



Finansuoja
Europos Sąjunga
NextGenerationEU



NAUJOS KARTOS
LIETUVA



TŪM

STEAM
UGDYMAS

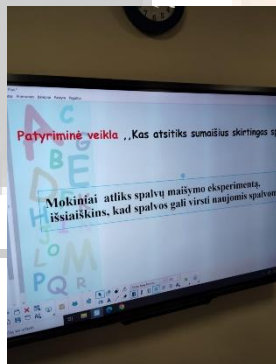


PROJEKTO TŪM STEAM veiklos 2025 metais Rokiškio Juozo Tūbelio progimnazijoje

Patyriminė veikla „Kas atsitiks sumaišius skirtingas spalvas?“.

2a, 2b, 2c (2025 m. sausis).

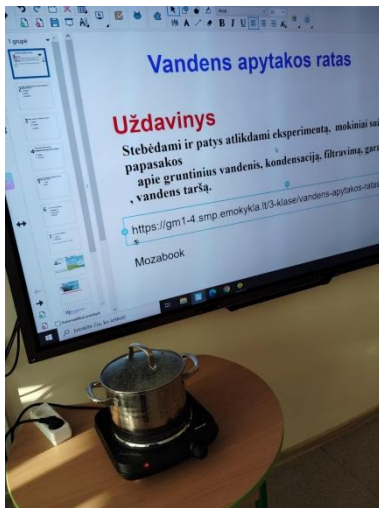
Dalyvavo apie 90 proc. 1 klasės mokinių, kurie atliks spalvų maišymo eksperimentą, išsiaiškins, kad spalvos gali virsti naujomis spalvomis.



Eksperimentas „Vandens apytakos ratas”

3a, 3b, 3c (2025 m. sausis).

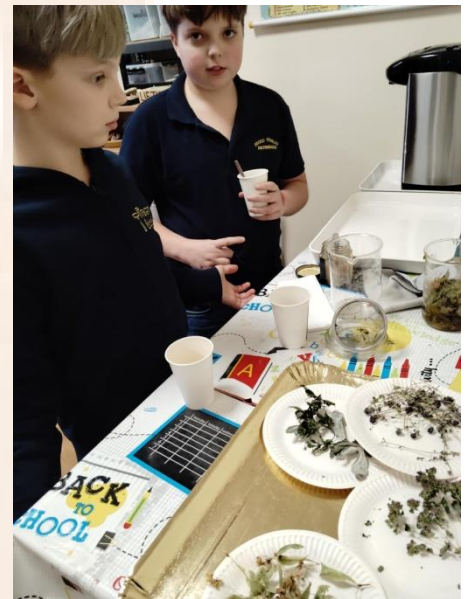
Eksperimente dalyvaus apie 85 proc. 3 klasės mokinių, kurie papasakos apie gruntinius vandenis, kondensaciją, filtravimą, garavimą.



Sveikatos valandėlė „Vaistažolės - sveikatos šaltinis iš gamtos

3a, 3b, 3c, 4a, 4b, 4c (2025 m. sausis).

Valandėlėje dalyvaus apie 90 proc. 3-4 klasių mokinių, kurie tyrinės vaistinių augalų išorinius požymius, ragaus įvairias arbatas, pajaus ne tik jų skonį, bet sužinos vaistažolių gydomąsias savybes, saugos savo sveikatą.



Kūryba Minecraft platformoje

3a, 3b, 3c, 4a, 4b, 4c (2025 m. sausis).

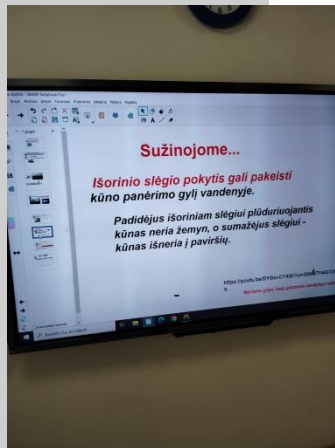
Dalyvaus apie 80 proc. 3-4 klasių mokinių, kurie kūrybiškai veiks, dirbs komandoje, kurs virtualią aplinką, spręs uždutis ir gilins žinias apie Lietuvą, ugdytis erdvinį mąstymą bei tobulins skaitmeninę kompetenciją.



