

PATVIRTINTA
Panevėžio rajono švietimo centro
direktoriaus 2022 m. spalio 10 d.
įsakymu Nr. V-84

ŠALIES 1–5 KLASIŲ MOKYTOJŲ STEAM MOKOMOSIOS MEDŽIAGOS KONKURSO NUOSTATAI

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Šalies 1–5 klasių mokytojų STEAM mokomosios medžiagos konkurso nuostatai reglamentuoja šio konkurso tikslą, uždavinius, laiką ir vietą, dalyvius, darbų pateikimo, organizavimo tvarką bei vykdymą ir autorių apdovanojimą.
2. Konkursą organizuoja Panevėžio rajono švietimo centras.
3. Konkursas yra tarptautinės programos „Erasmus+“ KA2 projekto „Kita karta: nauji STEAM standartai – NGSS“ veikla.
4. Projekto nuostatai skelbiami Panevėžio rajono švietimo centro interneto svetainėje www.prsc.lt.

II SKYRIUS KONKURSO TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

5. Konkurso tikslas – skatinti kūrybišką gamtamokslinį ugdymą mokykloje, pasidalinti mokytojų gerąja darbo patirtimi.
6. Konkurso uždaviniai:
 - 6.1. praturtinti pamokų procesą įvairia vaizdine mokymo medžiaga, kad pamokos būtų suprantamesnės, konstruktyvesnės ir ilgalaikės;
 - 6.2. skatinti mokytojų kūrybiškumą mokytojams patiems rengiant pamokų planus ir (ar) mokomąją medžiagą;
 - 6.3. skatinti naudoti vietinius išteklius ir atsargas kuriant mokomąją medžiagą;
 - 6.4. rengiant mokomąją medžiagą ir (ar) pamokų planus, atsižvelgti į mokinių poreikius;
 - 6.5. skleisti gerus švietimo ir mokymo pavyzdžius;
 - 6.6. skatinti šalies mokytojus aktyviai dalintis gerąja darbo patirtimi.

III SKYRIUS VYKDYMO LAIKAS

7. Konkursas vyks 2022 m. spalio 10 d. – lapkričio 30 d.

IV SYRIUS DALYVIAI

8. Konkurse kviečiami dalyvauti visi Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų 1–5 klasių mokytojai.
9. Dalyvių ir projektų skaičius iš vienos įstaigos neribojamas.

V SKYRIUS PROJEKTO VYKDYMAS IR DARBŲ PATEIKIMAS

10. Projekto dalyviai, pasirinkę įvairias priemones gamtamokslinė tema, išradingai, kūrybingai eksperimentuoja, tyrinėja ir fiksuoja gautą rezultatą.

11. Visas kūrybinio darbo procesas ir gautas rezultatas išsamiai aprašomas bei iliustruojamas nuotraukomis, mokinių darbais.

12. Konkursui teikiama individuali paraiška. Konkurso dalyviai paraiškas gali teikti **dviejose atskirose kategorijose: mokomoji medžiaga arba pamokos planas**. Iš skirtingų kategorijų galima pateikti daugiausia du pasiūlymus. Pateikiami produktai turi turėti ypatingų, novatoriškų ir autentiškų bruožų, anksčiau nebuvo pateikti jokiam konkursui ar gavę apdovanojimą iš kokios nors iniciatyvos.

13. Konkurso dalyviai iki 2022 m. lapkričio 30 d. atsiunčia pamokos planą (1 priedas) arba mokomąją medžiagą (2 priedas) *Word* formatu *Times New Roman* 12 šriftu el. paštu jurgita.vaitiekuniene@prsc.lt.

14. Kilus klausimams kreiptis el. paštu jurgita.vaitiekuniene@prsc.lt.

VI SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

15. Konkurso dalyviams bus išduota Panevėžio rajono švietimo centro pažyma, patvirtinanti dalyvavimą konkurse, kuri bus išsiųsta dalyvio paraiškoje nurodytais el. pašto adresais.

16. Konkurso prizai:

16.1. 1 vietos laimėtojas bus apdovanotas kelione į Stambulę vykiančią tarptautinę mokytojų konferenciją;

16.2. 2 vietos laimėtoji bus įteiktas robotukas;

16.3. 3 vietos laimėtoji bus įteiktas žaidimas.

17. 2023 m. balandžio mėn. Panevėžio rajono švietimo centre vyks apdovanojimų ceremonija ir konkurso metu parengtų darbų paroda. Siekiant padidinti konkurso rezultatų matomumą ir tvarumą, projekto svetainėje (<https://ngss.erasmus.site>) bus surengta virtuali STEAM medžiagos ir veiklos paroda.

Svarbu: Konkurso dalyviai sutinka, kad jų mokomosios medžiagos ir pamokų planų projektai būtų paskelbti NGSS projekto svetainėje <https://ngss.erasmus.site>.



