



# STEAM

Vilniaus r. Nemėnėinė Gedimino gimnazijoje

**TŪM** Tūkstantmeėio  
mokyklų  
programa



NAUJOS KARTOS  
LIETUVA





- Problema
- Sprendimas



Integracija į realų pasaulį

Problemų sprendimo būdai

Bedradarbiavimo ugdymas

Kritinio mąstymo ugdymas

Taikyti gautas žinias realiame pasaulyje

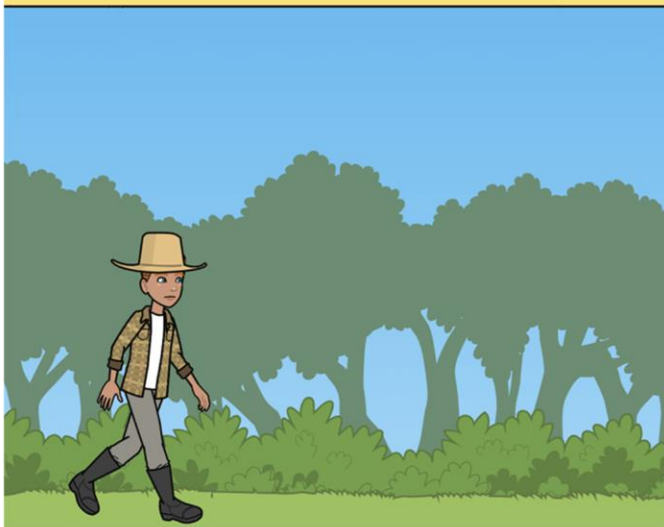
# STREAM neformali švietimo veikla



- Knygos apie aplinkosaugą
  - Komiksai
    - Pixton programa

# STREAM neformali švietimo veikla

Buvo graži birželio diena. Pati vasaros atostogų pradžia! Selemonas, tikras gamtos mylėtojas, aktyviai ruošėsi šio pasaulio tyrinėjimo nuotykiams!



Vaikas išgirdo pratisą gailų cypimą ir, kiek tik kojos nešė, pasileido jo link



Cibute rūpintis vaikui buvo linksma. jis ja rūpinosi maitino, žaidė su ja. ir Cibutė pamažu išmoko skinti lapelius.



Komiksas pagal S.Paltanavičiaus knygą „Su gamta kišenėje“.

# STREAM neformali švietimo veikla



Komiksas pagal J.-M. Billoud knygą „Apsaugokime Žemę“.

# STREAM neformali švietimo veikla



Komiksas pagal L.Ermito ir M. Ahokoivu knygą „Išprotėję orai“.

# STREAM neformali švietimo veikla



Lietuvių kalbos mokytoja: Simona Diržinauskaitė – Tumonienė

# STREAM ugdymo stovykla „Aplinkosauginiai tyrimai“

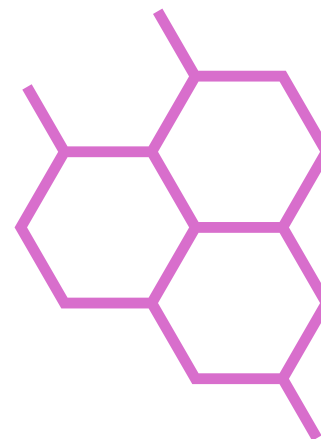
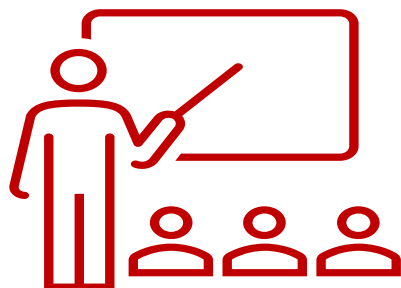
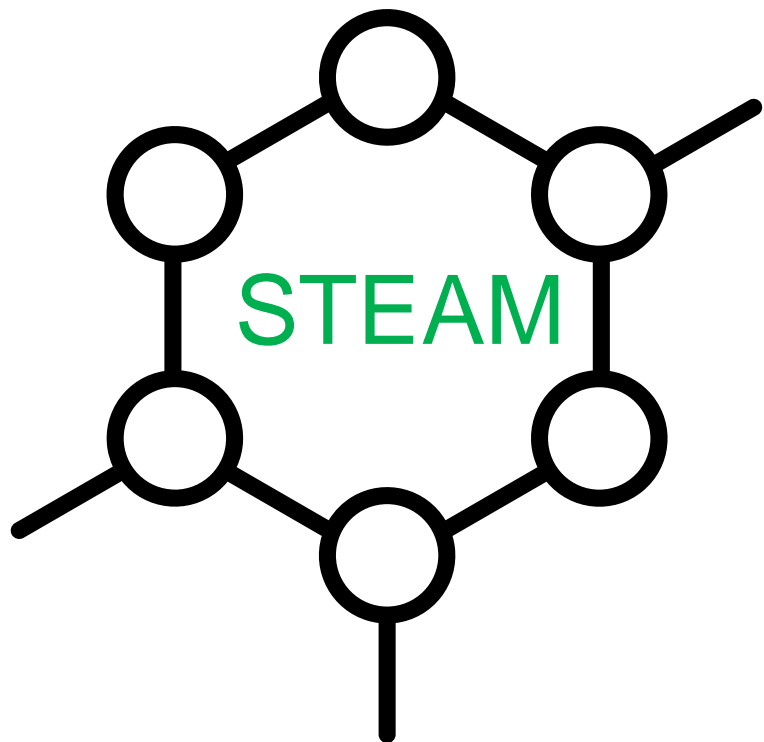


5 – 8 klasių mokiniai

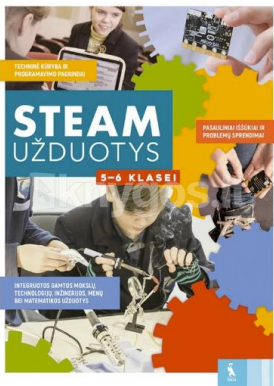
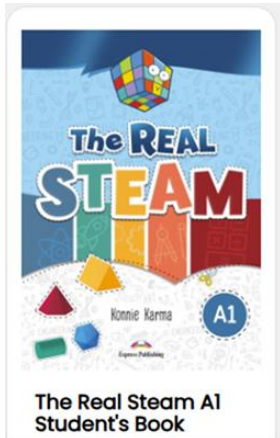
Nemenčinės Gedimino gimnazija

Rudaminos Ferdinando Ruščico gimnazija

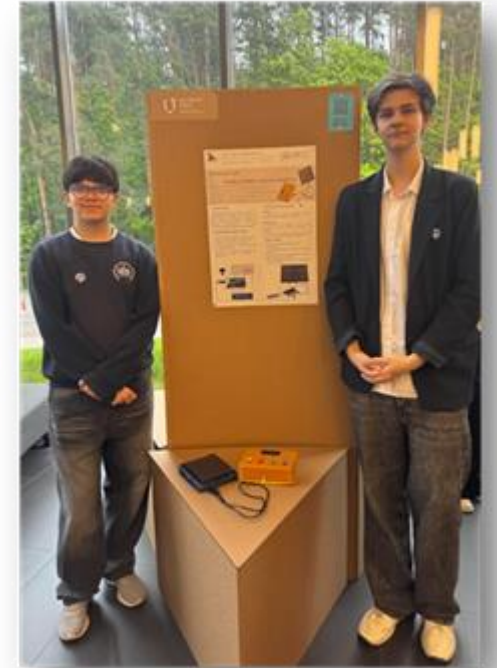
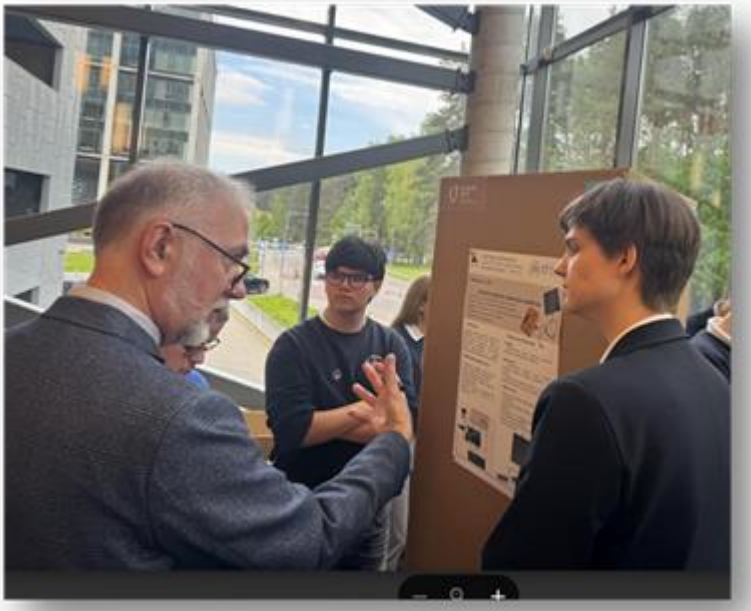
**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa



# STEAM pamokos projektiniai darbai



# „Ateities inžinerija“ 8 sezonas



Tematika - „Žalioji energetika“

IG klasės mokiniai sukūrė reakcijos žaidimą, kuris veikia naudodamas saulės energijos modulius.

