

MOKINIŲ STEAM DALYKŲ UGDYMO SI POREIKIŲ PAŽINIMAS IR DUOMENIMIS GRĮSTO UGDYMO ĮGYVENDINIMAS

Formalus švietimas:

1. Integruoto gamtos mokslų kurso programa (5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 6a, 6b kl.)
2. Pasirenkamieji dalykai:
 - 2.1. Gamtos tyrimai ir konstravimas (1, 2 kl.)
 - 2.2. Gamtos tyrėjų klasė (5, 7 kl.)
 - 2.3. Integruotas vokiečių kalbos ir biologijos mokymo projektas „CLILIG@LITAUEN“ (5, 7 kl.)
3. Grupinės konsultacijos (pamokos, skirtos mokinių poreikiams tenkinti):
 - 3.1. Matematikos konsultacijos (4, 5 – 8 kl.)
4. Problemų sprendimu grindžiamo ugdymo programos „4×4“ įgyvendinimas:
 - 4.1. Mokinys sveikuolis (5 kl.)
 - 4.2. Mokinys startuolis (6 kl.)
 - 4.3. Lyderystės laboratorija (7 kl.)
 - 4.4. Mokinys mokslininkas (8 kl.)

Neformalus švietimas:

1. Ekologinis ugdymas, gamtosauga
 - 1.1. Kombinezonas + laboratorija (1 – 4 ir 5 – 8 kl.)
2. Techninė kūryba
 - 2.1. Robotikos būrelis (1 – 4 ir 5 – 8 kl.)
 - 2.2. Jaunųjų kompiuterininkų mokykla „Ateities išm@nieji“ (1 – 4 ir 5 – 8 kl.)
3. Matematinio raštingumo ugdymas
 - 3.1. Integruota matematinio raštingumo ir analitinio mąstymo programa „Šachas ir Matas“ (1 – 4 kl.)
 - 3.2. Gabių mokinių ugdymo programa „Integralas“ (1 – 4 kl.)
4. Projektinė veikla
 - 4.1. Jaunųjų inovatorių bazė (5 – 8 kl.)
5. Meninė saviraiška
 - 5.1. Dailės būrelis „Linksmasis teptukas“ (1 – 4 kl.)
 - 5.2. Dizaino ir modeliavimo studija „Spalvos“ (5 – 8 kl.)
 - 5.3. Menų klubas „Improvizacijų kambarys“ (1 – 4 ir 5 – 8 kl.)