



Kaišiadorių r. Rumšiškių Antano Baranausko gimnazija

EDUKACINIŲ PRIEMONIŲ IR ERDVIŲ ĮVEIKLINIMAS
UGDYMO PROCESSE

Direktorius pavaduotoja ugdymui Vida Veliuonienė

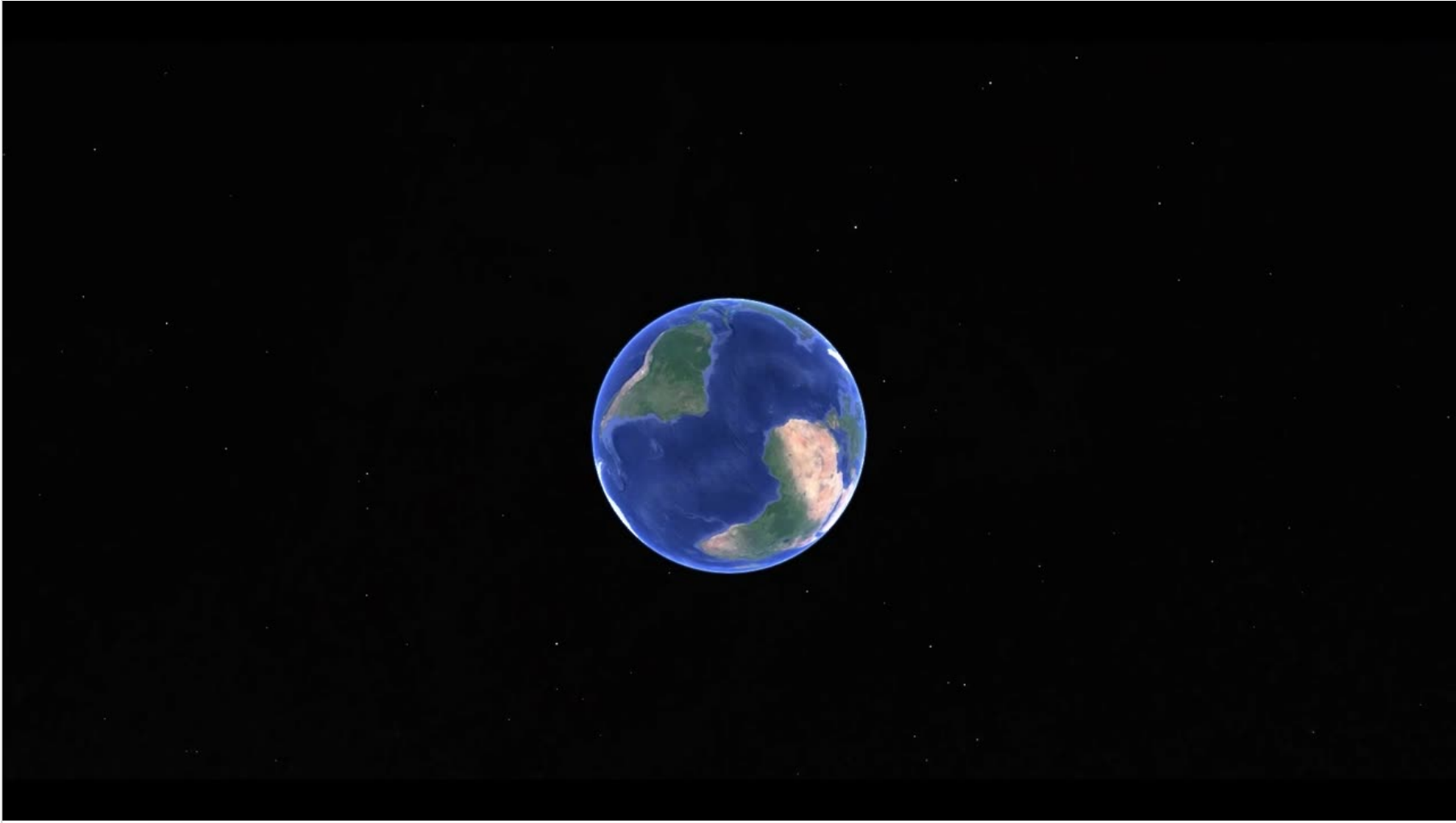
**Rumšiškių Antano Baranausko
gimnazija yra gražiame Rumšiškių
miestelio centre, kurioje mokosi ir
ugdosi įvairaus amžiaus mokiniai: nuo
ikimokyklinio iki vidurinio ugdymo.
Joje mokosi 546 mokiniai.
Dirba 58 pedagoginiai darbuotojai ir 24
aptarnaujančio personalo.**

**Tikslas: Gerinti ugdymo kokybę,
siekiant kiekvieno mokinio pažangos.**

**1. Uždavinys. Stiprinti personalizuoto
ugdymo gebėjimus.**

**2. Uždavinys. Tobulinti integralaus ir
patyriminio ugdymo organizavimą.**

**Mes tikime, kad vaikai
geriausiai mokosi per
veiklą,
kuri skatina jų
smalsumą ir
kūrybiškumą.**



Mokiniai dalyvaudami įvairiose veiklose:

Mokosi įsidėmėti informaciją, ją suprasti ir dirbti pagal planą.