Fizikos ir informatikos mokytoja - Jolita Puncevičienė

# Steam kūrybinis darbas „Laštelė–mandala“



IG KLASĖS MOKINIAI

Dailės mokytoja metodininkė Dovilė Blažytė-Vanagienė

# Steam kūrybinis darbas

## „Lietuvos optinės iliuzijos simfonija“



# STEAM projektas

## „CanSat mažojo palydovo konstravimas ir paleidimas“



Fizikos mokytojos: Jolita Puncevičienė ir Loreta Tarvydienė

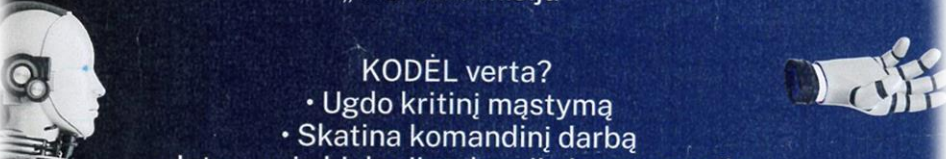
# STEAM interaktyvi pamoka – „Tvarumo misija“

**TVARUMO MISIJA**

KAS tai?  
Interaktyvi STEAM pamoka-pabėgimo kambarys  
„Tvarumo misija“

KODĖL verta?

- Ugdo kritinį mąstymą
- Skatina komandinį darbą
- Integruoja biologiją, chemiją ir matematiką
- Atitinka STEAM ir tvarumo ugdymo kryptis



# STEAM

Vilniaus r. Nemenčinės Gedimino gimnazijoje



# VILNIAUS R. RUDAMINOS FERDINANDO RUŠČICO GIMNAZIJA

## Ilgalaikio inžinerijos būrelio

## veiklos pristatymas

## Gimnazijos maketas - nuo idėjos

## iki realybės

Božena Šarinska  
fizikos mokytoja, inžinerijos būrelio vadovė



**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa



Finansuoja  
Europos Sąjunga  
NextGenerationEU



NAUJOS KARTOS  
LIETUVA

ŠVIETIMO,  
MOKSLO IR SPORTO  
MINISTERIJA

**esfa** EUROPOS  
SOCIALINIO  
FONDO  
AGENTŪRA

## Tikslas:

kūrybiškai ir praktiškai įgyvendinti gimnazijos maketo projektą per **STEAM** metodą — ugdant inžinerinius, meninius ir komandinio darbo įgūdžius.



# Tyrimas ir planavimas

- Pastato brėžinių ir nuotraukų analizė, matavimai.

Mokiniai analizavo **tikrus architektūrinius brėžinius**, atliko matavimus, **skaičiavo mastelį** ir naudojo **droną**, kad geriau suvoktų pastato **formas trimatėje erdvėje**.



# Meno integracija

- Architektūriniai eskizai ir 2D proporcijų projektavimas

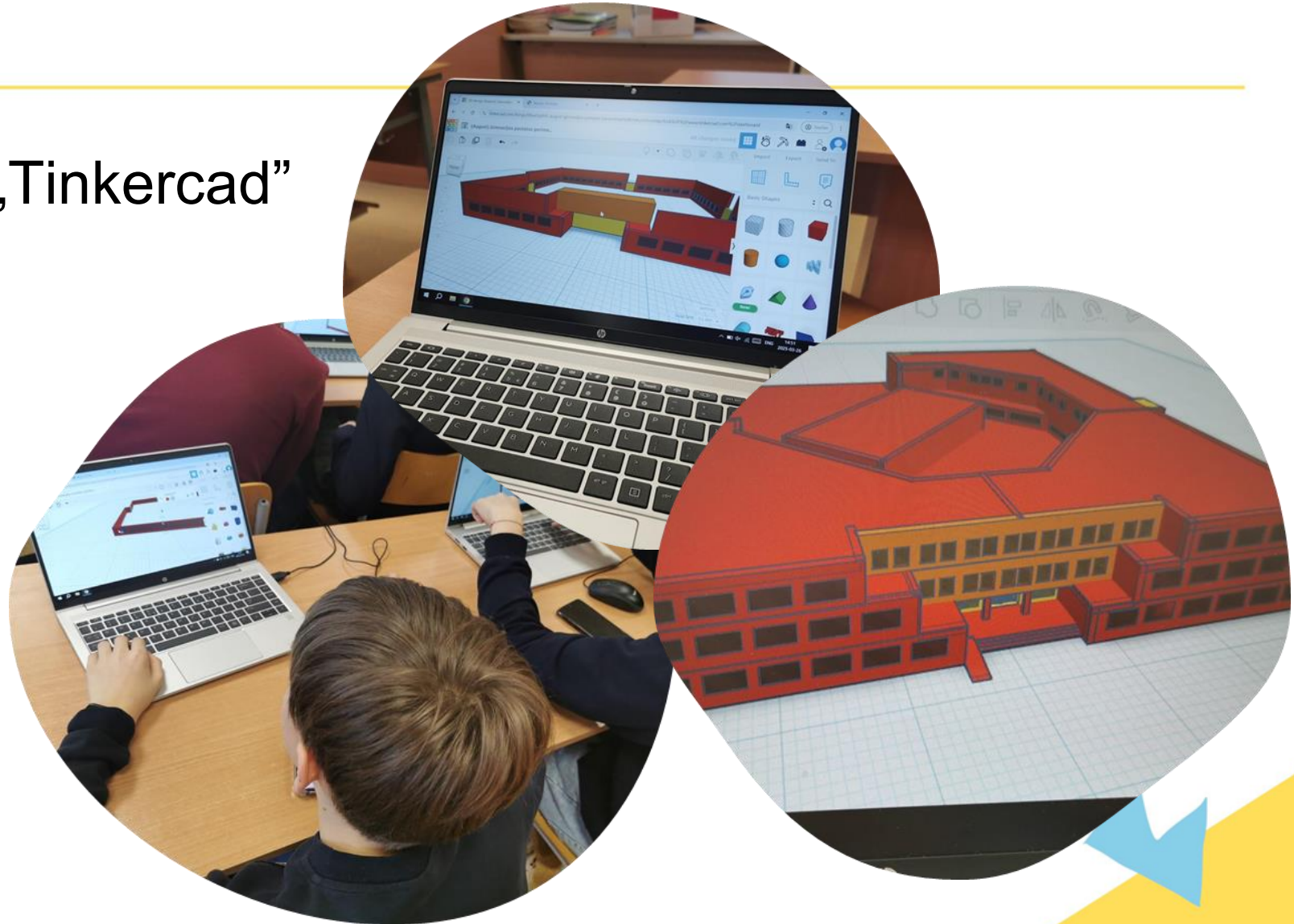
Padedami dailės mokytojo, mokiniai **tapo architektais**. Jie suprato, kad net ir moderniausia inžinerija prasideda nuo **estetikos, proporcijų ir eskizo**. Tai suformavo **tvirtą vizualinį pagrindą**.



# 3D modeliavimas

- 3D modeliavimas „Tinkercad“ programoje

Dirbdami su „Tinkercad“ mokiniai tobulino **skaitmeninį raštingumą, erdvinį mąstymą ir inžinerines kompetencijas**, mokydamiesi tiksliai taikyti matematinius skaičiavimus ir spręsti konstrukcines problemas.



