

ERASMUS+ PROJEKTAS „STEAM UGDYMO PLĖTRA MOKYKLOJE – NOVATORIŠKAS UGDYMAS(IS)“

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



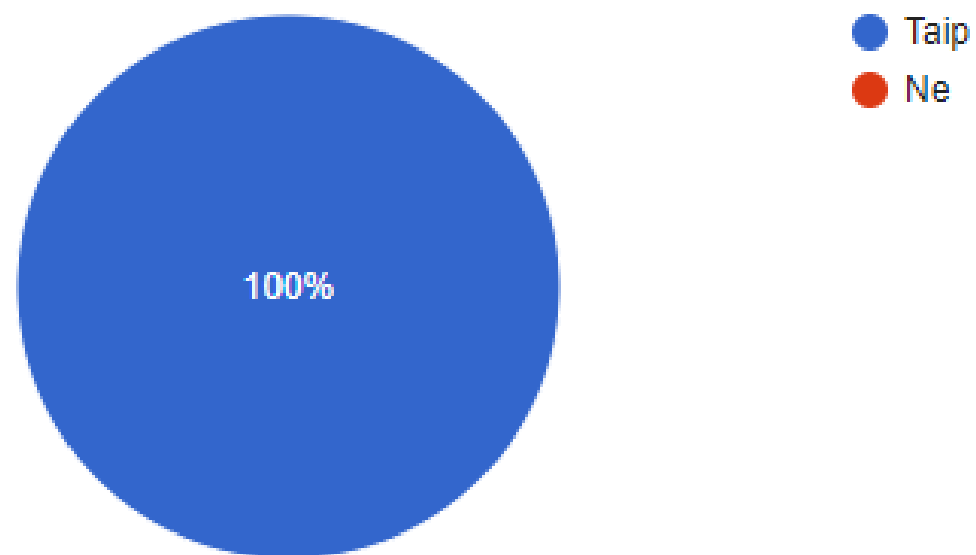
APKLAUSOS FORMA

APKLAUSOS REZULTATAI



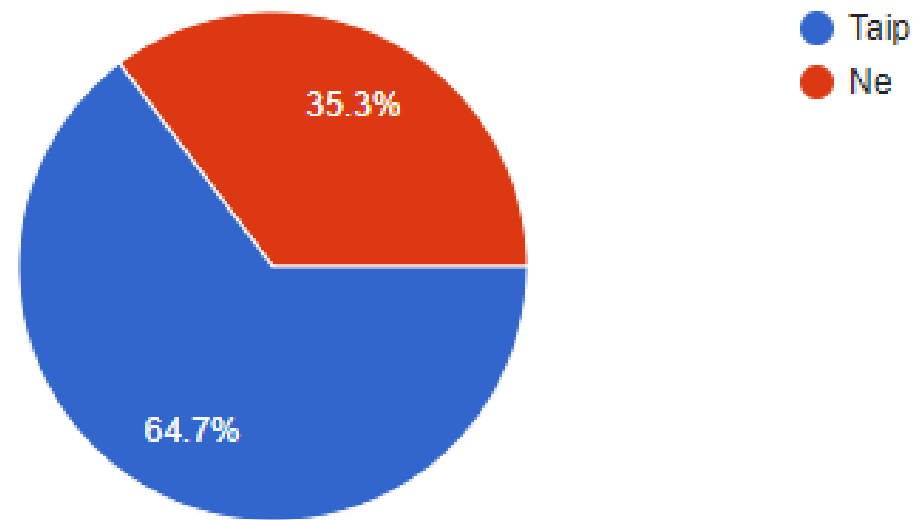
1. Ar esate susipažinęs su mokykloje 2020/21 m.m. vykdomu Erasmus+ projektu „STEAM ugdymo plėtra mokykloje - novatoriškas ugdymas(is)“?