Eksperimentas „Naras”

3a, 3b, 3c, 4a, 4b, 4c (2025 m. vasaris).

Dalyvaus apie 80 proc. 3-4 klasių mokinių, kurie kūrybiškai veiks, dirbs komandoje, kurs virtualią aplinką, spręs uždutis ir gilins žinias apie Lietuvą, ugdytis erdvinį mąstymą bei tobulins skaitmeninę kompetenciją.



Projektas „Ozobotų kelionė”

2a, 2b, 2c (2025 m. vasaris).

Projekte dalyvaus apie 85 proc. 2 klasių mokinių, kurie kūrybiškai, logiškai mąstys, pritaikys įgytas žinias, dirbs komandoje ir integruos kelis dalykus, dirbdami su skaitmeninėmis technologijomis daugiau sužinos apie paukščius.



Stebėjimas „Sniego paslaptys”

1a, 1b, 1c (2025 m. vasaris).

Stebėjime dalyvaus apie 80 proc. 1 klasių mokinių, kurie aktyviai dalyvaus stebėjimo procese, kurs sniego skulptūras, atliks bandymus su sniegu, svers, lygins, lipdys sniegės formas, darys išvadas.



Kūrybinės dirbtuvės „Saulės laikrodis

2a, 2b, 2c (2025 m. kovas).

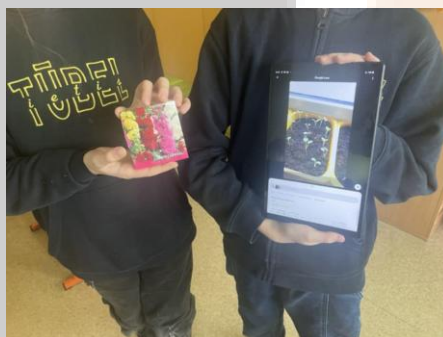
90 proc. 2 klasių mokinių aktyviai dalyvaus kūrybiniame procese, grupėse pasigamins saulės laikrodžius, išbandys laikrodžių tikslumą.



Tyrimas „Augalų detektyvas”

3a, 3b, 3c (2025 m. kovas).

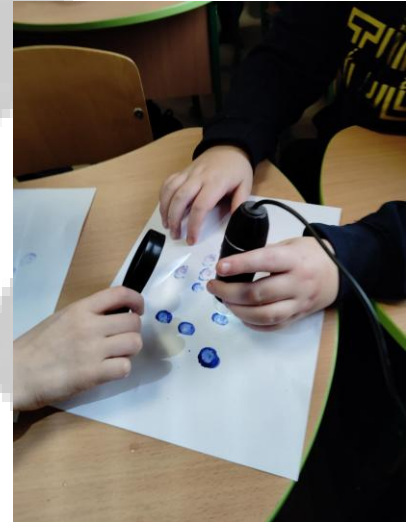
Tyrimė dalyvaus apie 80 proc. 3 klasių mokinių, kurie tyrinės mokyklos augalus, naudosis interaktyviu papildinamuoju stiklu, programėle Google Lens, kurs 100 m atstumu nuo mokyklos augančių augalų žemėlapi.



Iššūkis „Kieno tai pėdsakai ir pirštų antspaudai?”

4a, 4b, 4c (2025 m. kovas).

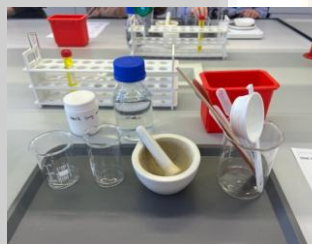
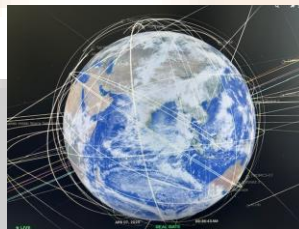
Iššūkyje dalyvaus apie 85 proc. 4 klasių mokinių, kurie tyrinės pėdsakus, pirštų antspaudus, susipažins su tyrėjo profesija, analizuos, ar pėdsaką apibūdina galūnių sandara, dydis, forma. Sužinos, kad dviejų žmonių pirštų sutapimo galimybė yra vos viena iš 64 milijardų, atsakys į iššūkio klausimą.



Išvyka į STEAM centrą Utenoje

3a, 3b, 3c (2025 m. balandis).