# Detalės ir problemų sprendimas

- Lazerinių staklių įveiklinimas konstrukcinių elementų gamybai

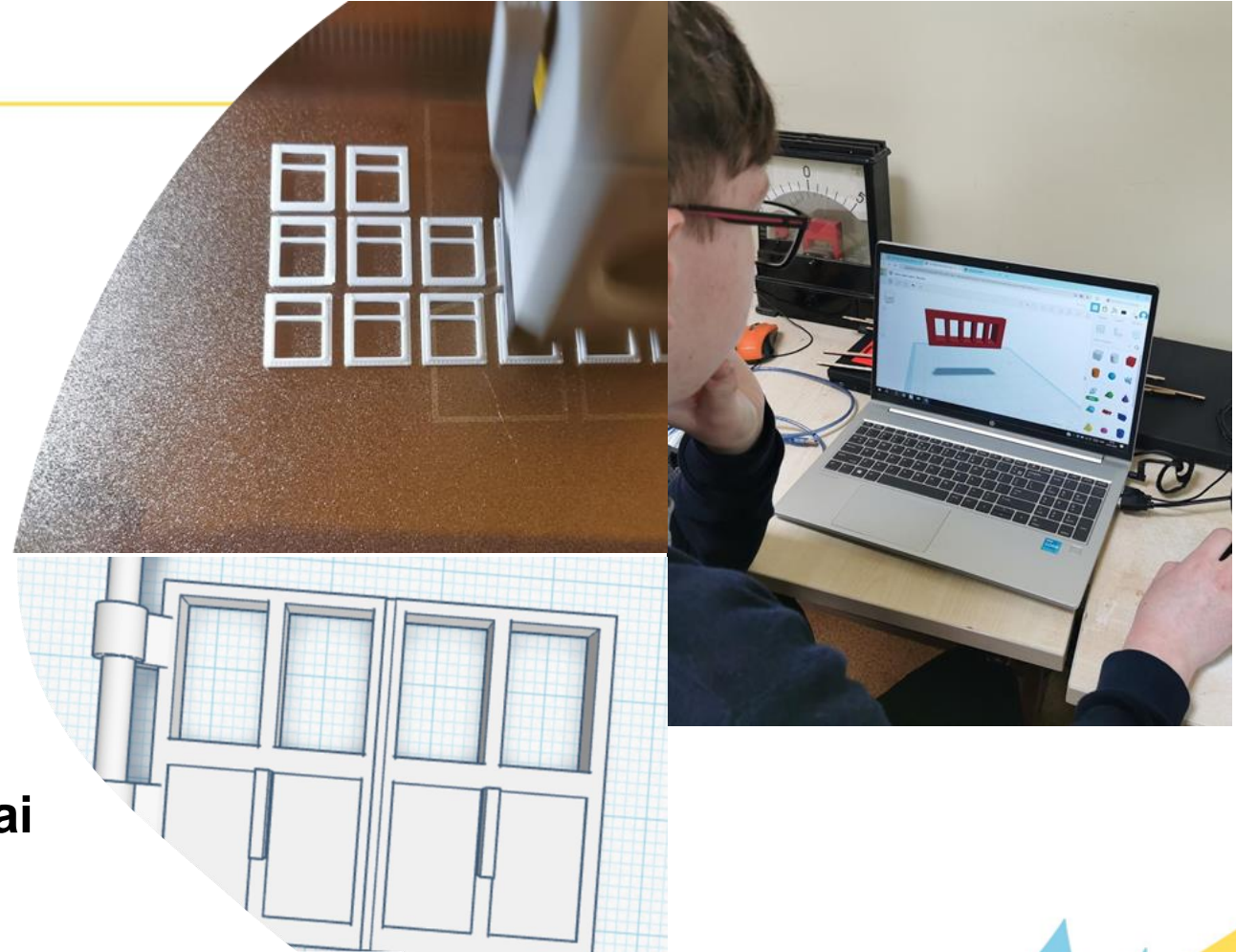
Rengiant brėžinius lazeriniam pjovimui, dalys ne visada idealiai tiko, tačiau šios klaidos tapo **vertinga patirtimi**: mokiniai **koregavo brėžinius**, stiprino jungtis ir mokėsi **problemų sprendimo**, įrodydami, kad netikslumai yra ne kliūtis, o **galimybė tobulėti**.



# 3D spausdinimas

- 3D spausdintuvo įveiklinimas smulkių detalių (langų, durų) gamybai.

Šiame etape mokiniai naudojo **3D spausdintuvą** preciziškų elementų gamybai. Tai leido suvokti, kaip **skaitmeniniai modeliai virsta realiais objektais**, ir išmoko valdyti **įrangos nustatymus** siekiant geriausios kokybės.



# Elektronikos ir mechanikos integravimas

- LED apšvietimas, judančios detalės, durų atidarymas

Šis etapas tapo **geru pavyzdžiu**, kaip elektronika, mechanika, inžinerija ir projektavimas veikia kaip **vieninga sistema**, kurią mokiniai **realiai suvokia ir valdo**.



# Montavimas ir funkcionalumas

- Galutinis surinkimas ir maketo paruošimas eksponavimui

Galutinis surinkimas reikalauja **didžiausio kruopštumo** jungiant dalis į vientisą konstrukciją. Mokiniai **testavo sistemų veikimą**: tikrino, ar LED apšvietimas ir mechaninės dalys funkcionuoja patikimai, užtikrindami maketo **tvirtumą ir estetiką**.



# Aplinkos detalių kūrimas

- Takelių, želdinių ir šaligatvių modeliavimas

Papildę maketą **aplinkos detalėmis** – takeliais ir želdynais – mokiniai perėjo nuo techninio objekto prie **gyvos bendruomenės vizijos**. Tai leido praktiškai suvokti **erdvinį planavimą** bei architektūros ir kraštovaizdžio dermę, atveriant naujas **profesinio orientavimo** kryptis.

Galutinis rezultatas meistriškai sujungė **inžinerinį tikslumą** ir **kūrybinę laisvę**.



# Rezultatas

---

Funkcionalus ir konstrukciškai tikslus **1:100** mastelio gimnazijos pastato maketas. Modelis vizualiai atitinka realybę ir yra pritaikytas viešam eksponavimui.



# Projekto vertė ir pasiekimai:

- **Inžinerinė ir skaitmeninė:** išmoko visą gamybos ciklą – nuo **3D modeliavimo** („Tinkercad“) iki praktinio **3D spausdinimo**, lazerinio pjovimo ir **elektronikos montavimo**.
- **Matematinė:** lavino erdvinį mąstymą, gebėjimą skaičiuoti **mastelį (1:100)** ir atlikti preciziškus matavimus.
- **Problemų sprendimo:** išmoko **analizuoti klaidas**, koreguoti brėžinius ir rasti kūrybiškas išeitis, kai techninės detalės nesutampa.
- **Socialinė ir asmeninė:** ugdė **kantrybę**, kruopštumą, atsakomybę už savo dalį komandoje ir pasitikėjimą savo jėgomis.
- **Kūrybinė ir pilietinė:** sujungė technologijas su **estetika** (kraštovaizdžio planavimas) ir įprasmino savo ryšį su gimnazijos istorija bei vertybėmis.