17 responses



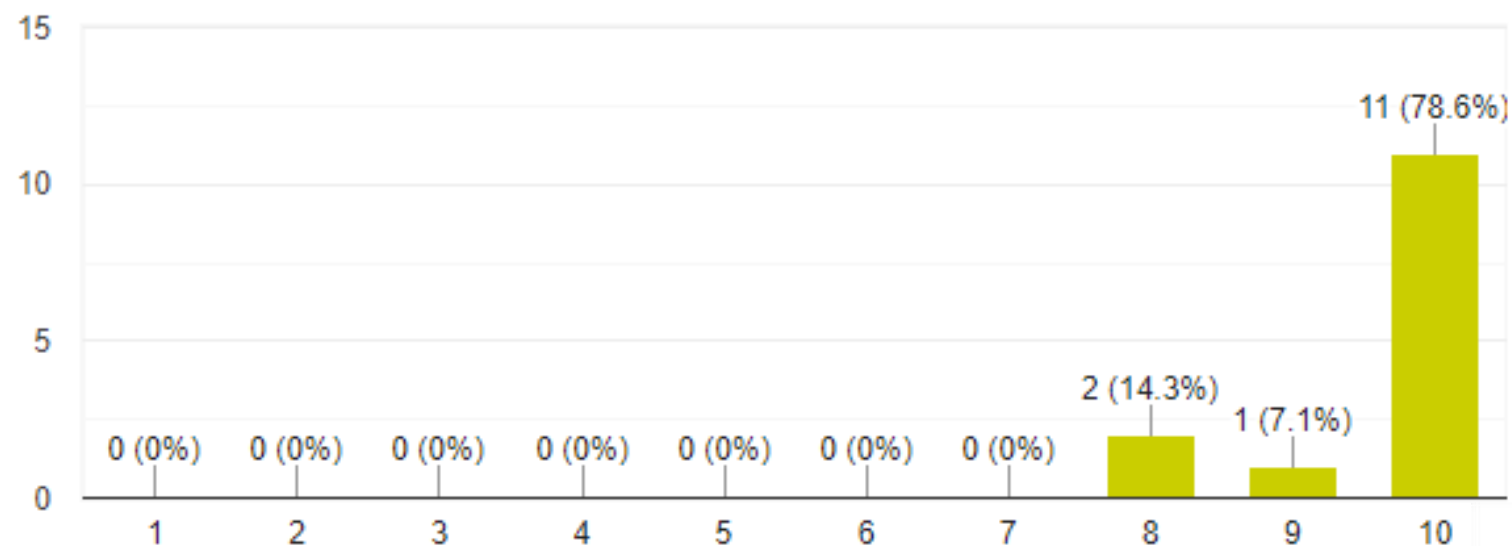
2. Ar dalyvavote projekto kvalifikacijos tobulinimo programos 1-oje dalyje „IKT teikiamos galimybės mokymui ir mokymuisi ir jų panaudojimo svarba praktikoje”? Pranešėjos I. Surgautienė ir Ž. Jankunė

17 responses



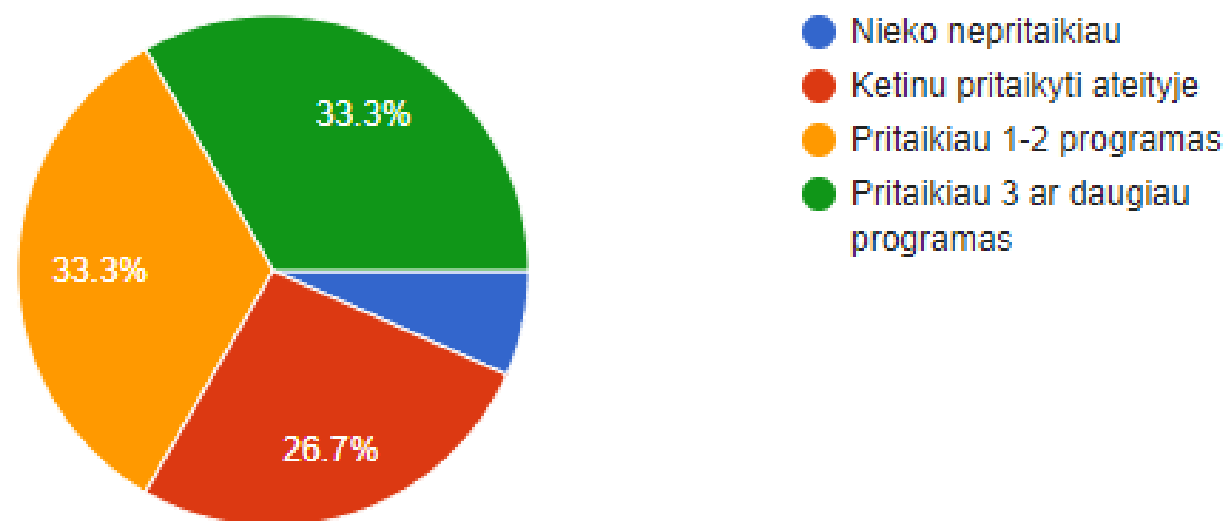
3. Įvertinkite 1-osios dalies „IKT teikiamos galimybės mokymui ir mokymuisi ir jų panaudojimo svarba praktikoje“ turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą (jei dalyvavote)

14 responses



4. Ar pritaikėte savo darbe kokią nors medžiagą/ programas iš 1-osios dalies „IKT teikiamos galimybės mokymui ir mokymuisi ir jų panaudojimo svarba“ ?

