, suvokti pasaulio ekosistemiškumą ir vientisumą, ugdyti(s) mokslinę pasaulėvoką, suvokti visuomenės saviorganizacijos principus;
- suteikti galimybę gamtos ir įvairių dalykų integracijai, padedant atskleisti įvairialypį pasaulio vaizdą;
- ugdymo procesą vykdyti lanksčiai, atsižvelgiant į mokinių asmenines savybes, polinkius, gebėjimus ir patirtis;

KAIP TAI DAROME

Pamokos netradicinėse erdvėse (tikslinės ekskursijos, muziejai, laboratorijos ir kt.).

Integruoti gamtos ir įvairių mokomųjų dalykų projektai.

Šalies ir tarptautiniai projektai.

AČIŪ UŽ DĖMESĮ!

