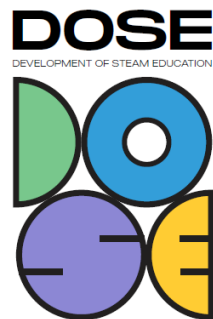
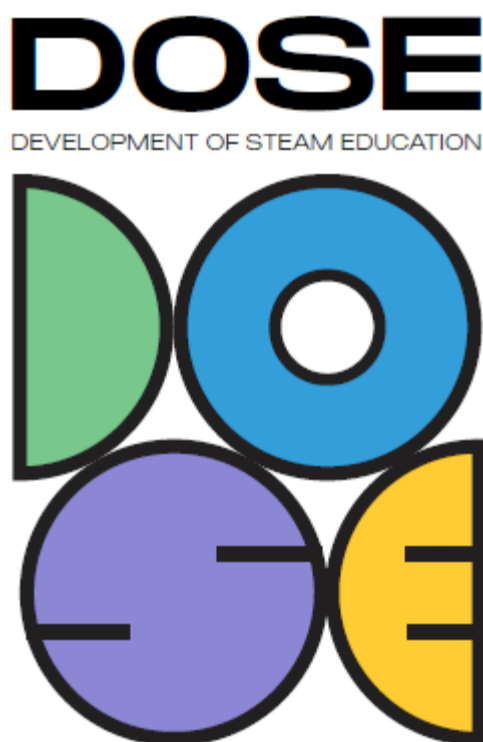




Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Gerosios STEAM praktinės veiklos pavyzdžių rinkinys



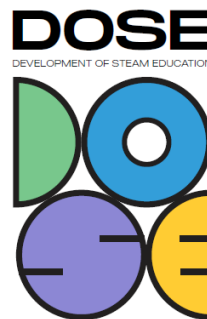
2020– 2023

ERASMUS + KA2

No. 2020-1-LT01-KA201-077935



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Šioje svetainės skiltyje pateikiama STEAM gerosios praktikos, surinktos įgyvendinant tarptautinį konkursą „STEAM iššūkį“, rinkinys.

Kolekcija skirta įtraukti įvairių dalykų mokytojus ir įvairių klasių ir gebėjimų mokinius į STEAM veiklas skirtingose amžiaus grupėse ir dalykuose, kad suteikti galimybių giliau mokytis STEAM srityje.

Tai apima geriausią praktiką ir mokymo elementus, pagrįstus PISA gebėjimų lygių skale, STEAM projektus ir eksperimentus, BYOD iniciatyvas ir tarpdalykinio mokymosi pavyzdžius.

Tai – įgyvendinta STEAM praktinė veikla, skatinanti eksperimentuoti ir tyrinėti. Pavyzdžiuose pateikiamos gairės apima tris pagrindinius etapus: pasirengimas veiklai, jos įgyvendinimas ir į(si)vertinimas.

Kolekcijoje pateikti tarptautinio konkurso „STEAM iššūkis“ pasirinktų užduočių sprendiniai. Konkurso metu mokiniai su mokytojų pagalba kūrė STEAM užduotis, kurias pateikė kitų šalių mokiniams bei patys pasirinko jas dominančias kitų šalių mokinių sukurtas užduotis bei jas įgyvendino.

Šiuo metu gerosios praktikos rinkinys verčiamas į Lietuvių kalbą (planuojama visą rinkinį išversti iki 2023-12-30).

Spustelėkite [čia](#), kad peržiūrėtumėte [visą geriausią praktiką](#).

Spustelėkite [čia](#), jei norite [ieškoti ir pagal kriterijus](#) pasirinkti geriausią praktiką.