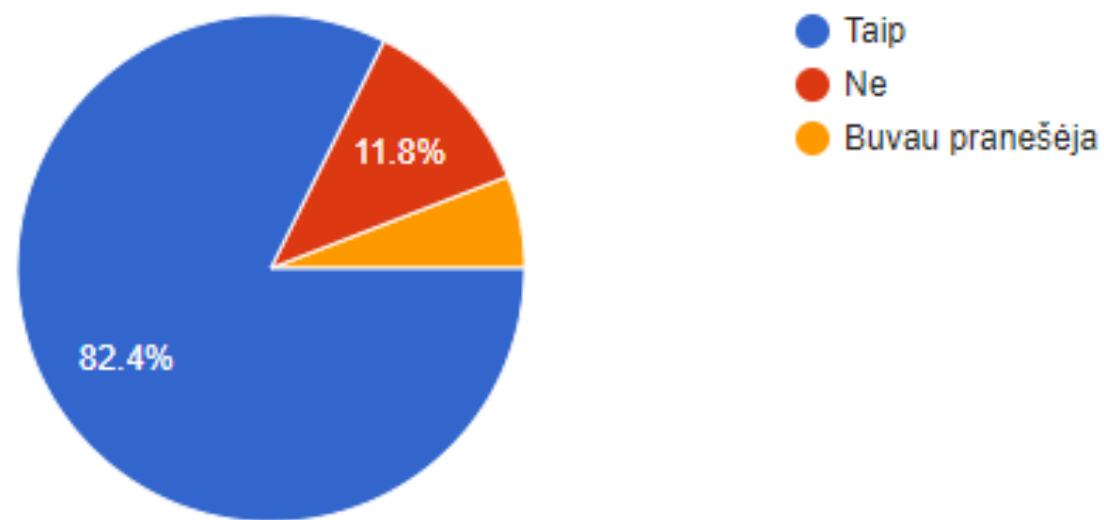
15 responses



5. Ar dalyvavote projekto kvalifikacijos tobulinimo programos 2-osios dalies pirmajame susitikime „Keturi įtraukūs ugdymo metodais bei jų naudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. Projekto metodas. Mandalos metodas“?

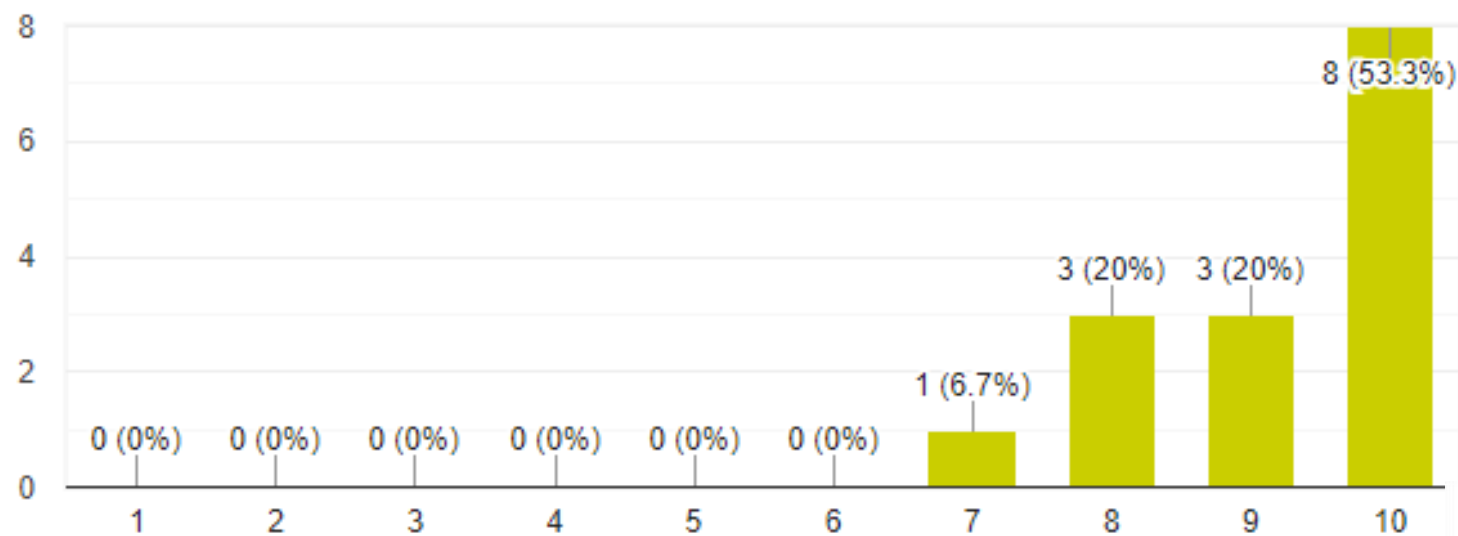
Pranešėjos O. Gervienė ir I. Banevičienė