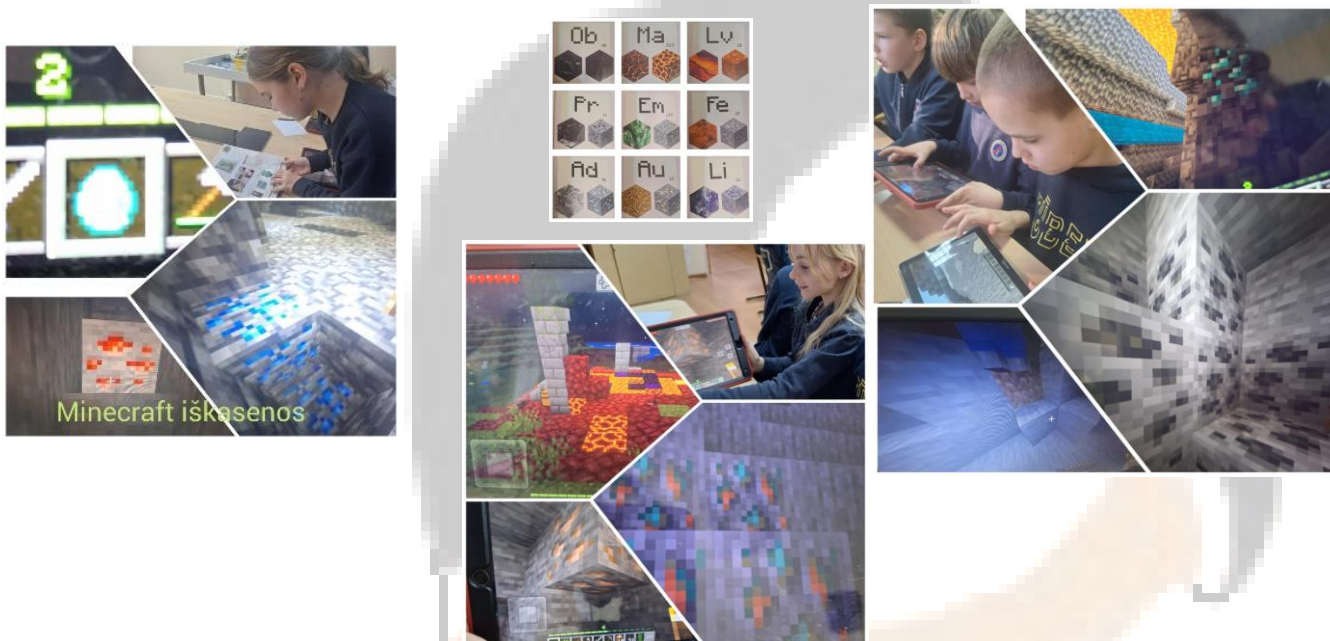
Išvykoje dalyvaus apie 80 proc. 3 klasių mokinių, kurie tobulinsis STEAM veiklų srityje, eksperimentuos, atliks bandymus, integruos kelis mokomuosius dalykus.



Mokomoji užduotis „Iškasenos Minecraft platformoje

3a, 3b, 3c, 4a, 4b, 4c (2025 m. balandis).

alyvaus apie 90 proc. 3-4 klasių mokinių, kurie motyvuotai ir kūrybiškai spręs problemas Minecraft platformoje, bendradarbiaus, ugdysis erdvinį mąstymą, kurs ir atliks užduotis, gilins žinias apie iškasenas bei tobulins skaitmeninę kompetenciją



Filmukas: <https://www.facebook.com/reel/547941347928436>

Atvira pamoka „Programavimas su ScratchJr“

3a, 3b, 3c (2025 m. balandis).

Dalyvaus apie 90 proc. 3 klasių mokinių, kurie programuos su ScratchJr programa, dirbs porose, ugdysis informacinį mąstymą, kurs ir pristatys istorijas.



Eksperimentas „Apversta stiklinė”

4a, 4b, 4c (2025 m. gegužė).

Eksperimente dalyvaus apie 95 proc. 4 klasių mokinių, kurie dirbdami grupėmis ir savarankiškai atliks bandymą ir įrodys, kad atmosferos slėgis yra daug didesnis už vandenį, atsakys į klausimus, naudosis Activinspire programa.