Praktikuojasi dirbdami grupėse ir mokysis komandinio darbo.

Aiškinasi, kaip veikia mechanizmai ir kiti įvairūs dalykai.

Yra aktyvūs klausytojai, nuolat klausiantys KAS, KAIP ir KODĖL vyksta.

Tobulina savo žodyną ir praplėčia jį techninės kalbos žodžiais, kurie yra būtini kuriant modelius iš kaladėlių.

Tobulina savo koncentraciją ir kantrybę pradėdami ir baigdami užduotis iki galo.

Mokosi, kaip susidoroti su problemomis.

Vysto savo sisteminį mąstymą kurdami sudėtingesnius modelius.

Dalyvauja STEM mokyme skaičiuodami, matuodami, derindami, grupuodami, sudėdami, klasifikuodami, atpažindami simetriją, tūrius, plotus, pajusdami gylį, plotį ir aukštį.

Plečia savo pasaulio suvokimą susipažindami su gyvūnais, įžymiais pastatais, sraigtasparniais, laivais ir kitais rečiau sutinkamais mechanizmais.

Mokosi dalintis ir laukti savo eilės.

Ugdosi savigarbą sau ir pagarbą kitiems.

Tobulinas savo motorinius įgūdžius.





Įsigyta Interaktyvios grindys
onEVAfloorLife ir Interaktyvios lėkštės su
Apple iPad planšetiniu kompiuteriu.

Naudojant šiuos įrenginius
ikimokykliniame ir pradiniam ugdyme
mokiniai labiau motyvuojami judėti,
mokytis, bendrauti, bendradarbiauti ir
koncentruoti dėmesį.

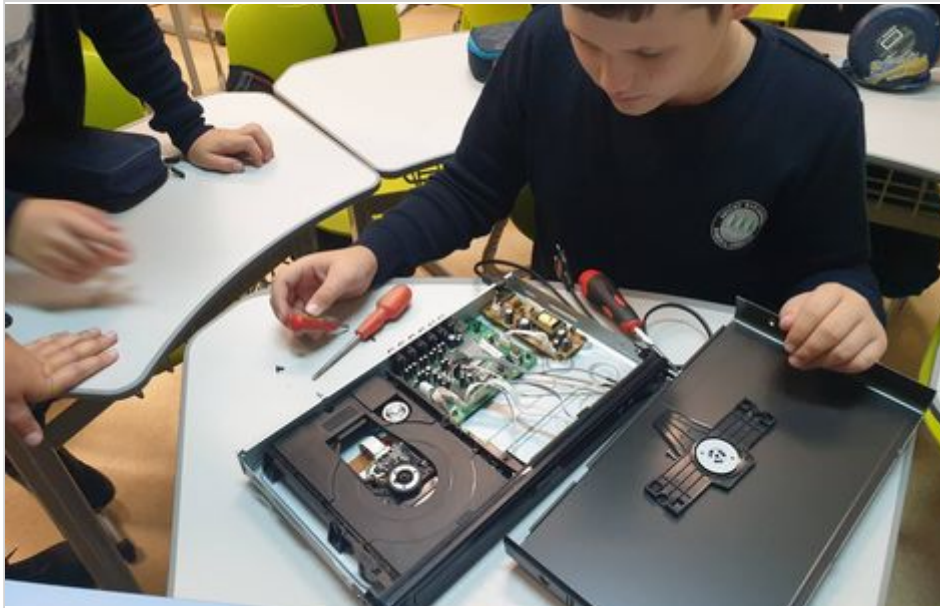
Be to, naudojant interaktyviasias lėkštes
vaikai pamokoje, savo fizinių galimybių
dėka, lavina kognityvinius įgūdžius,
mokosi bendradarbiauti su kitais, tobulina
užsienio kalbą. Interaktyviųjų lėkščių
žaidimus-veiklas galima pritaikyti
individualiems vaikų poreikiams.