17 responses



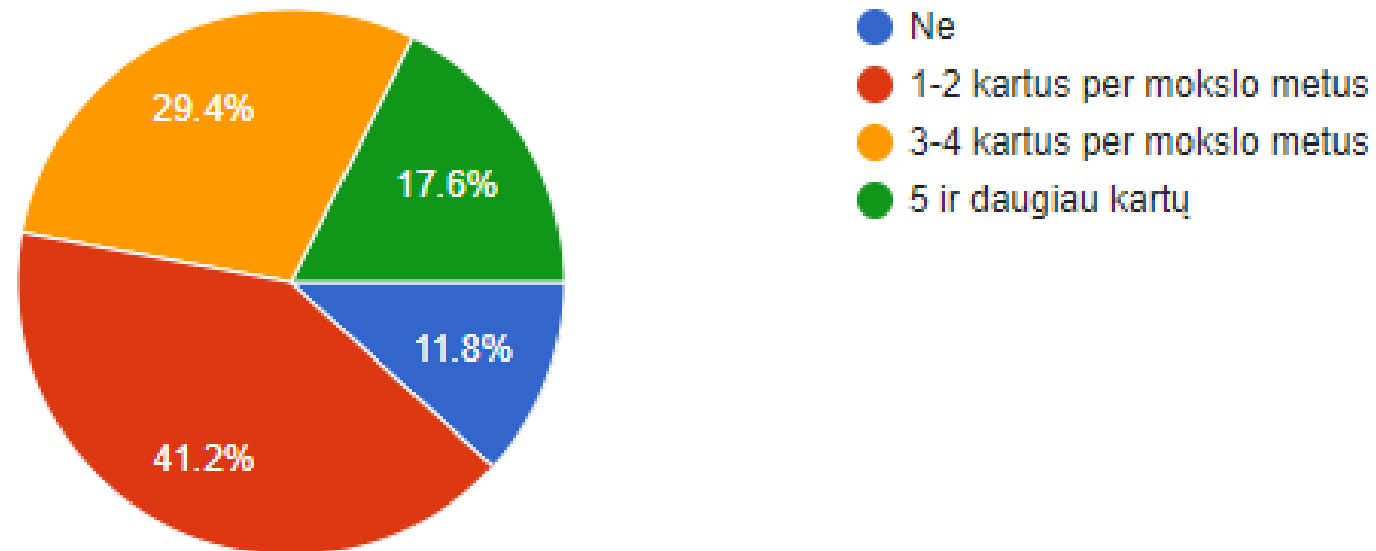
6. Prašau įvertinti projekto kvalifikacijos tobulinimo programos 2-osios dalies pirmojo susitikimo „Keturi įtraukūs ugdymo metodais bei jų naudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. Projekto metodas. Mandala“ turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą (jei dalyvavote)

15 responses



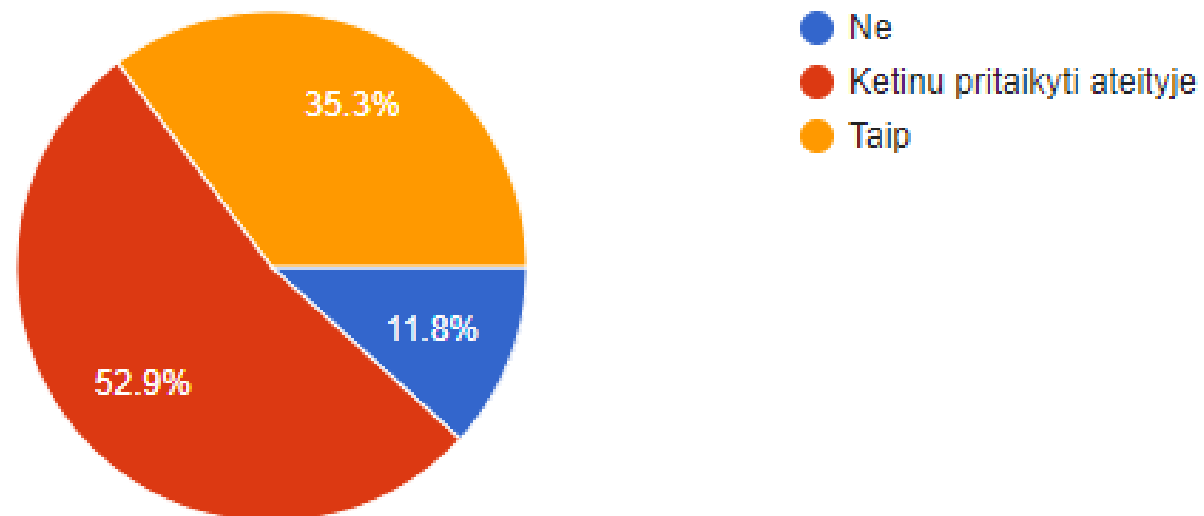
7. Ar taikote projekto metodą savo darbe?

17 responses



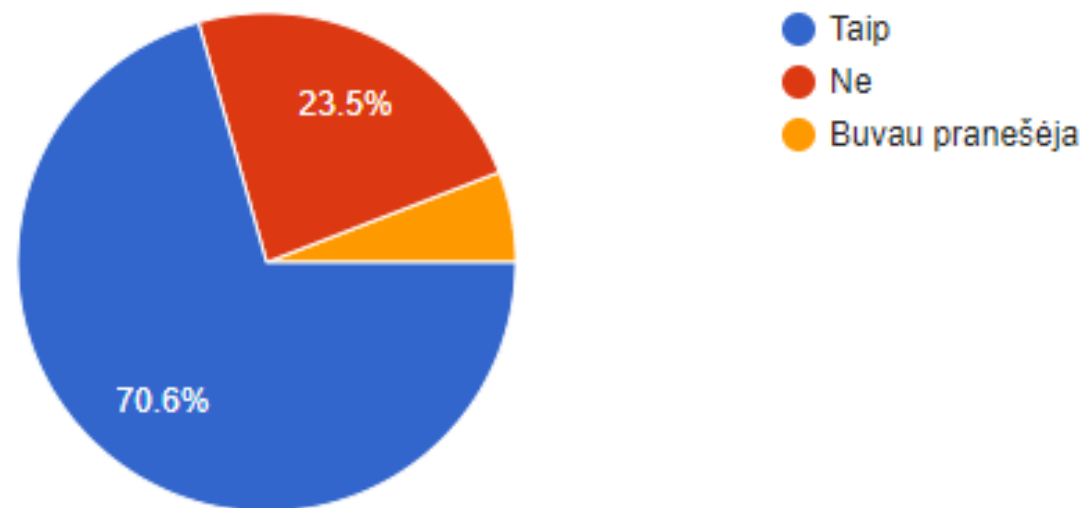
8. Ar pritaikėte Mandalos metodą savo darbe?

