RENGINIO PROGRAMA

Įžangos žodis, prisistatymai.

Marius Narvilas. *Kurti palaikymo kultūrą Lietuvos švietime: Kaip viskas prasidėjo ir mintys, patirtys paraštėse.* (10 min.)

Aidas Žandaris. Leidėjo žodis. Ar Lietuvos mokytojams dar reikalingos knygos!? (10 min.)

Paulius L. Tamošiūnas. Kaip suprasti STEAM ugdymą Lietuvoje!? (10 min.)

Marius Narvilas. *Skaitant knygą. Techninė kūryba, eksperimentavimas ir inžinerija klasėje*. (55 min.)

I dalis: Mokytis kuriant: įvadas ir filosofija . (15 min.)

Tema: Kodėl mums reikia „Mokau(si) kuriant“?

1. Patirtinis ugdymas ir STEAM
2. Konstruktyvizmas vs. konstrukcionizmas
3. Mokytojo vaidmens pokytis

II dalis: Metodologija ir procesas. (15 min.)

Tema: Kaip vyksta mokymasis kuriant?

1. Kūrybinis eksperimentavimas (*tinkering*), techninė kūryba (*making*) ir inžinerija
2. PDI modelis
3. Sunkus malonumas

III dalis: Technologijos ir įrankiai. (15 min.)

Tema: Žaidimo taisyklių keitėjai

1. Trys banginiai: gamyba, fizinė kompiuterija, programavimas
2. Elektronika ir mikrovaldikliai
3. Programinė įranga

Refleksija. Klausimai, atsakymai. (10 min.)