

4 TOOLS. 5-10 KLASIŲ MOKINIŲ APKLAUSA

TARPINIAI REZULTATAI

2020 birželio mėn.

Šlienavos pagrindinė mokykla



Erasmus+ KA101

„STEAM ugdymo plėtra mokykloje – novatoriškas ugdymas(is)“

Projektas finansuojamas iš ES programos Erasmus+ lėšų

2019-1-LT01-KA101-060311



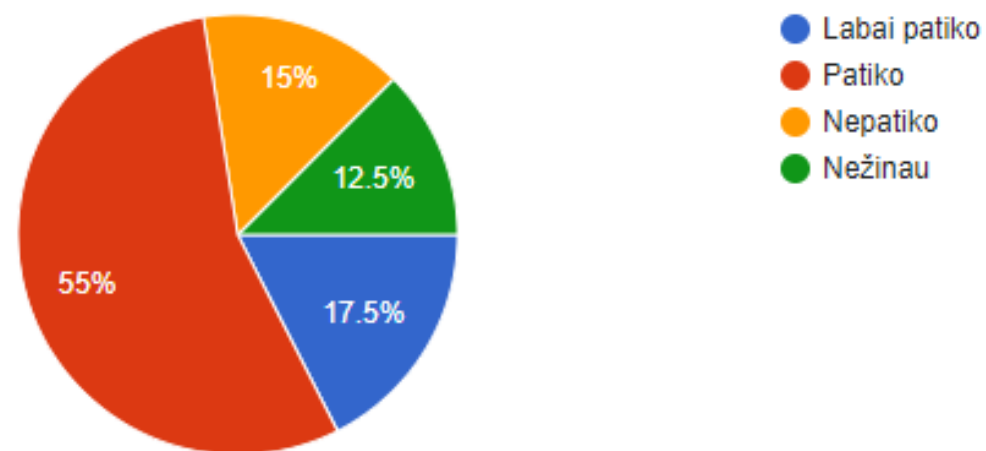
APKLAUSOS FORMA

APKLAUSOS REZULTATAI



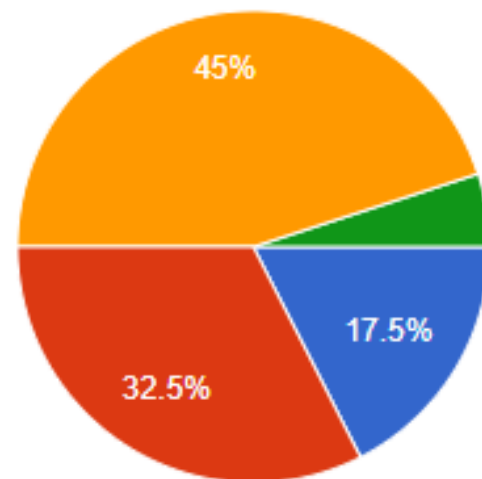
1. Ar tau patiko dalyvauti projektuose? (Aitvarai, Išmanieji matematikos suoliukai, Sveikiname mamą, Mokyklos reprezentavimas-malūnų kūrimas, Žaidimo kauliukas „Sveika gyvensena“, Kauno marių regioninio parko ekosistemų tyrimas, Piramidės, Statau Eko namus, Infekcinių ligų pristatymas erdvinėse figūrose, Sukinių iliuzijos, Būgnų skambesys ir kt.)