KITA KARTA: NAUJI STEAM STANDARTAI – NGSS

2020-1-TR01-KA201-094463

Šalies 1–5 klasių mokytojų STEAM
mokomosios medžiagos konkurso nuostatų
1 priedas

**ŠALIES 1–5 KLASIŲ MOKYTOJŲ STEAM MOKOMOSIOS MEDŽIAGOS
KONKURSO
PAMOKOS PLANO FORMA**

Pastabos dėl šios formos naudojimo: kursyvu parašytame tekste pateikiamos gairės dėl atitinkamos dalies turinio. Įvedę tekstą į formą, ištrinkite šias instrukcijas ir palikite dokumente tik savo veiklos (pamokos) tekstą.

Mokytojo vardas, pavardė, švietimo įstaiga, kontaktiniai duomenys

1. Veiklos (pamokos) pavadinimas																									
2. Tikslinė grupė	<i>Vaikų ar mokinių amžius (arba ugdymo programa: ikimokyklinis, priešmokyklinis, pradinis, pagrindinis (tik 5 klasė)) Pridėkite čia naudingos informacijos apie besimokančiųjų savybes, kurios gali būti svarbios veiklai, pvz.: gabūs vaikai, nepalankioje padėtyje esantys besimokantys asmenys, nemotyvuoti mokiniai, traumuoti vaikai, dvikalbiai, pabėgėliai, migrantai, tautinės mažumos atstovai ir kt. Ar reikia besimokančiųjų kokių nors turimų žinių ar įgūdžių</i>																								
3. Trukmė	<i>Minutės, pamokos, mokymosi etapai, pvz.: 40 min., 90 min., 2 pamokos, 10 min. užsiėmimas pamokos pradžioje, 30 min. užsiėmimas kiekvieną rytą... ir t. t.</i>																								
4. Mokymosi aplinka	<i>Viduje ar lauke Trumpai apibūdinkite aplinkos charakteristikas, kurios yra svarbios (arba naudingos) šiai veiklai (pamokai), įskaitant specialų klasės ar kabineto įrengimą ar kt.</i>																								
5. STEAM & SEL kompetencijos	<table> <tr> <td>Žinios apie natūralų pasaulį</td> <td>Matematinė ir mokslinė kalba</td> </tr> <tr> <td>Skaičiavimas</td> <td>Erdvinis mąstymas</td> </tr> <tr> <td>Pagrindinės mokslo sąvokos</td> <td>Kompiuterinis mąstymas</td> </tr> <tr> <td>Stebėjimas</td> <td>Matematiniai modeliai</td> </tr> <tr> <td>Eksperimentavimas</td> <td>Techninis raštingumas</td> </tr> <tr> <td>Bendravimas</td> <td>Skaitmeninis raštingumas</td> </tr> <tr> <td>Prasmingų klausimų uždavimas</td> <td>Informacijos valdymo įgūdžiai</td> </tr> <tr> <td>Motyvuotos išvados darymas</td> <td>Problemų sprendimas</td> </tr> <tr> <td>Kūrybinis mąstymas</td> <td>Atsakingas sprendimų priėmimas</td> </tr> <tr> <td>Bendravimas</td> <td>Pasitikėjimas ir atkaklumas</td> </tr> <tr> <td>Bendradarbiavimas</td> <td>Sąžiningumas</td> </tr> <tr> <td>Smalsumas</td> <td>Empatija</td> </tr> </table>	Žinios apie natūralų pasaulį	Matematinė ir mokslinė kalba	Skaičiavimas	Erdvinis mąstymas	Pagrindinės mokslo sąvokos	Kompiuterinis mąstymas	Stebėjimas	Matematiniai modeliai	Eksperimentavimas	Techninis raštingumas	Bendravimas	Skaitmeninis raštingumas	Prasmingų klausimų uždavimas	Informacijos valdymo įgūdžiai	Motyvuotos išvados darymas	Problemų sprendimas	Kūrybinis mąstymas	Atsakingas sprendimų priėmimas	Bendravimas	Pasitikėjimas ir atkaklumas	Bendradarbiavimas	Sąžiningumas	Smalsumas	Empatija
Žinios apie natūralų pasaulį	Matematinė ir mokslinė kalba																								
Skaičiavimas	Erdvinis mąstymas																								
Pagrindinės mokslo sąvokos	Kompiuterinis mąstymas																								
Stebėjimas	Matematiniai modeliai																								
Eksperimentavimas	Techninis raštingumas																								
Bendravimas	Skaitmeninis raštingumas																								
Prasmingų klausimų uždavimas	Informacijos valdymo įgūdžiai																								
Motyvuotos išvados darymas	Problemų sprendimas																								
Kūrybinis mąstymas	Atsakingas sprendimų priėmimas																								
Bendravimas	Pasitikėjimas ir atkaklumas																								
Bendradarbiavimas	Sąžiningumas																								
Smalsumas	Empatija																								
6. Numatomi mokymosi rezultatai	<i>Ko vaikai ar mokiniai turėtų išmolti, ugdytis per šią veiklą (pamoką)?</i>																								
7. Dalykai ir temos	<i>Veiklos (pamokos) dalykinės sritys Tarpdalykiniai ryšiai</i>																								