17 responses



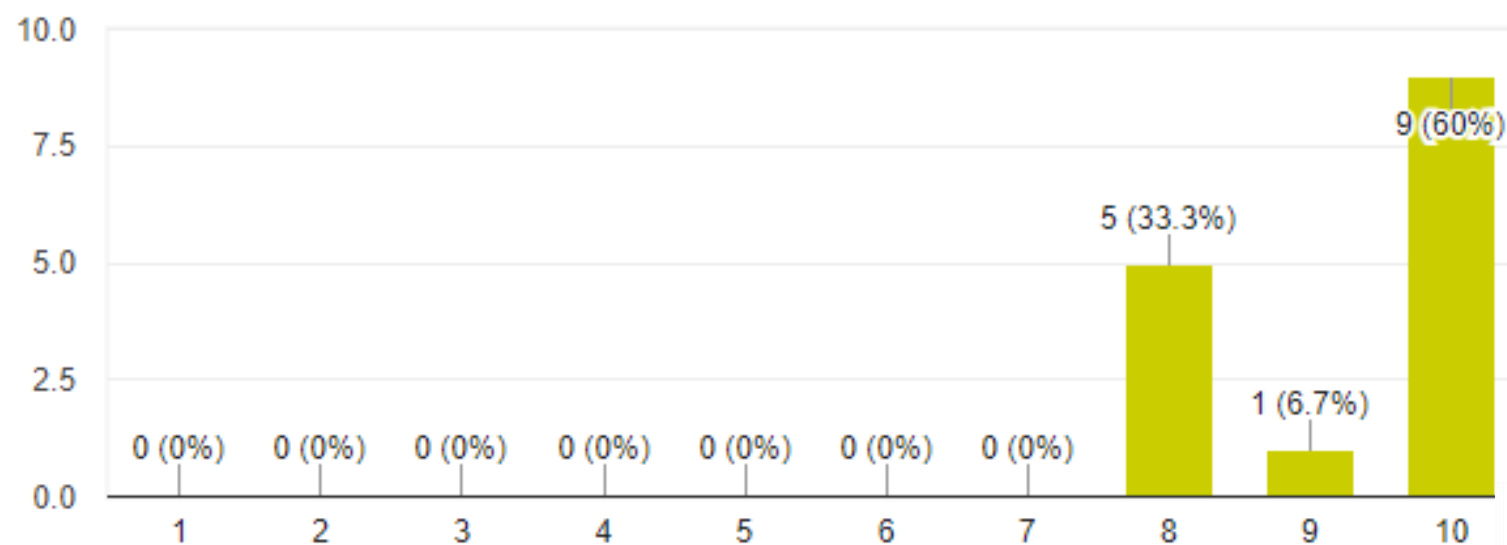
9. Ar dalyvavote projekto kvalifikacijos tobulinimo programos 2-osios dalies antrajame susitikime „Keturi įtraukūs ugdymo metodais bei jų naudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. Mąstymo dizainas"? Pranešėjos O. Gervienė ir I. Banevičienė

17 responses



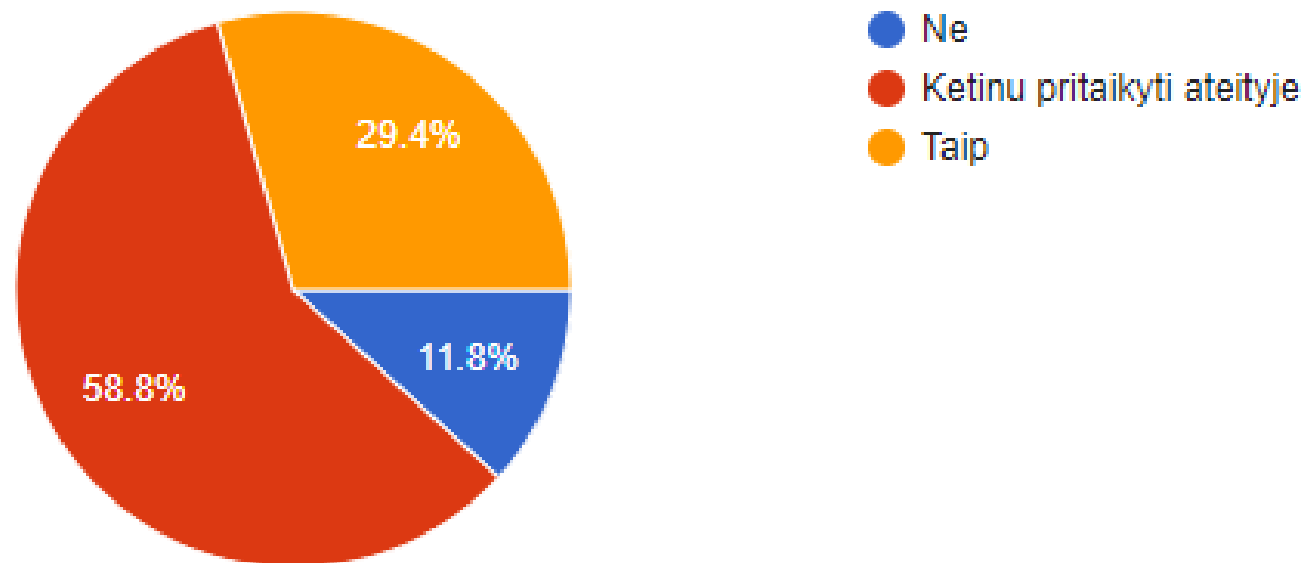
10. Prašau įvertinti projekto kvalifikacijos tobulinimo programos 2-osios dalies antrojo susitikimo „Keturi įtraukūs ugdymo metodais bei jų naudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. Mąstymo dizainas“ turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą (jei dalyvavote)