40 responses



2. Kada įgyji daugiau gebėjimų: paprastų pamokų metu ar dalyvaudamas projektuose?

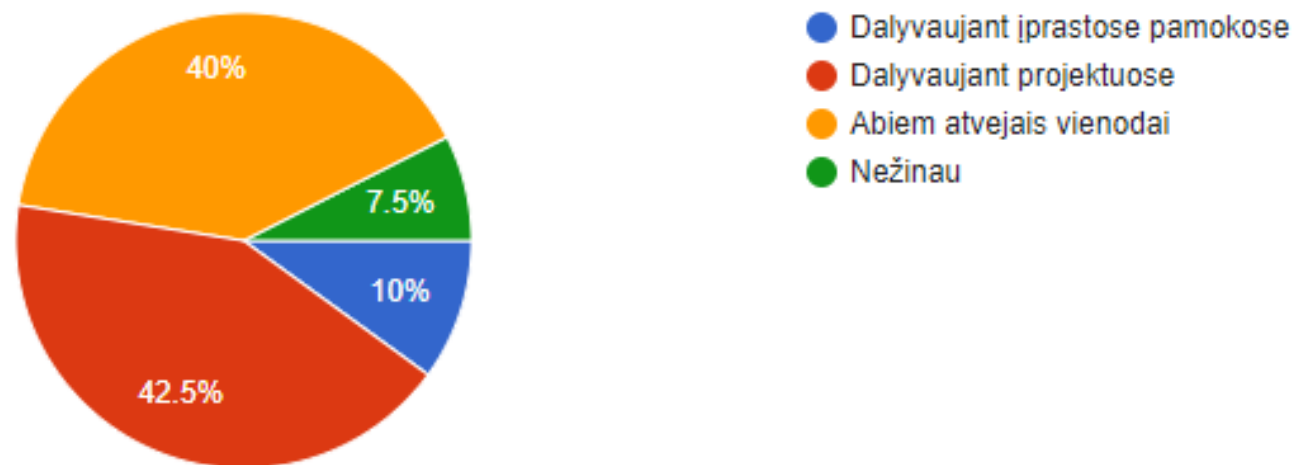
40 responses



- Daugiau sužinau įprastų pamokų metu
- Daugiau sužinau dalyvaudamas projektuose
- Abiem atvejais vienodai
- Nežinau

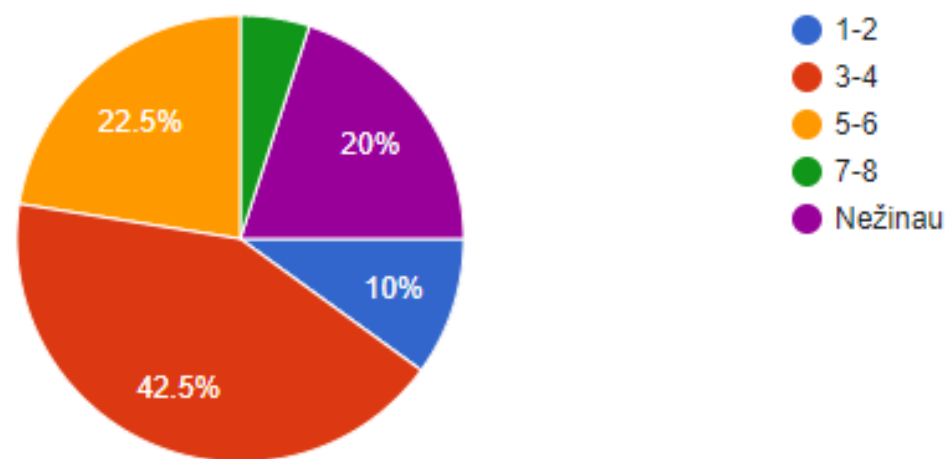
3. Kaip mokytis tau įdomiau?

40 responses



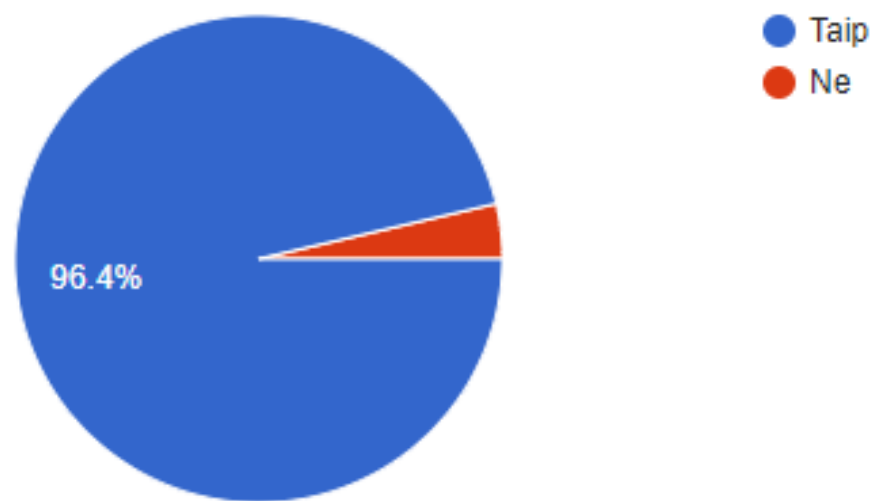
4. Suskaičiuok, keliuose projektuose šiais mokslo metais dalyvavai? (Aitvarai, Išmanieji matematikos suoliukai, Sveikiname mamą, Mokyklos reprezentavimas-malūnų kūrimas, Žaidimo kauliukas „Sveika gyvensena“, Kauno marių regioninio parko ekosistemų tyrimas, Piramidės, Statau Eko namus, Infekcinių ligų pristatymas erdvinėse figūrose, Sukinių iliuzijos, Būgnų skambesys ir kt.)