8. Metodikos	Mąstymo modeliavimas Tyrimu grįstas mokymasis Probleminis mokymasis SCAMPER Montessori 3 dalių pamoka
9. Priemonės, medžiagos, ištekliai	<i>Reikalingų medžiagų ir išteklių aprašymas arba sąrašas (medžiagos: popierius, žirkklės, raštinės reikmenys ir kt., įranga, interneto šaltiniai ir kt.) URL į interneto išteklius Reikalavimai mokytojo įgūdžiams</i>
10. Išsamus veiklos aprašymas (žingsnis po žingsnio)	<i>Išsamus veiklos aprašymas (žingsnis po žingsnio) Pridėkite žingsnių (etapų) trukmę, jei tai svarbu medžiagai įgyvendinti Įtraukite paveikslėlius, schemas ar kitas iliustracijas kartu su tekstu, jei tai naudinga medžiagai įgyvendinti</i>
11. Meno integravimas	<i>Bet kokios svarbios pastabos dėl meno integravimo, neįtrauktos į išsamų veiklos aprašymą</i>
12. Su lytimi susiję aspektai ir nepalankioje padėtyje esančių mokinių įtraukimo strategijos	<i>Su lytimi susiję aspektai ir strategijos, skirtos nepalankioje padėtyje esantiems mokiniams įtraukti</i>
13. Grįžtamasis ryšys ir vertinimas	<i>Kaip vertinate, ar vaikai, mokiniai pasiekia mokymosi rezultatus Pasidalykite rekomenduojamomis veiklomis, kaip gaunate grįžtamąjį ryšį iš vaikų, mokinių Rekomenduojamos veiklos, skirtos pateikti grįžtamąjį ryšį (mokymosi įvertinimą) vaikams, mokiniams</i>
14. Vertinimas (skirtas įvertinimui balais)	<i>Pasidalykite metodais ir įrankiais, kurie padeda įvertinti vaikų, mokinių mokymąsi ir supratimą apie medžiagą įvertinimo ir ataskaitų teikimo tikslais (jei taikoma)</i>
15. Ar ji buvo įgyvendinta, išbandyta, ar ne Jei taip, apibūdinkite procesą (įgyvendinimo trukmę, švietimo veiklos rūšis, procesą)	<i>Iki 1 000 simbolių</i>
16. Jei taip, parašykite savo refleksiją, apmąstymus, vertinimą (laiko apribojimai, tikslų atitikimas ir pan.)	<i>Iki 1 000 simbolių</i>
17. Intelektinės nuosavybės teisės (INT) – veiklos kilmė	<i>Jei savo veiklą (pamoką) grindėte esamu šaltiniu ar projektu, nurodykite autorių (-iaus) vardą, pavardę, nuorodą į interneto šaltinį, kuriame pamoka paskelbta, arba kitą informaciją Jei pamoką sukūrėte jūs, pateikite nurodymus, kokiomis sąlygomis dalijatės savo darbais</i>

Šalies 1–5 klasių mokytojų STEAM
mokomosios medžiagos konkurso nuostatų
2 priedas

**ŠALIES 1–5 KLASIŲ MOKYTOJŲ STEAM MOKOMOSIOS MEDŽIAGOS
KONKURSO
MOKOMOSIOS MEDŽIAGOS FORMA**

Mokytojo vardas, pavardė, švietimo įstaiga, kontaktiniai duomenys

1. Mokomosios medžiagos pavadinimas
 2. Mokomasis dalykas ar sritis
 3. Ugdymas, klasė
 4. Tikslai
 5. Mokomosios medžiagos kūrimo tikslas (pagrindas)
 6. Kaip įgyvendinti švietimo įstaigose
 7. Pagalbinė medžiaga, skirta teikiamai medžiagai įgyvendinti (vaizdo įrašai, prototipo nuotrauka ir kt.)
 8. Ar ji buvo įgyvendinta, išbandyta, ar ne
 9. Jei taip, apibūdinkite procesą (įgyvendinimo trukmę, ugdymo rūšį, procesą) – iki 1 000 simbolių
 10. Jei taip, parašykite savo refleksiją, apmąstymus, vertinimą (laiko apribojimai, tikslų atitikimas ir pan.) – ne daugiau kaip 1 000 simbolių
-