**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa

# VILNIAUS R. RUDAMINOS FERDINANDO RUŠČICO GIMNAZIJA

## Jaunųjų matematikų akademija – STEAM gerosios praktikos pavyzdys

Margarita Kosteckaja  
matematikos mokytoja



**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa



Finansuoja  
Europos Sąjunga  
NextGenerationEU



NAUJOS KARTOS  
LIETUVA



ŠVIETIMO,  
MOKSLO IR SPORTO  
MINISTERIJA



EUROPOS  
SOCIALINIO  
FONDO  
AGENTŪRA

# Kas yra Jaunųjų matematikų akademija?

- Neformalus matematikos ugdymas
- Orientacija į **STEAM**
- Matematikos taikymas:
  - realiose situacijose
  - per praktiką
  - per tyrinėjimą ir patirtį

## Pagrindinė idėja:

matematika – ne tik formulės, bet **įrankis suprasti pasaulį**



# Kas labiausiai pavyko?

## Didžiausias poveikis mokiniams

- **Pamokos, susijusios su gamyba ir proporcijomis**
  - mokiniams labai patinka „kurti“, „gaminti“
  - proporcijos tampa natūraliai suprantamos
- **Aktyvus įsitraukimas**
- **Matematika tampa prasminga**



# Įsimintiniausia pamoka

## Šešėlių matavimas naudojant tangentą

- Matavome:
  - šešėlių ilgius
  - taikėme trigonometriją
- Apskaičiavome:
  - medžių aukštį
  - mokyklos pastato aukštį

Rezultatai buvo apskaičiuoti **labai tiksliai**  
Mokiniai pamatė, kad **formulės veikia**  
**realybėje**



# Patyriminis mokymasis

## Kodėl tai veikia?

- Veiklos už klasės ribų
- Tikros situacijos
- Didelis mokinių įsitraukimas



# Ką verta perimti?

- **Realūs kontekstai**  
(gyvenimiškos situacijos, artimos mokiniams)
- **Praktinės užduotys**  
(matuoti, skaičiuoti, lyginti, tyrinėti)
- **STEAM be sudėtingų priemonių**  
(pakanka paprastų matavimų ir idėjos)
- **Aktyvus mokinių įsitraukimas**
- **Geresnis kontaktas su mokiniais**  
(daugiau pasitikėjimo, dialogo, klausimų)



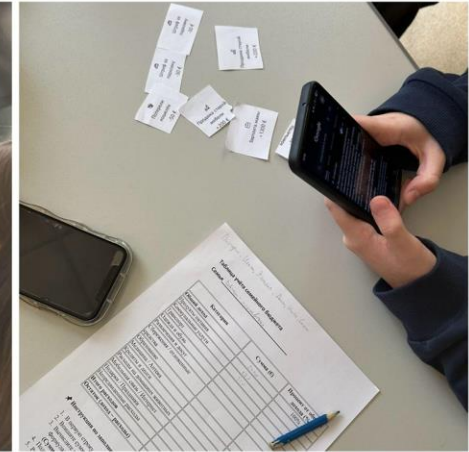
# Kas nuostabiaušia šiame projekte?

## Mokiniai:

- tapo smalsesni
- labiau pasitiki savo jėgomis
- atrado praktinę matematikos prasmę

## Mokytojas:

- tobulėjo kartu su mokiniais
- išbandė naujus metodus
- patyrė prasmingą rezultatą

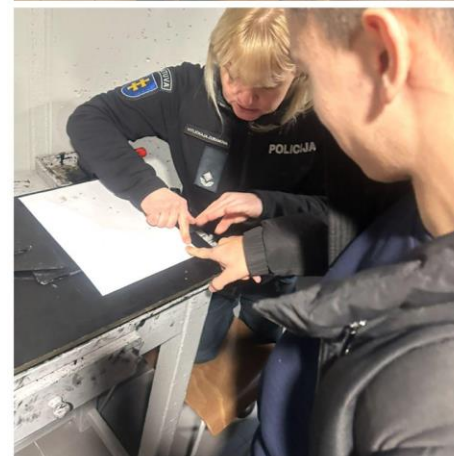


# Matematika tampa prasminga tada, kai ji gyva.

## Kai mokiniai:

- atranda prasmę
- patiria sėkmę
- pritaiko žinias

Jaunųjų matematikų akademija  
tai įrodė.





**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa

# VILNIAUS R. RUDAMINOS FERDINANDO RUŠČICO GIMNAZIJA

## TŪM ateities kalbos: kalbų laboratorija

Ana Taraškevič  
anglų kalbos vyresnioji mokytoja



**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa



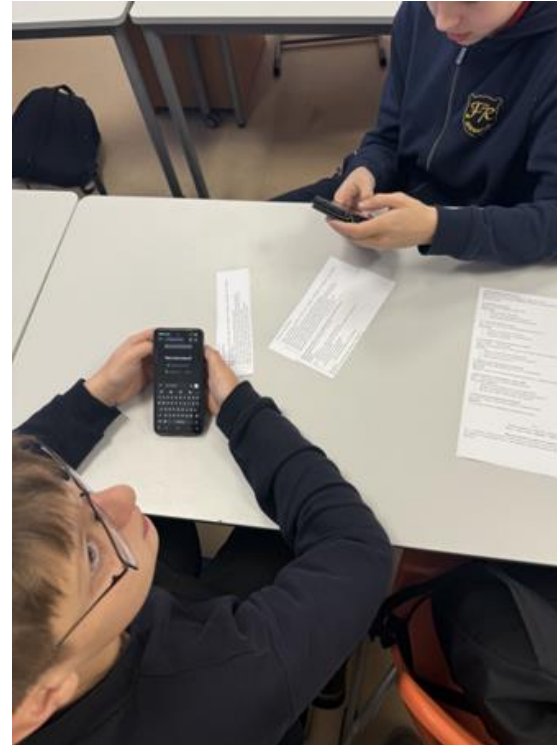
NAUJOS KARTOS  
LIETUVA



**esfa** EUROPOS  
SOCIALINIO  
FONDO  
AGENTŪRA

# Dirbtinis intelektas TŪM kalbų laboratorijos kontekste

- vis dažniau tampa pilnaverčiu ugdymo proceso dalyviu
- padeda mokiniams rašyti, analizuoti, reflektuoti
- padeda mokytojams – diferencijuoti užduotis, taupyti laiką ir kurti įtraukesnį mokymąsi



# Dirbtinis intelektas TŪM kalbų laboratorijos kontekste

*Kaip ugdyti ateities kompetencijas, neprarandant kalbos, kultūros ir kritinio mąstymo kalbų pamokose?*



# Dirbtinis intelektas TŪM kalbų laboratorijos kontekste

- **Individualizuotas mokymasis**

parenka užduotis pagal mokinio gebėjimus, automatiškai didina ar mažina sudėtingumą, padeda silpnesnėse srityse (pvz., gramatikoje ar tarime)

- **Grįžtamasis ryšys realiuoju laiku**

iš karto taisyti gramatines ir leksines klaidas, pateikti paaiškinimus, kodėl atsakymas neteisingas, pasiūlyti taisyklingas alternatyvas.

- **Kalbėjimo ir tarimo lavinimas**

mokiniai gali praktikuoti tarimą be baimės suklysti, DI analizuoja tarimą ir pateikia patarimus, lavinamas sklandus kalbėjimas.



# Dirbtinis intelektas TŪM kalbų laboratorijos kontekste

---

- **Autentiška kalbinė praktika**

simuliuoti realias situacijas (pvz., kelionės, darbo pokalbiai), bendrauti užsienio kalba bet kuriuo metu, plėsti žodyną kontekstiniu būdu.

- **Motyvacijos didinimas**

naudoti žaidybinius elementus (taškai, lygiai, pasiekimai), sekti pažangą ir ją vizualizuoti, suteikti mokiniams daugiau savarankiškumo.

- **Pagalba mokytojams**

padedą analizuoti mokinių pažangą, leidžia greičiau parengti diferencijuotas užduotis, suteikia daugiau laiko kūrybiniam ir komunikaciniam darbui klasėje.

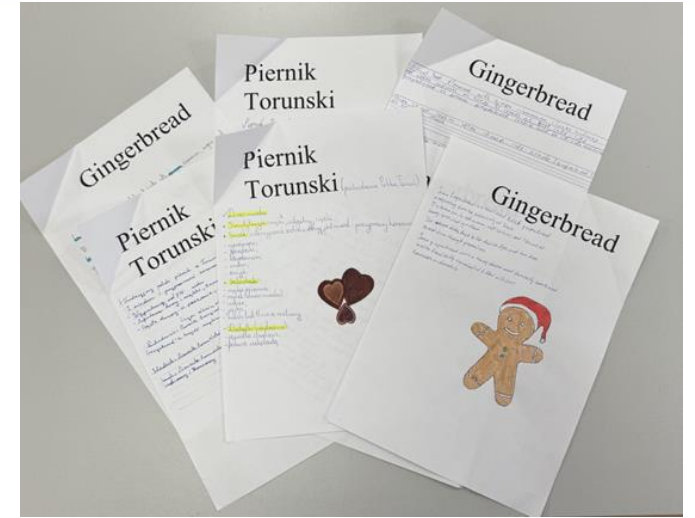
- **Įtraukus mokymasis**

teksto skaitymas balsu, kalbos supaprastinimas, vertimas ir vizualinė pagalba

# Dirbtinis intelektas TŪM kalbų laboratorijos kontekste

## Galimos rizikos:

- per didelis pasitikėjimas DI atsakymais,
- galimas mokinių pasyvumas,
- autorystės ir akademinio sąžiningumo klausimai.