40 responses



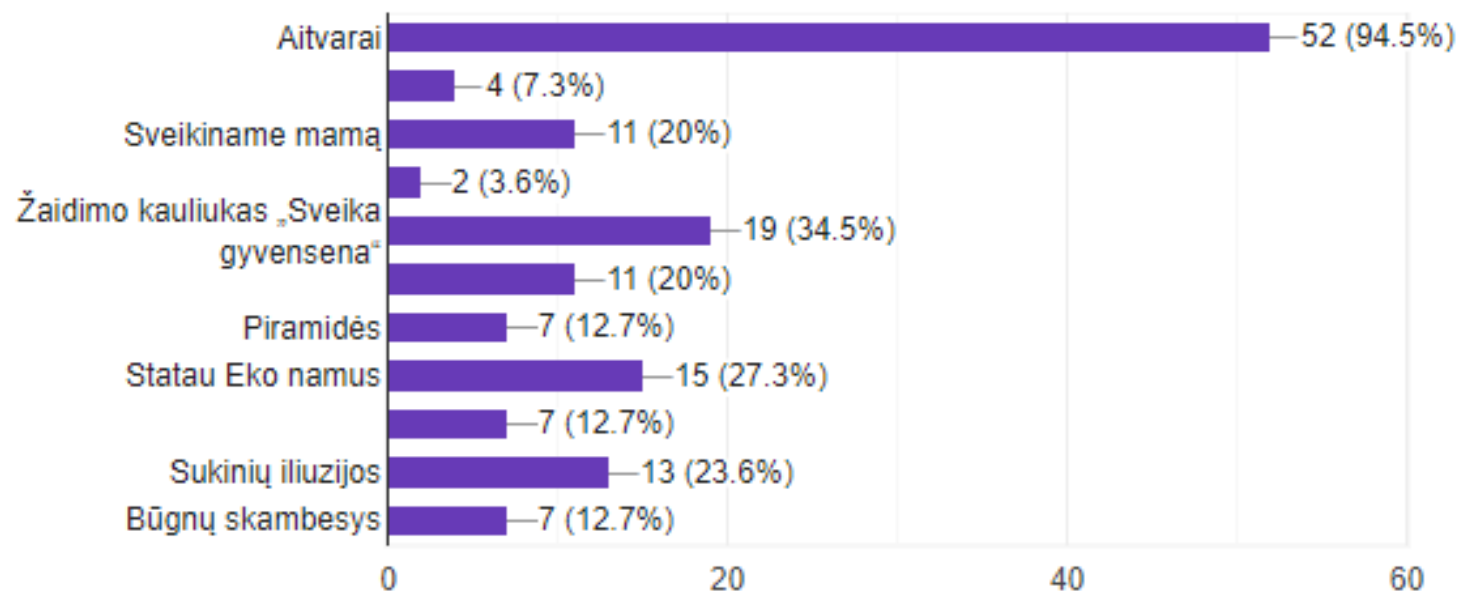
Ar šiais mokslo metais vykdei STEAM projektus?