CAPTIONS (clockwise) insert your text captions here

Atnaujintas biologijos kabinetas





**6 klasės mokiniai
nagrinėja kas randasi
daikto viduje**





**7 kl. mokiniai
atpažįsta audinius
mikroskopų
pagalba**



11 kl. mokiniai DNR išskyrimas



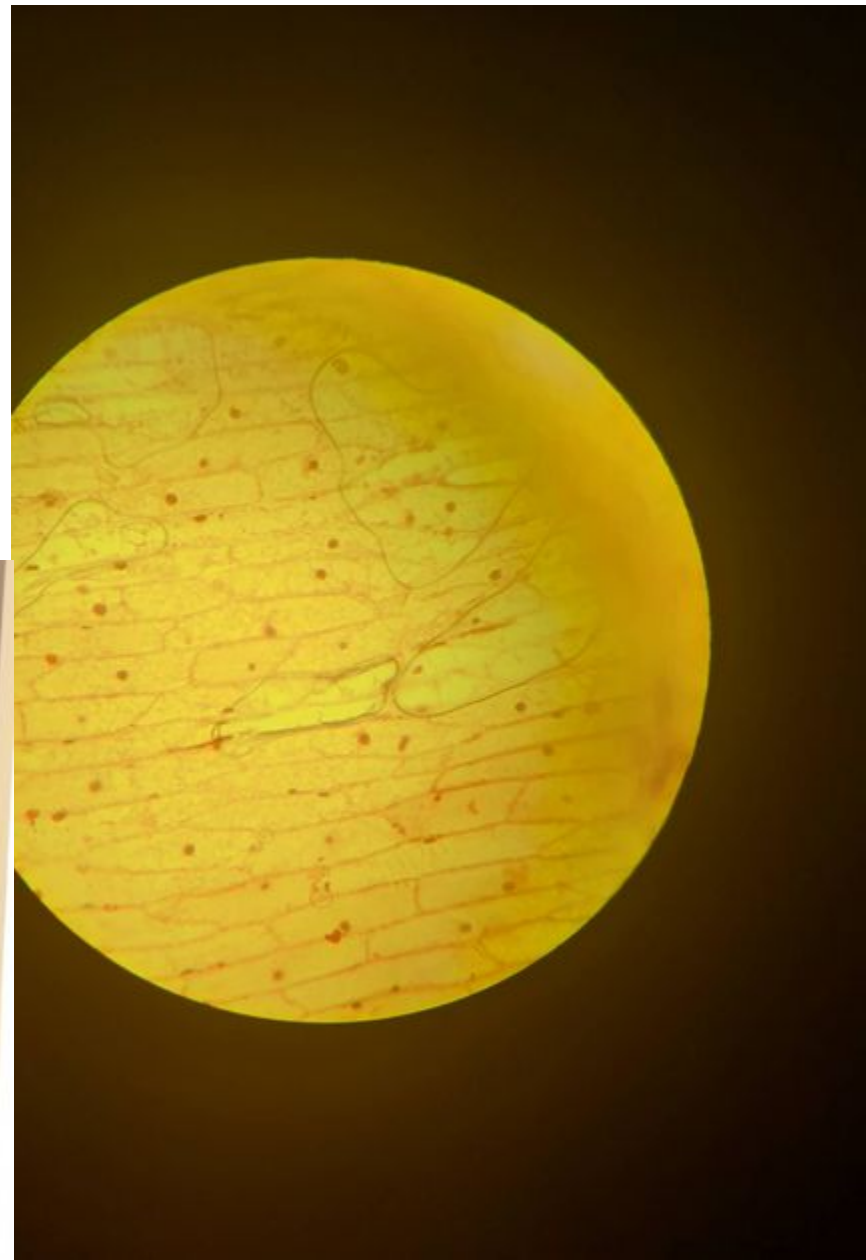
*CAPTIONS (clockwise) insert
your text captions here*