---

*TŪM ateities kalbos: kalbų laboratorija – 20-ties pamokų ciklas, jungiantis kalbą, technologijas ir kūrybą.*



# Išvados

- **Mokinių tekstai tapo ilgesni**, struktūriškai tikslesni, o kūrybinė baimė – ženkliai sumažėjo.
- **Mokiniai nebeleido sau akiai pasitikėti** dirbtiniu intelektu, vis dažniau pradėjo tikrinti informaciją.
- **Mokiniai pradėjo mąstyti sistemiškiau**, kelti hipotezes, kurias reikia įrodyti arba paneigti.
- **Argumentai tapo nuoseklesni**, o mokiniai išmoko atskirti DI pateiktą pasiūlymą nuo savo nuomonės. Diskusijos tapo gilesnės, paremtos argumentais, o ne vien prielaidomis.
- **Stiprėjo kalbinė savimonė** ir supratimas, kad kalba yra nuolat besikeičiantis reiškinys, o jos mokymasis – nebaigtinis procesas.
- **Mokiniai geriau suvokė** kalbos istoriškumą ir kontekstą.
- **Pagerėjo viešojo kalbėjimo**, vizualinio mąstymo ir bendradarbiavimo įgūdžiai.
- **Silpnesni mokiniai jautėsi saugiau**, o stipresni – labiau įsitraukę į iššūkių kūrinia procesą.



**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa

Alina Makovska

# Vilniaus r. Avjžienių gimnazijos TŪM STEAM veiklų pristatymas

**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa



Finansuoja  
Europos Sąjunga  
NextGenerationEU



NAUJOS KARTOS  
LIETUVA

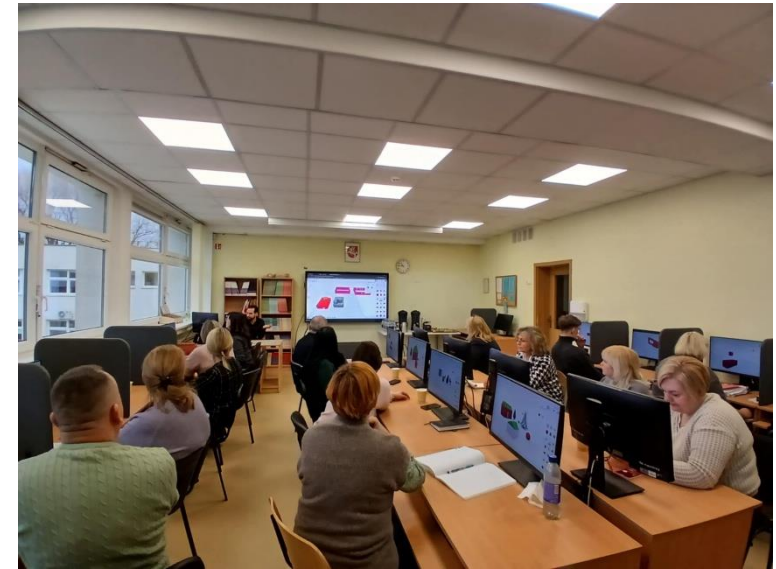
ŠVIETIMO,  
MOKSLO IR SPORTO  
MINISTERIJA

**esfa** EUROPOS  
SOCIALINIO  
FONDO  
AGENTŪRA

# Vadovų ir pedagogų STEAM kompetencijų tobulinimas, kvalifikacijos kėlimo mokymai



# Pedagogų kompetencijų STEAM/STREAM srityje ugdymas. Mokymai pedagogams apie laboratorijų įveiklinimą formaliajame ir neformaliajame ugdyme



# Jaunųjų matematikų klubo veiklos

- IVg klasių mokiniai veda matematikos pamokas IIg klasių mokiniams, taip skatindami bendruomeniškumą bei ugdydami mokinių lyderystės įgūdžius.



# Jaunieji tyrėjai Kauno tvirtovės VII forte: STEAM įgūdžių laboratorija

- Užsiėmimų tematika:
- Sauga ir pažintis su gamtos mokslais
- Laboratoriniai indai
- Medžiagos aplink mus
- Medžiagų ženklimas
- Laboratorinės operacijos
- Medžiagų sudėtis
- Agregatinės būsenos
- Grynos medžiagos ir mišiniai
- Ekologija
- Periodinė cheminių elementų lentelė
- Įvadas į fiziką
- Greitis ir judėjimas
- Biologija-gyvybė
- Mikroskopas
- Nuo ląstelės iki organizmo



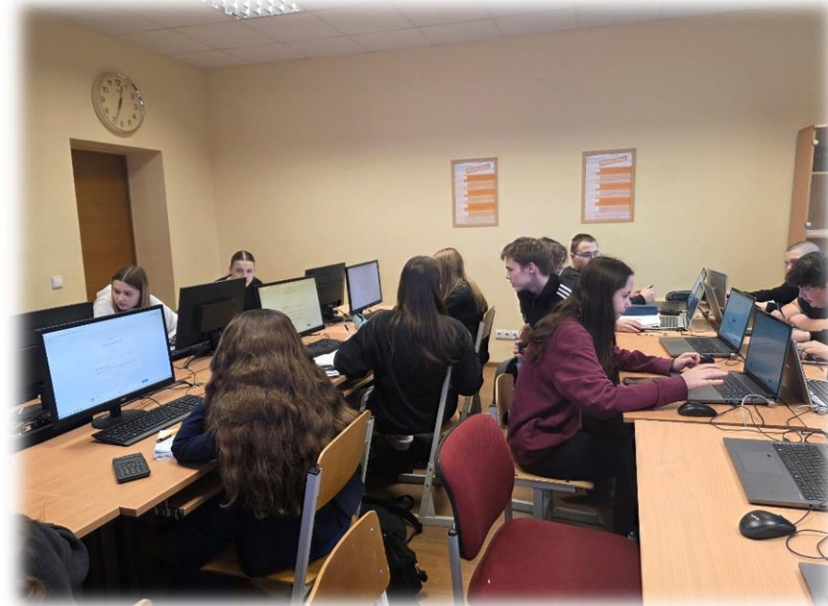
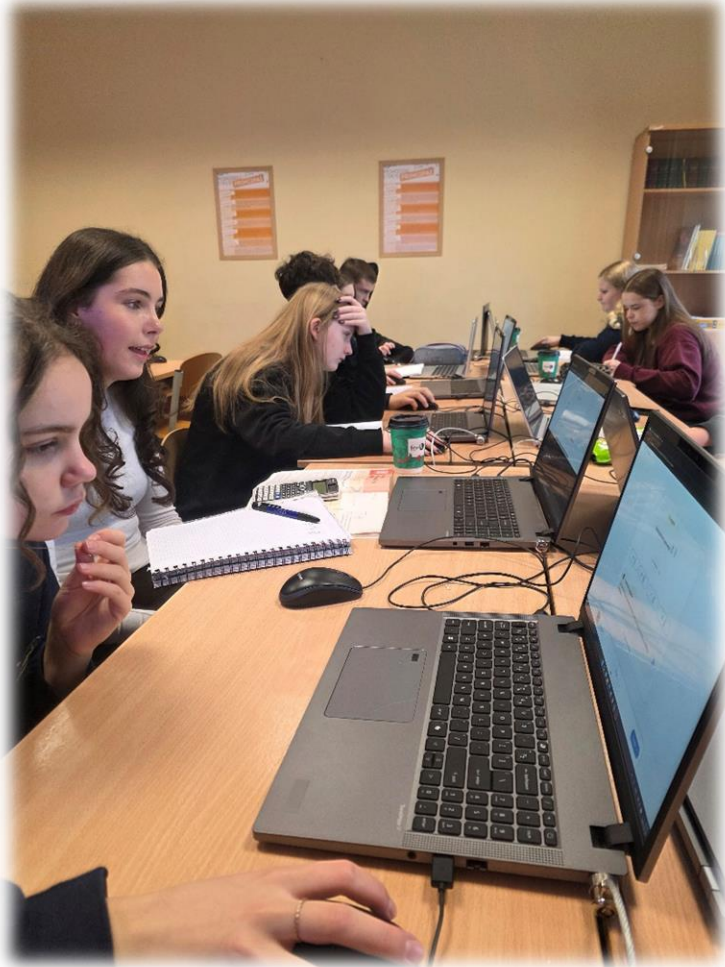
# Matematika per praktiką

