

STEAM pamoka gimsta ugdymo procese iš atsiradusios problemos, kurią reikia išspręsti.

STEAM pamoka vertinga yra tuomet, kai ji yra vertinga mokiniui, kai kreipiamas dėmesys į realaus pasaulio problemas ir ieškoma jų sprendimo galimybių, integruojami dalykai, mokiniai įtraukiami į kritinio mąstymo veiklas ir produktyvų komandinį darbą.

Tokiu būdu įgyjamos ne tik žinios, įgūdžiai, bet ir mokomasi tolerancijos ir pagarbos kito nuomonei.

Mokinys mokosi kritinio mąstymo per patirtis.

STEAM pamokos dalys

1. Pamokos tema.
2. Pamokos tikslas.
3. Pamokos uždavinys/iai.
4. Reali problema/ situacija.
5. Probleminiai klausimai/hipotezė, Kritinio mąstymo aktyvinimas.
6. Vertinimo kriterijai (remiantis Bendrąja dalyko ugdymo programa).
7. Priemonių pasirinkimas/ praktinis pritaikymas.
8. Grupinis darbas/darbas porose. (*Svarbus aktyvus mokinių darbas, savarankiškai ieškoma informacijos, kuriams atsakymai, kurie yra formuluojami pačių mokinių. Galimos klaidos, kurios yra aptariamose, kartu ieškoma kūrybiškų, bendrų sprendimų. Jie mokosi dalintis informacija, išgirsti, įsiklausyti, pasisakyti, mokosi tolerancijos ir pagarbos kitai nuomonei. Mokiniai mokosi bendradarbiaujant.*)
9. Produktas (plakatas, infografikas, pateiktis, apčiuopiamas daiktas, lankstinukas, skrajutė ir pan.), jo panaudojimo galimybės.
10. Pristatymas. Išvados.
11. Mokinių refleksija/ apibendrinimas pagal išsikeltą hipotezę. Sugrįžtama prie pamokos uždavinio, vertinimo kriterijų.

Privaloma: dalykų integracija, IT panaudojimas, viešasis kalbėjimas.

Pirmas penkias pamokos dalis galima kaitalioti vietomis.

STEAM kompetencijos:

- Kūrybiškumo
- Iniciatyvumo
- Verslumo
- Gamtamokslinės

STEAM metodas - tai integralus, į kompleksinę tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą orientuotas mokymo metodas.

- Praktinis tyrimas
- Kūrybinis darbas
- Interaktyvus žaidimas
- Interaktyvus mokymas(is)
- Informacijos kodavimas QR kodu
- Komandinis darbas
- Praktinis žaidimas