55 responses



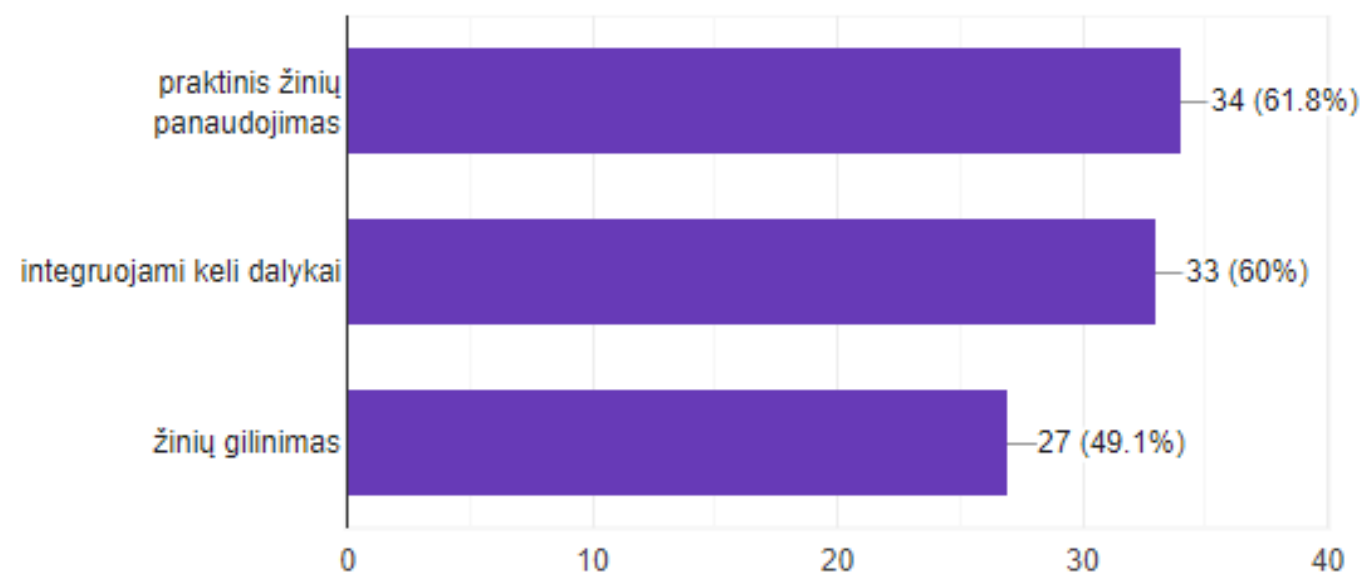
Pasirink kokių STEAM projektus vykdei

55 responses



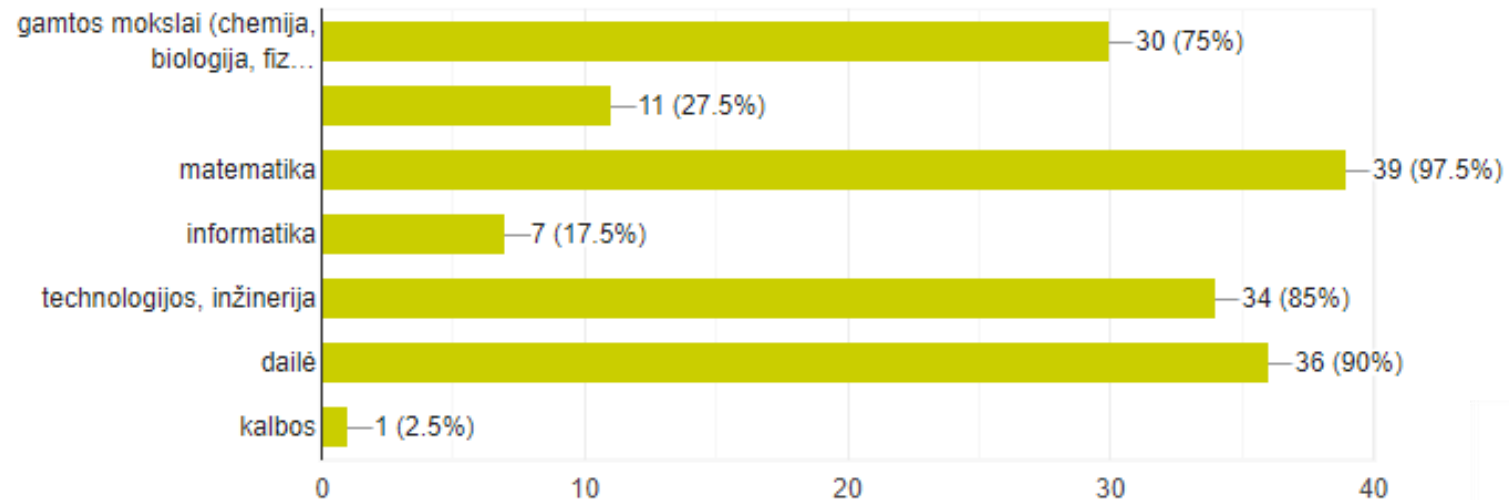
Pasirink STEAM projektų veiklų naudą ugdyme

55 responses



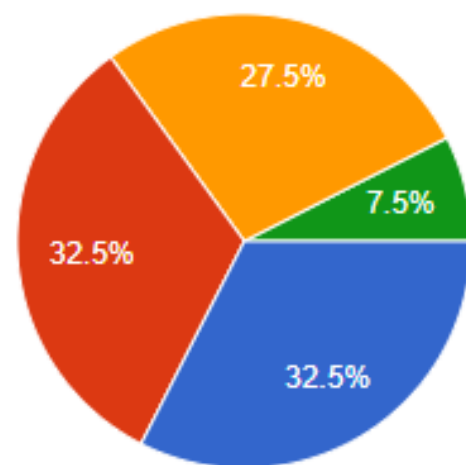
7. Pažymėk, kurie dalykai buvo įtraukti į projektus? (Aitvarai, Išmanieji matematikos suoliukai, Sveikiname mamą, Mokyklos reprezentavimas-malūnų kūrimas, Žaidimo kauliukas „Sveika gyvensena“, Kauno marių regioninio parko ekosistemų tyrimas, Piramidės, Statau Eko namus, Infekcinių ligų pristatymas erdvinėse figūrose, Sukinių iliuzijos, Būgnų skambesys ir kiti)