15 responses



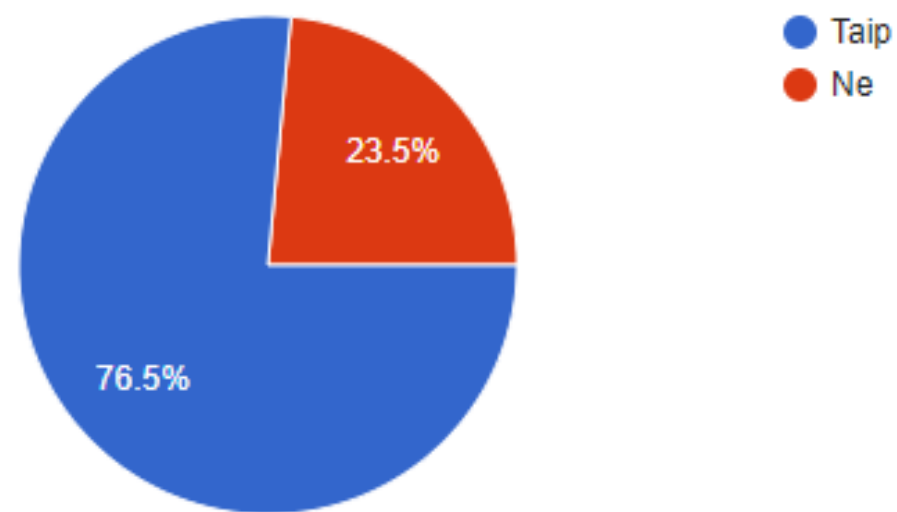
11. Ar pritaikėte Mąstymo dizaino metodą savo darbe?

17 responses



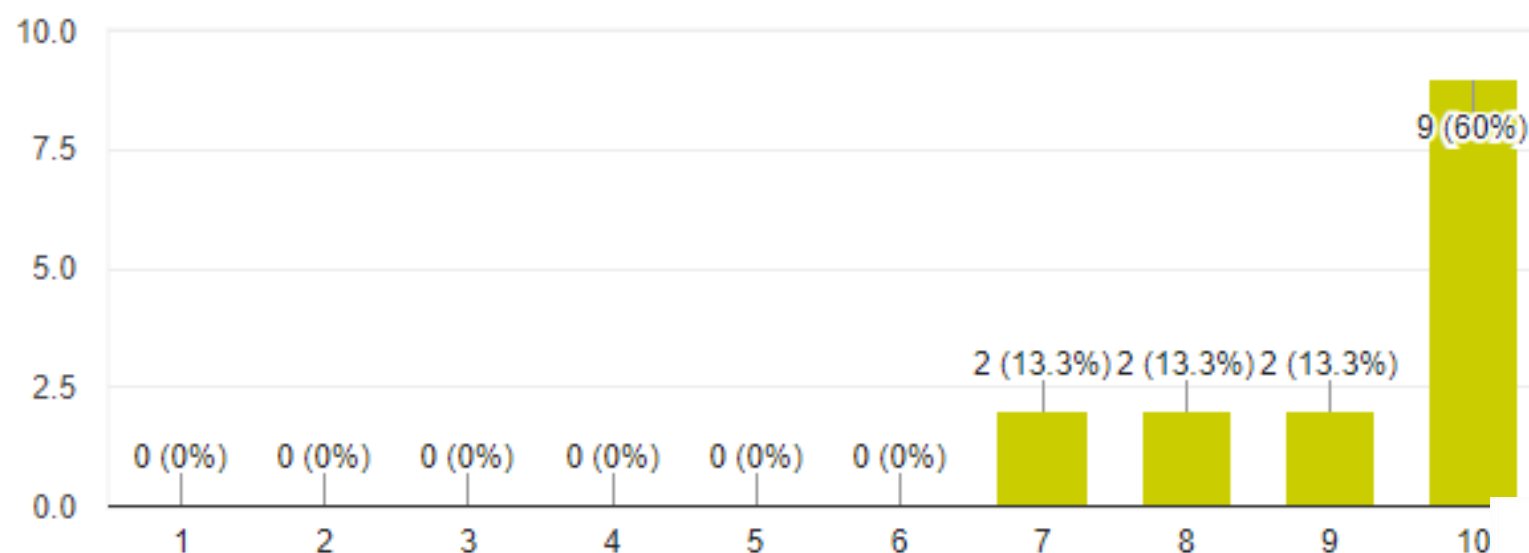
12. Ar dalyvavote projekto kvalifikacijos tobulinimo programos 3-ioje dalyje „Robotikos ir kodavimo su Arduino galimybės, panaudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. mBlock programa“?