---

## Projektu siekiama:

- paversti matematiką praktiška ir suprantama;
- pagerinti devintokų pasirengimą PUPP;
- didinti mokinių motyvaciją ir mokymosi įsitraukimą;
- taikyti pažangius informacinių technologijų sprendimus;
- ugdyti analitinį, kritinį ir loginį mąstymą;
- suteikti mokiniams daugiau savarankiškumo ir pasitikėjimo savimi;
- tikslingai stiprinti tas matematikos sritis, kurių dažniausiai pritrūksta PUPP metu.

# Matematika per praktišką



# Matematika per praktiką

- Mokiniai projekte naudoja plačiai taikomas, pažangias ir mokymuisi draugiškas skaitmenines priemones:

- „Alfa erdvė“

- „GeoGebra“

- „Desmos“

- „Kahoot“

- „Quizizz“

- „WolframAlpha“



**Kahoot!**



# Serbijos mokytojų iš Kruševaco gimnazijos „Erasmus+“ darbo stebėjimo vizitas



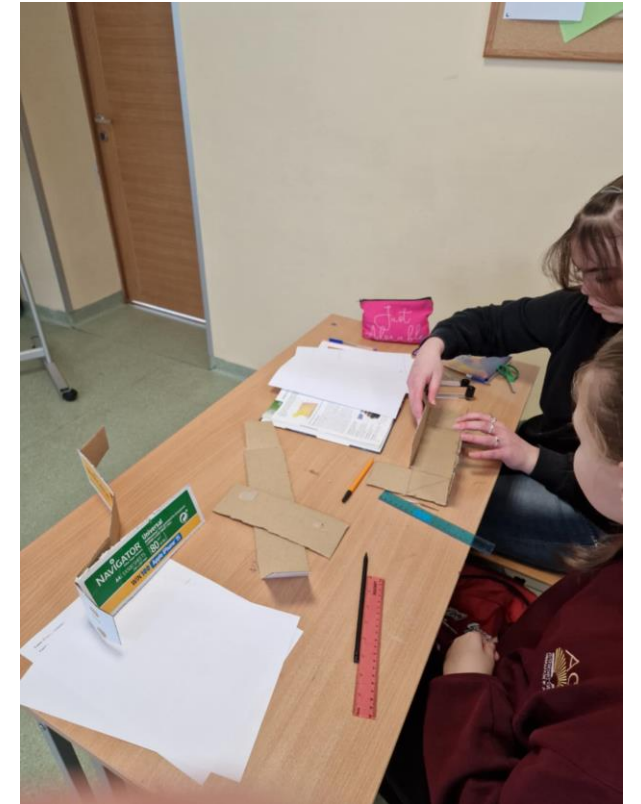
# STEAM veiklos



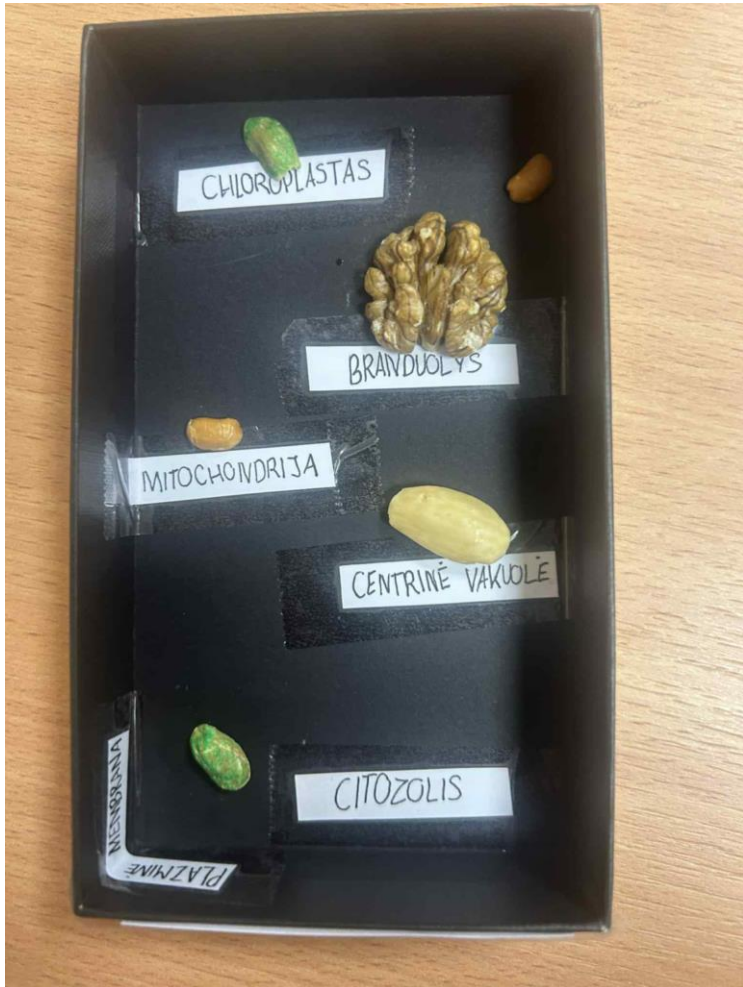
# STEAM veiklos



# STEAM veiklos

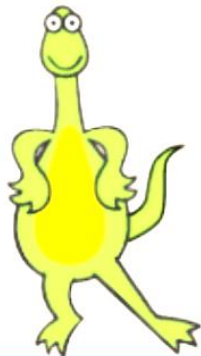


# STEAM veiklos



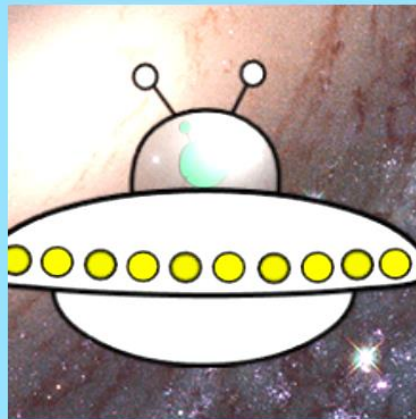
# STEAM veiklos

## Žaidimų Meniu



1. Įvairūs veiksmai

Paspausk ant mygtuko  
Įvairūs veiksmai



2. Daugyba

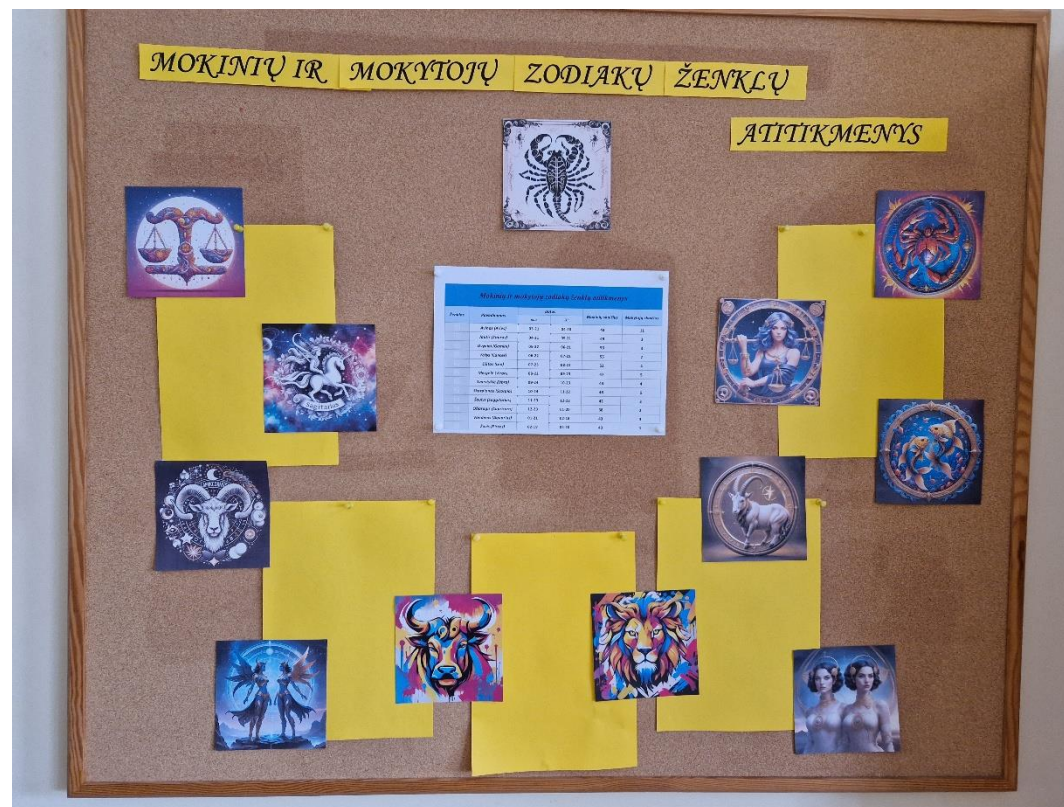
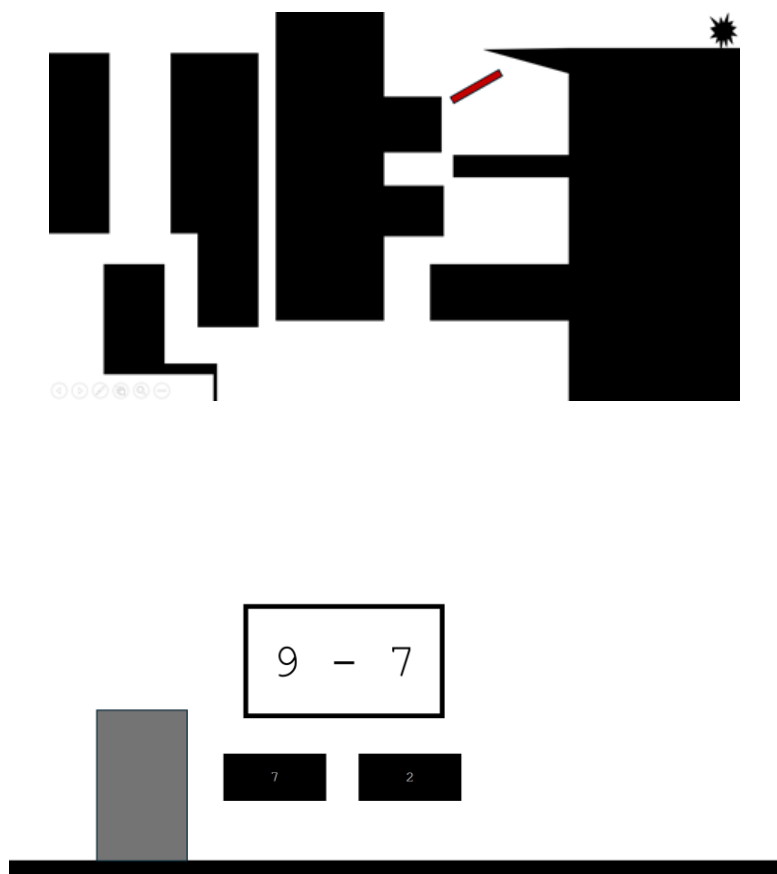
Paspausk ant mygtuko  
Daugyba



