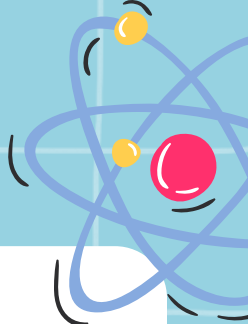
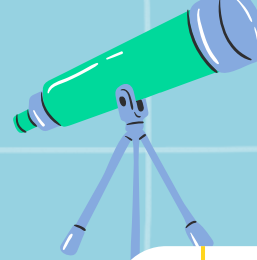


STEAM KLASĖ 7 IŠŠŪKIS



Anotacija

Tai programos baigiamosios veiklos, kurių metu mokiniai galės pademonstruoti tiek įgytas teorines žinias, tiek praktinius gebėjimus. Atlikę, pristatę ir aptarę užduotis, įsivertinę savo pažangą, mokiniai gaus „STEAM klasė 7“ ženklelį.

Tikslas

Atlikdami įvairias praktines užduotis, turės gebėti pasirinkti tinkamas veiklų atlikimo strategijas, numatyti rezultatus, ieškoti problemų sprendimo būdų, vertinti ir įsivertinti veiklų rezultatus bei reflektuoti asmeninę pažangą ir numatyti tobulinimosi galimybes.

Veiklos

Įvairių integruotų gamtamokslinių ir socialinių probleminių užduočių atlikimas, rezultatų pristatymas, įsivertinimas ir kitų darbų įvertinimas pagal PPP taisyklę.

*Užduotys parenkamos individualiai kiekvienai klasei, atsižvelgiant į jų atliktų veiklų rezultatus visos programos metu.



KONTAKTAI

steam@mruni.eu

+3706 587 1692