17 responses



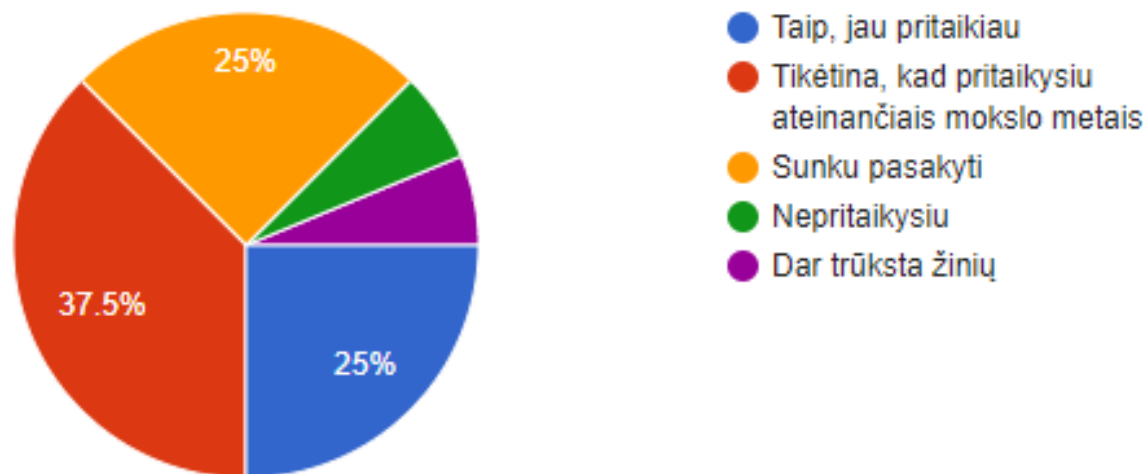
13. Prašau įvertinti projekto kvalifikacijos tobulinimo programos 3-iosios dalies „Robotikos ir kodavimo su Arduino galimybės, panaudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. mBlock programa“ turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą (jei dalyvavote)

15 responses



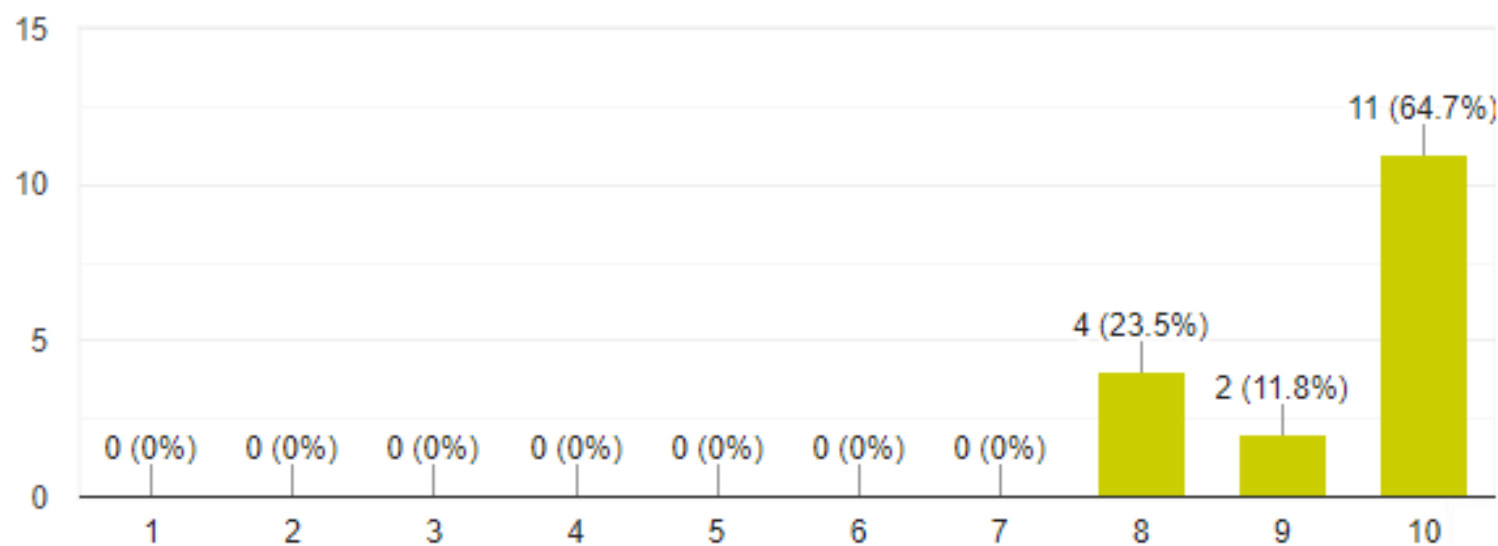
14. Kvalifikacijos tobulinimo programos 3-ioji dalis „Robotikos ir kodavimo su Arduino galimybės, panaudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. mBlock programa" vyko mokslo metu gale (vykstant nuotoliniams mokymui dėl COVID19), kaip manote, ar pritaikysite pateiktą medžiagą savo darbe?