40 responses



8. Ar vykdant projektus, reikėjo dirbti grupėse?

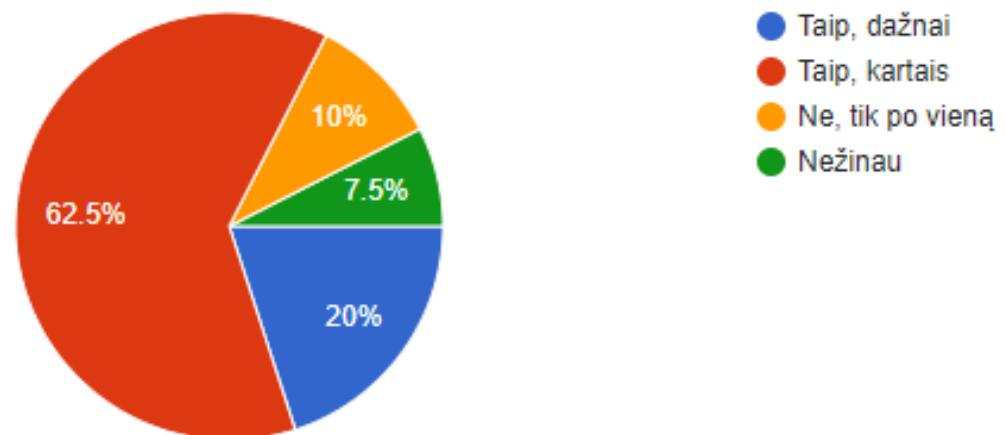
40 responses



- Taip, dažnai
- Taip, kartais
- Ne, tik po vieną
- Nežinau

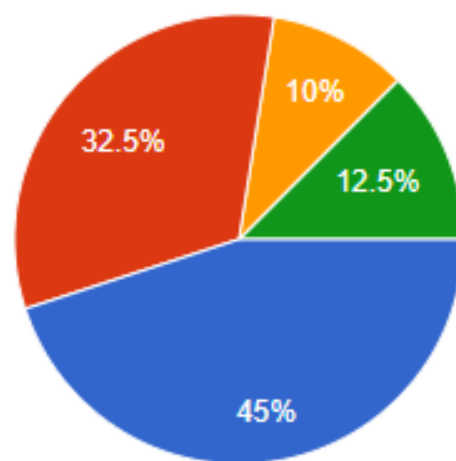
9. Ar pamokų metu dažnai dirbate grupėse?

40 responses



10. Ar bendradarbiaujančios grupės keičiasi, ar visada dirbate tose pačiose?

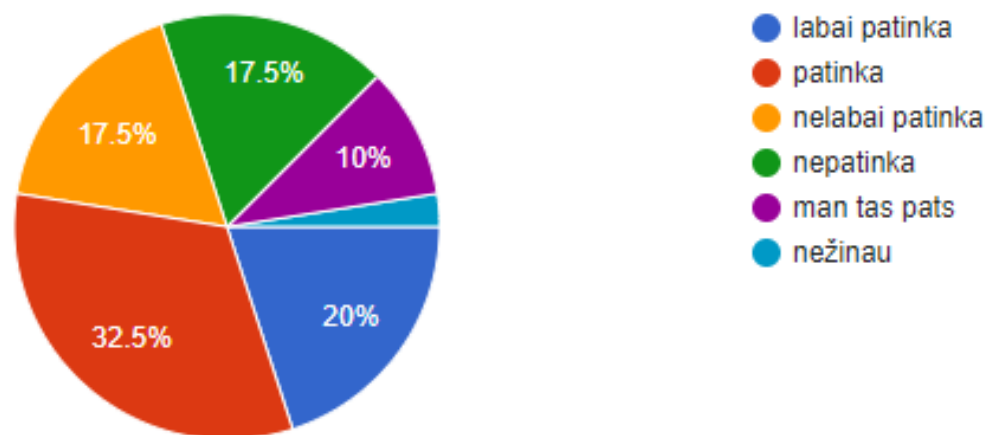
40 responses



- Keičiasi, tenka pabūti įvairiose grupėse
- Kartais keičiasi
- Ne, visada dirbu toje pačioje grupėje
- Nežinau