6 klasės mokiniai nagrinėja ląstelės sandarą



*CAPTIONS (clockwise) insert
your text captions here*



Atnaujintas chemijos kabinetas- laboratorija

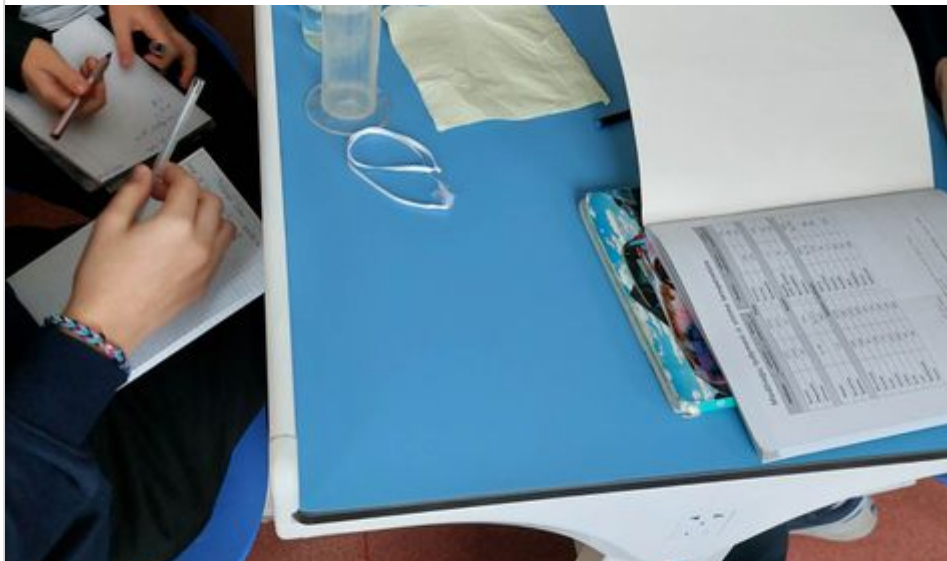


*CAPTION insert your
text caption here*





*CAPTIONS (clockwise) insert
your text captions here*



**Birželio 3-5 d. Lietuvos liaudies buities
muziejuje, Aristovelio dvare vyko stovykla
„Keliantis Aristovelio dvaras“.**

Stovykloje dalyvavo 22 mokiniai.

**Po stovyklos Lietuvos liaudies buities
muziejaus Aristovelio dvare buvo
organizuota mokinių darbų paroda
mokiniam, tėvams ir mokytojams.**



*CAPTIONS (clockwise) insert
your text captions here*

Rumšiškių Antano
Baranausko gimnazijos
mokinių tapybos darbų
paroda

„INTERPRETACIJA“

Paroda vyks
LBM Aristavelės dvare
2022 birželio 21 diena
18 valanda

Visi laukiami!

**Tris rudeniškas dienas mūsų gimnazijos vyresniųjų klasių mokiniai ugdėsi
VERSLUMO IR LYDERYSTĖS STOVYKLOJE.**

**Aplankė durų gamyklą UAB TILAS ir pamatė kaip realiai gaminamas
produktas.**

**Susipažino su Kaišiadorių turizmo ir verslo centro veikla, sužinojo kokie
verslai gyvuoja mūsų rajone, įgijo žinių apie verslo formas ir galimybes
pradedantiems verslauti. Dalyvavo smagioje viktorinoje.**

**Kartu su marketingo specialiste R. Janulevičiene minė reklamos ir sėkmingo
įvaizdžio mįslės, susipažinome su marketingo galia. Atliko smagias kūrybines
užduotis.**

**Išklausė stalo žaidimų kūrėjo ir įmonės VIENARAGIS savininko U. Šulinkso
sėkmės istoriją. Sužinojome kiek kantrybės ir atkaklumo reikia, kad žaidimą
galėtum paversti duona. Pamėgino ir patys sukurti bei pristatyti savo
žaidimus.**

**Susipažino su edukacinės sodybos VĖJŲ FĖJA veikla ir su mokytoju N.
Plančiūnu rengė kūrybines dirbtuves - grupėse mokėsi kurti produktą. Savo
idėjas smagiai pristatė vieni kitiems.**

Džiaugėmės smagia pirtele, dainomis, žaidimais, pyragais ir darnia bendryste.



*CAPTIONS (clockwise) insert
your text captions here*



CAPTIONS (clockwise) insert your text captions here

Mokinių refleksija po stovyklos



**Numatytas kokybinis rodiklis:
Pagerėja STEAM mokomųjų dalykų pažymio vidurkis ne
mažiau kaip 0,5**

balo per projekto įgyvendinimo laikotarpį.

Pamatuotas tarpinis rezultatas:

Matematika – 6,16 (+ pagerėjo 0,07);

Gamta ir žmogus/biologija – 7,25 (pagerėjo 0,24);

Chemija – 6,86 (pagerėjo 0,29);

Fizika – 6,62 (pagerėjo 0,8);

Informacinės technologijos – 8,04 (pagerėjo 0,27);

Dailė – 9,13 (pagerėjo 0,61);

Technologijos – 9,63 (pagerėjo 1,03).

**Bendras STEAM mokomųjų dalykų pažymio vidurkis
pagerėjo 0,27.**

Valstybinių brandos egzaminų
STEAM dalykų įvertinimų vidurkis
ne mažesnis kaip 50
(2021 m. – 45,9).

2022 m. Valstybinių brandos
egzaminų STEAM dalykų
įvertinimų vidurkis 47,57.

Planuotas kokybinis rodiklis
nepasiektas, tačiau lyginant su 2021
m. jis yra
1,67 balo aukštesnis.

Ačiū visiems už dėmesį.

**Linkime sėkmės
darbuose.**