16 responses



15. Kokia Jūsų nuomonė apie Erasmus+ projekto „STEAM ugdymo plėtra mokykloje - novatoriškas ugdymas(is)“ indėlį į mokyklos siekiamybę plėtoti STEAM ugdymą?

17 responses



Respondentų pastebėjimai

Lauksiu projekto tęsinio

Viskas puiku:)

Manau kad, kad tai svarbu šiuolaikiškai mokyklai

Džiaugiamės kad vyksta KGR, bendradarbiavimas ir pageidaujame daugiau tokių ir panašių pranešimų ir mokymų, ačiū nuoširdžiausiai. Smagu pajusti bendruomenės pulsą, susitikti ir bendradarbiauti su kolegomis kitokiomis aplinkybėmis ;)

Kiekvienas mokytojas turi įsisavinęs savo mokymo metodus, naudojami konkrečiam dalykui siūlomomis naujovėmis, kurias išgirsta savo srities seminaruose. Tačiau, suprantama, kad platesnė pažintis su projektais suteikia daugiau galimybių pajvairinti mokomąjį procesą.

Puiku, kad vykdomi tokie projektai



Projektas įgyvendinamas labai kvalifikuotai, pamokos vyksta nuolat auga ugdymo kokybė ir mokinių susidomėjimas STEAM mokslais.

Manau, tokie projektai labai naudingi ir suteikiantys dideles galimybes.

Tokie projektai sudaro galimybes tobulėti visai bendruomenei

Džiugu, kad jis vykdomas mūsų mokykloje.



Išvados: IKT mokymui ir mokymuisi

- 64,7 % respondentų dalyvavo kvalifikacijos tobulinimo programos 1-oje dalyje „IKT teikiamos galimybės mokymui ir mokymuisi ir jų panaudojima svarba praktikoje“.
- 78,6 % respondentų 1-osios dalies turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą vertina puikiai (10 balų), 7 % vertina labai gerai (9 balai), 14,3 % vertina gerai (8 balai).
- 66,6 % respondentų praktiškai pritaikė 1-oje dalyje pateiktą medžiagą, 26,7 % ketina pritaikyti ateityje.



Išvados: 4 įtraukūs ugdymo metodai

- 94,2 % respondentų dalyvavo kvalifikacijos tobulinimo programos 2-osios dalies pirmajame susitikime „Projekto metodas. Mandalos metodas“
- 53,3 % respondentų 2-osios dalies pirmojo susitikimo turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą vertina puikiai (10 balų), 20 % vertina labai gerai (9 balai), 26,7 % vertina gerai (8-7 balai).
- 88,2 % respondentų praktiškai pritaikė projekto metodą.
- 35,3 % respondentų praktiškai pritaikė Mandalos metodą, 52,9 % ketina jį pritaikyti ateityje.
- 76,5 % respondentų dalyvavo kvalifikacijos tobulinimo programos 2-osios dalies antrajame susitikime „Darbas bendradarbiaujančiose grupėse. Mąstymo dizainas“.
- 60 % respondentų 2-osios dalies antrojo susitikimo turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą vertina puikiai (10 balų), 6,7 % vertina labai gerai (9 balai), 33,3 % vertina gerai (8 balai).
- 29,4 % respondentų praktiškai pritaikė Mąstymo dizaino metodą, 58,8 % ketina pritaikyti ateityje.



Išvados: Kodavimas su Arduino

- 76,5 % respondentų dalyvavo kvalifikacijos tobulinimo programos 3-ioje dalyje „Robotikos ir kodavimo su Arduino galimybės, panaudojimo svarba mokymui ir mokymuisi. mBlock programa“.
- 60 % respondentų 3-iosios dalies turinio kokybę, aktualumą, pritaikomumą vertina puikiai (10 balų), 13,3 % vertina labai gerai (9 balai), 26,6 % vertina gerai (8-7 balai).
- 25 % respondentų praktiškai pritaikė pateiktą medžiagą, 37,5 % ketina pritaikyti ateityje 25 % nurodė, kad dar trūksta žinių.



Baigiamosios išvados

- 100 % respondentų yra susipažinę su mokykloje vykdomu Erasmus+ projektu „STEAM ugdymo plėtra mokykloje – novatoriškas ugdymas(is)“
- 76,5 % pedagogų dalyvavo projekto sklaidos renginiuose (keletas dalyvavusiųjų neatsakė į apklausos klausimus).
- 48,9 % respondentų jau pritaikė sklaidos renginių medžiagą savo darbe.
- Erasmus+ projekto „STEAM ugdymo plėtra mokykloje – novatoriškas ugdymas(is)“ indėlį į mokyklos siekiamybę plėtoti STEAM ugdymą respondentai įvertino:
 - 64,7 % puikiai (10 balų)
 - 11,8 % labai gerai (9 balai)
 - 23,5 % gerai (8 balai)