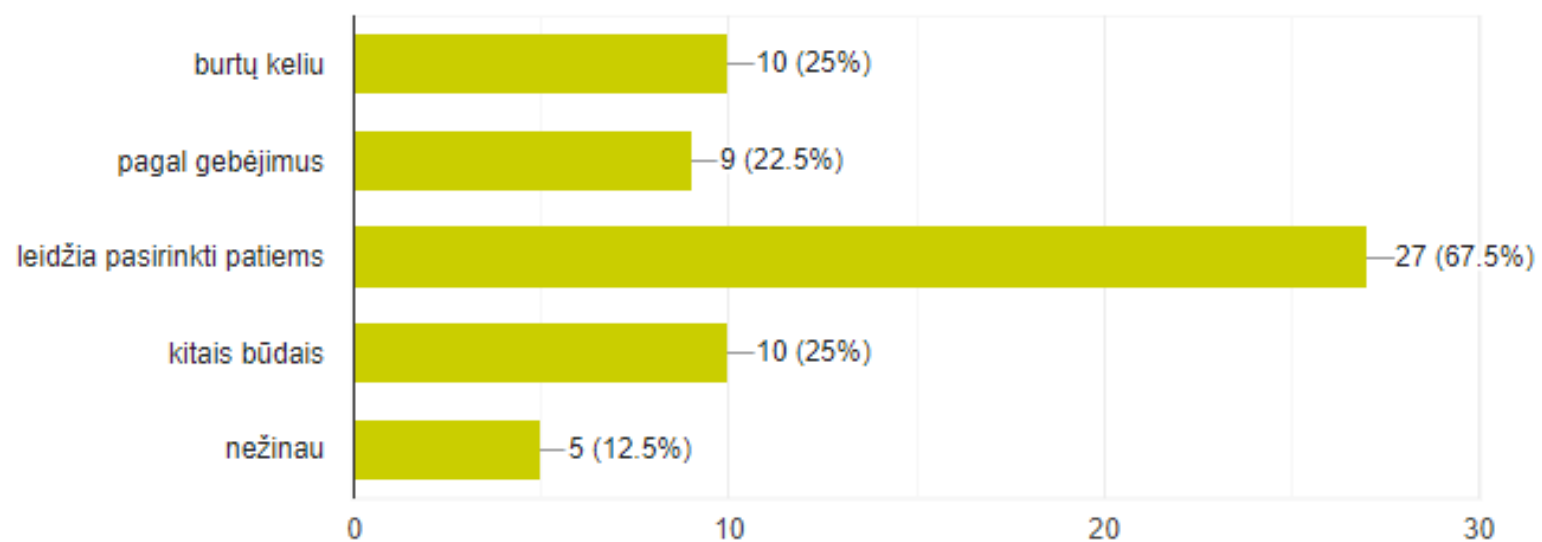
11. Ar tau patinka dirbti grupėse?

40 responses



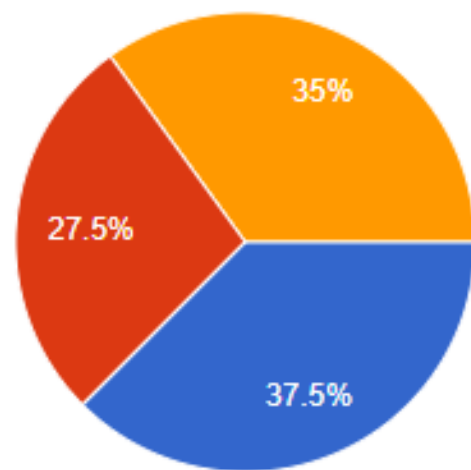
12. Kokias būdais mokytojas dažniausiai jus suskirsto į grupes?

40 responses



13. Ar teko pamokose taikyti Mandalos metodą (pagal mokytojo pateiktas užduotis ko nors ieškoti, karpyti ir klijuoti iš senų žurnalų, laikraščių)?

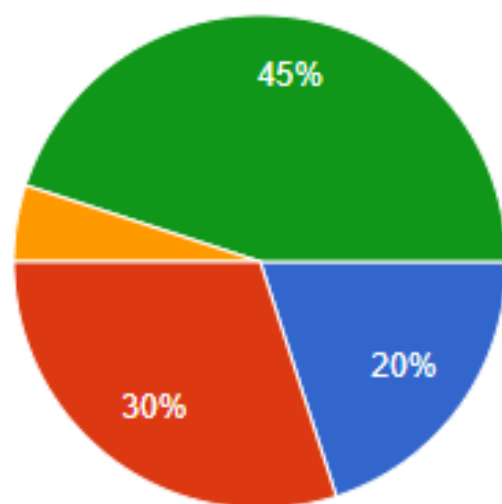
40 responses



● Taip
● Ne
● Nežinau

14. Prisiminti, kiek kartų per šiuos mokslo metus taikėte Mandalos metodą?

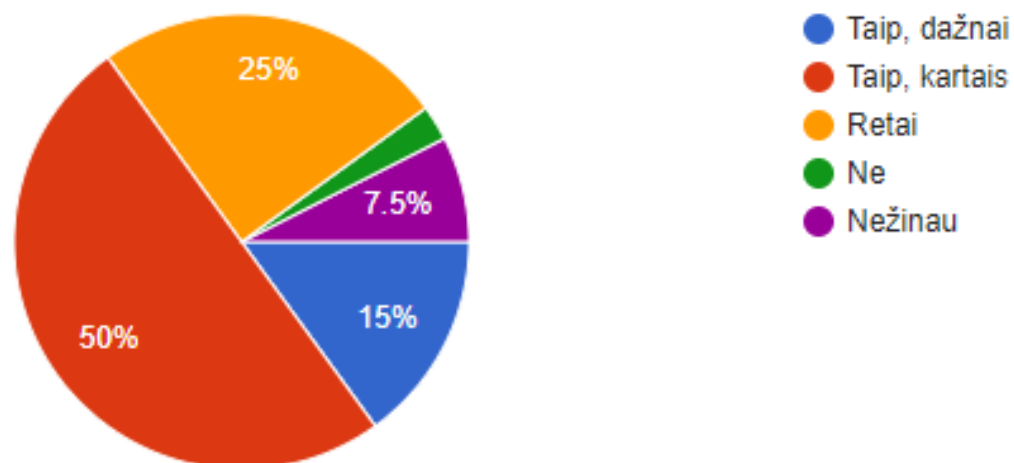
40 responses



- Niekada
- 1-2 kartus
- 3 ir daugiau kartų
- Nežinau

15. Ar mokytojai pateikia užduočių, kuriose reikia kūrybiškai mąstyti, išspręsti kokį nors galvosūkį, problemą, surasti išeitį iš kokios nors situacijos? (design thinking)

40 responses

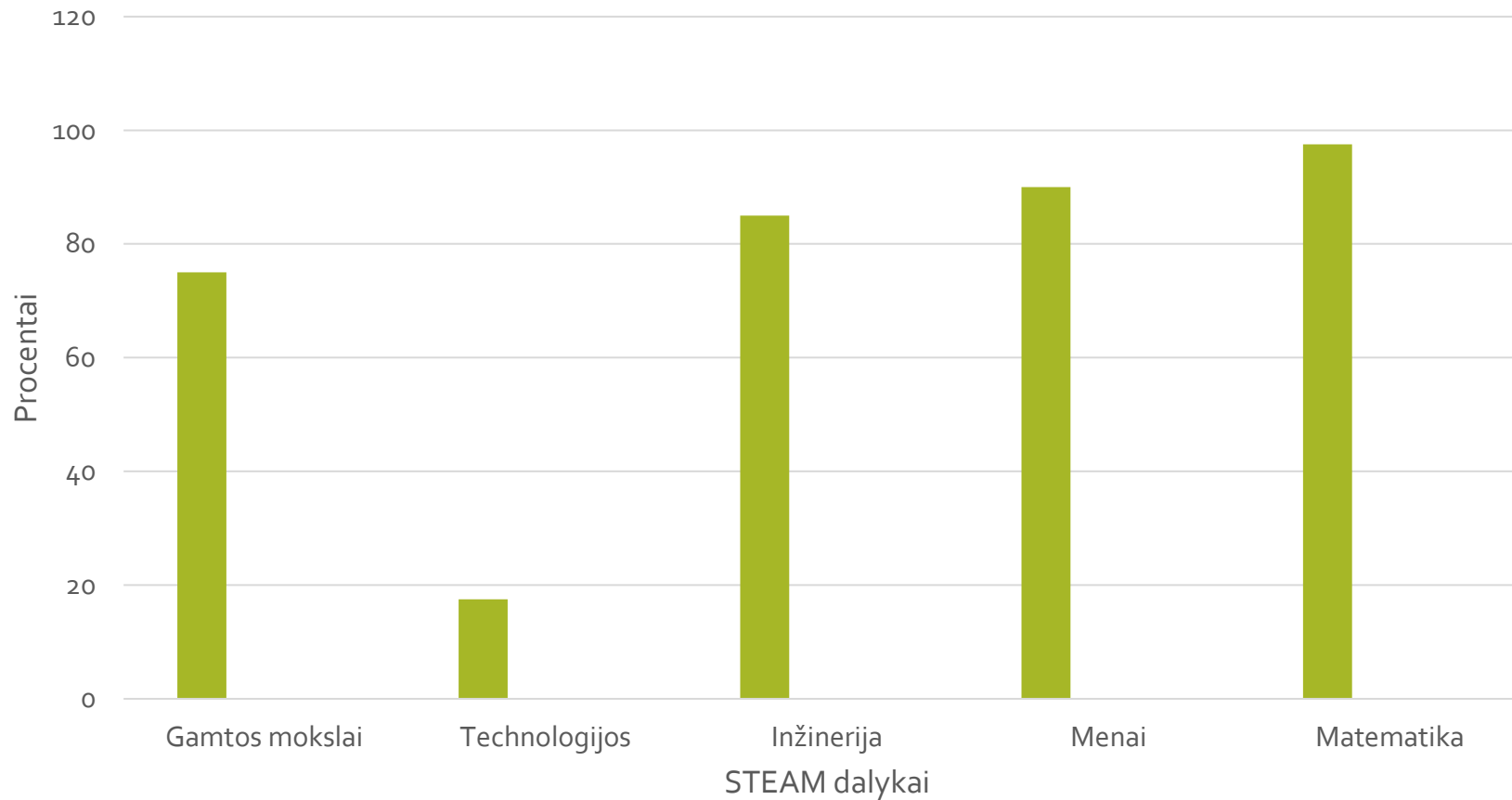


Išvados: 4 Tools – projekto metodas

- 17,5 % respondentų teigia, kad dalyvauti projektuose labai patinka.
- 55 % respondentų teigia, kad dalyvauti projektuose patinka.
- 32,5 % respondentų teigia, kad daugiau gebėjimų įgyja dalyvaudami projektuose, 17,5 % dalyvaudami įprastose pamokose, o 45 % abiem atvejais vienodai.
- 42,5 % respondentų teigia, kad dalyvaujant projektuose mokytis įdomiau.
- 75 % respondentų šiais mokslo metais dalyvavo nors viename projekte (42,5 % respondentų teigia, kad šiais mokslo metais dalyvavo 3-4 projektuose, 22,5 % dalyvavo 5-6 projektuose, 10 % dalyvavo 1-2 projektuose, 5 % dalyvavo 7-8 projektuose).
- 96,4 % respondentų dalyvavo vykdant STEAM projektus.
- 94,5 % respondentų dalyvavo vykdant STEAM projektą „Aitvarai“.
- 61,8 % respondentų nurodo, kad STEAM projektų nauda ugdyme – praktinis žinių panaudojimas.
- 60 % respondentų nurodo, kad STEAM projektų nauda ugdyme – integruojami keli dalykai.
- 49,1 % respondentų nurodo, kad STEAM projektų nauda ugdyme – žinių gilinimas.



Išvados: 4 Tools – STEAM dalykų įtraukimas į projektų veiklą



Išvados: 4 Tools – darbo grupėse, Mandalos, mąstymo dizaino metodai

- 65 % respondentų teigia, kad vykdant projektus, dirbo bendradarbiaujančiose grupėse.
- 82,5 % respondentų teigia, kad pamokų metu dirbo bendradarbiaujančiose grupėse.
- 77,5 % respondentų teigia, kad grupių sudėtis nuolat keitėsi, teko pabuvoti įvairiose grupėse.
- 52,5 % respondentų labai patinka arba patinka dirbti bendradarbiaujančiose grupėse.
- 25 % respondentų teigia, kad į grupes dažniausiai suskirstomi burtų keliu, 22,5 % - pagal gebėjimus, 67,5 % gali pasirinkti patys, 25 % - kitais būdais.
- 37,5 % respondentų teigia, kad pamokose buvo pritaikytas Mandalos metodas (30 % jį taikė 1-2 kartus, 5 % - tris ir daugiau kartų).
- 15 % respondentų teigia, kad pamokose dažnai taikomas mąstymo dizaino metodas.
- 50 % respondentų teigia, kad mąstymo dizaino metodas naudojamas kartais.