3. Dalyba

Paspausk ant mygtuko  
Dalyba

# STEAM veiklos



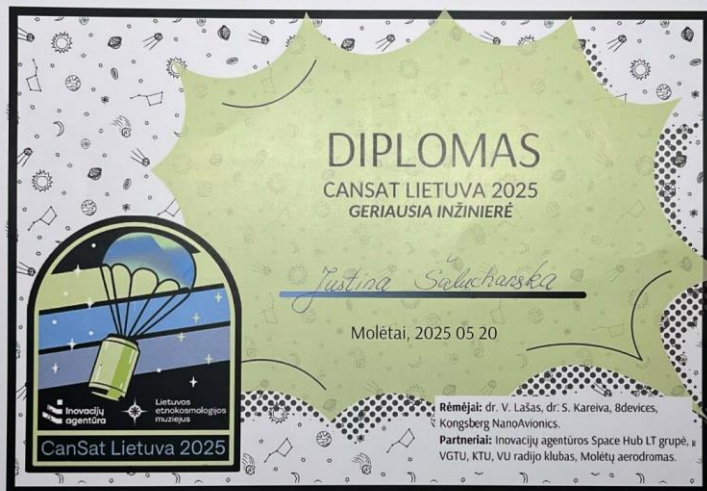
# CanSat Lietuva 2025 II vieta



# CanSat Lietuva 2025 II vieta



# CanSat Lietuva 2025 II vieta



# Pranešimas Meksikoje „A New Vision: Redefining Education in the Modern World“.

---

- **2025 m.vasario 20 d., viešėdama Meksikoje, Vilniaus r. Avižienių gimnazijos fizikos ir informatikos mokytoja, Tūkstantmečio mokyklų programos koordinatorė (Lyderystė veikiant, STEAM ugdymas) Alina Makovska pristatė pranešimą apie šiuolaikinį švietimą Lietuvoje, skirtą Queretaro Aeronautikos universiteto (UNAQ) (Santjago de Queretaro) bendruomenei. Pranešimo tema „A New Vision: Redefining Education in the Modern World“. Pranešime Alina Makovska kalbėjo apie Vilnius Tech edukacinę platformą „Ateities inžinerija“, STEAM ugdymą, įtraukijį ugdymą, Erasmus+ galimybes bei Tūkstantmečio mokyklų programą.**

# Pranešimas Meksikoje „A New Vision: Redefining Education in the Modern World“.



# Savanorystė Meksikoje



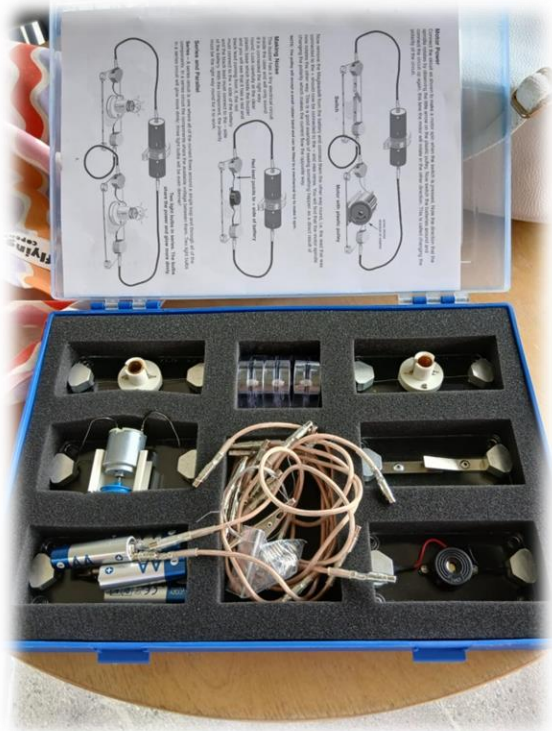
Academia  
Internacional  
SAN MIGUEL DE ALLENDE

- Academia international, San Miguel de Allende



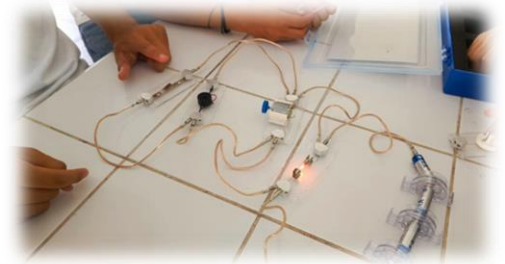
**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa

# Mokomieji laboratoriniai rinkiniai



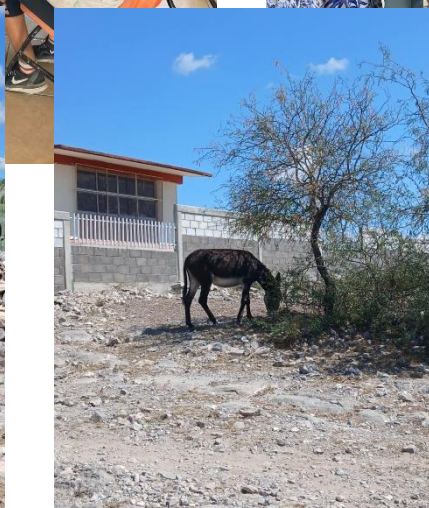
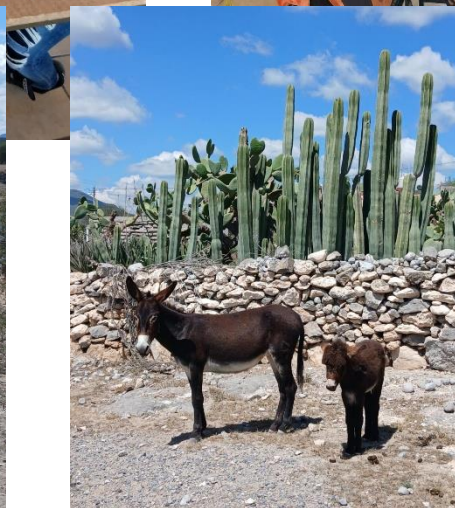
# Savanorystė Meksikoje

Instituto Thomas More, Ajijic



# Savanorystė Meksikoje

## Telesecundaria Damián Carmona en Presa de Chancaquero, Chancaquero



- 
- **Dėkoju už dėmesį**



**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa

# Vilniaus r. Pagirių gimnazijos TŪM STEAM veiklos ir gerosios praktikos

Vilniaus r. Pagirių gimnazijos biologijos mokytojas,  
STEAM ugdymo srities koordinatorius Tedas Laurinaitis

**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa



NAUJOS KARTOS  
LIETUVA

ŠVIETIMO,  
MOKSLO IR SPORTO  
MINISTERIJA

**esfa** EUROPOS  
SOCIALINIO  
FONDO  
AGENTŪRA

# Apie ką mums yra STEAM ugdymas?



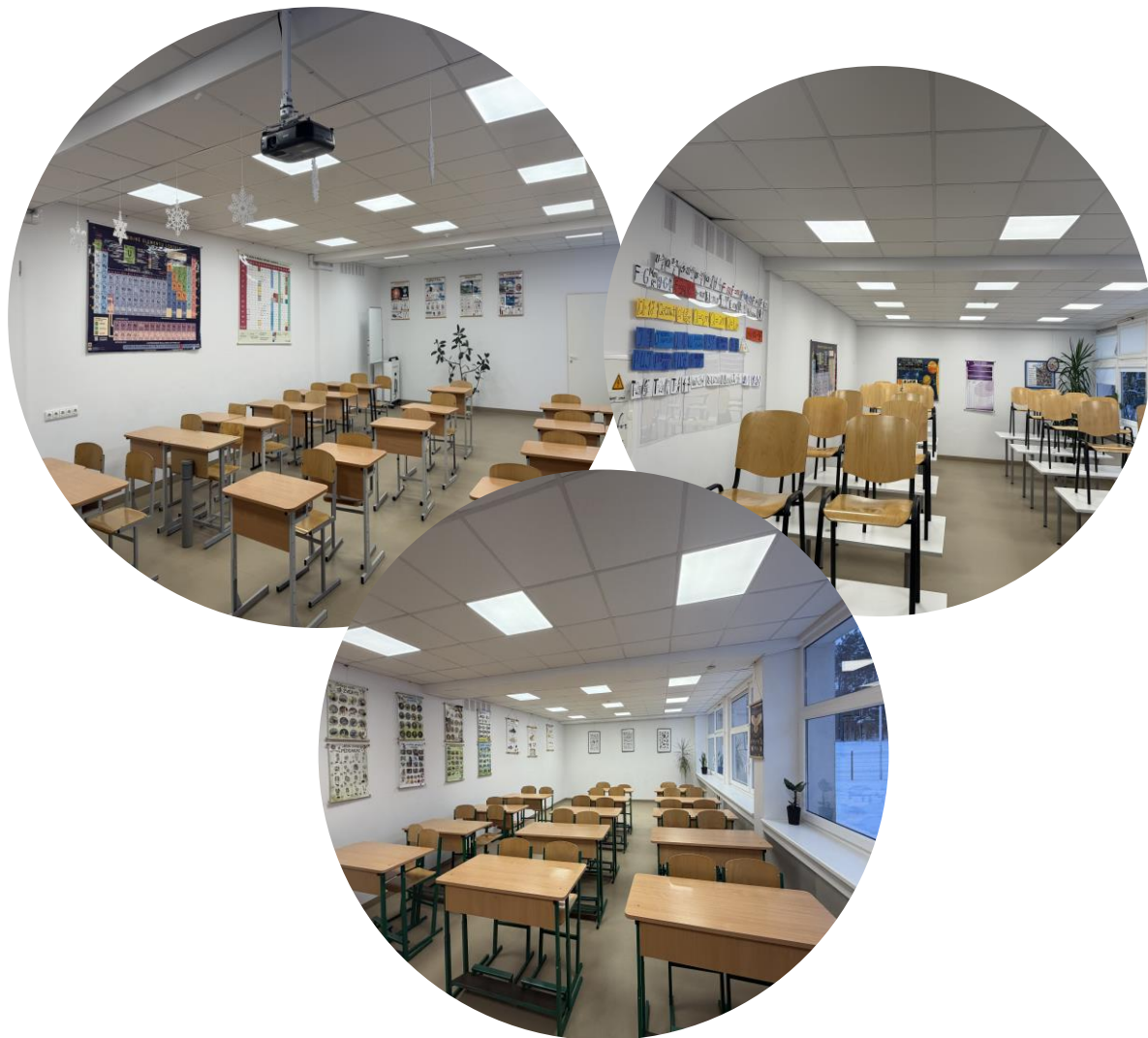
- Tai – pirmiausiai aiški strateginė kryptis ir ugdymo(si) filosofija.
- Tai – nuo mažų tarpdisciplininių projektų prasidėjęs atskiras pasirenkamas dalykas 5-8 klasėse.
- Tai – būdas stiprinti įtrauktį ir lyderystės raišką.
- Tai – ir įkvėpimas.
- Identitetas.

# Mokytojų kompetencijų stiprinimas

- **STEAM sąvoka ir struktūros yra plačiai įdiegtos, bet supratimo gylis ir įgyvendinimo kokybė labai priklauso nuo savivaldybės/mokyklos startinės pozicijos, koordinavimo ir mokytojų komandinio darbo (TŪM programos įgyvendinimo vertinimo ataskaita, 2025).**
- **STEAM sąvoka kartais vartojama „negalvojant apie tikrąją reikšmę“.**
- **Ar tikrai visi (vienodai) suprantame, apie ką yra STEAM?**



# STEAM kabinetų – laboratorijų įrengimo darbai



- Vidutiniškai Lietuvos bendrojo ugdymo švietimo įstaigos yra remontuojamos kas ~30 metų.
- Sudėtinga situacija ir su priemonėmis – naujos priemonės mokyklas dažniausiai pasiekia tik didesnių europinių projektų metu.

# Eksperimentinis daržas



- **Idėja, virstanti realybe.**
- **Rezultatas – įsitraukiantys į kitokias STEAM veiklas mokiniai.**
- **STEAM, kuris apima gyvąją gamtą kaip kertinę ašį.**
- **Būdas realiai įtraukti per sensoriką.**
- **Tinka ir vyresniems!**

# Neformaliojo ugdymo veiklos „STEAM spiečius“

- 4 būreliai: 2 pradiniam + 2 pagrindiniam ugdymui.
- Kodėl?
- STEAM veiklų trūkumas pradiniam ugdymui.
- Laiko ribotumas pamokų metu.
- Galimybės!



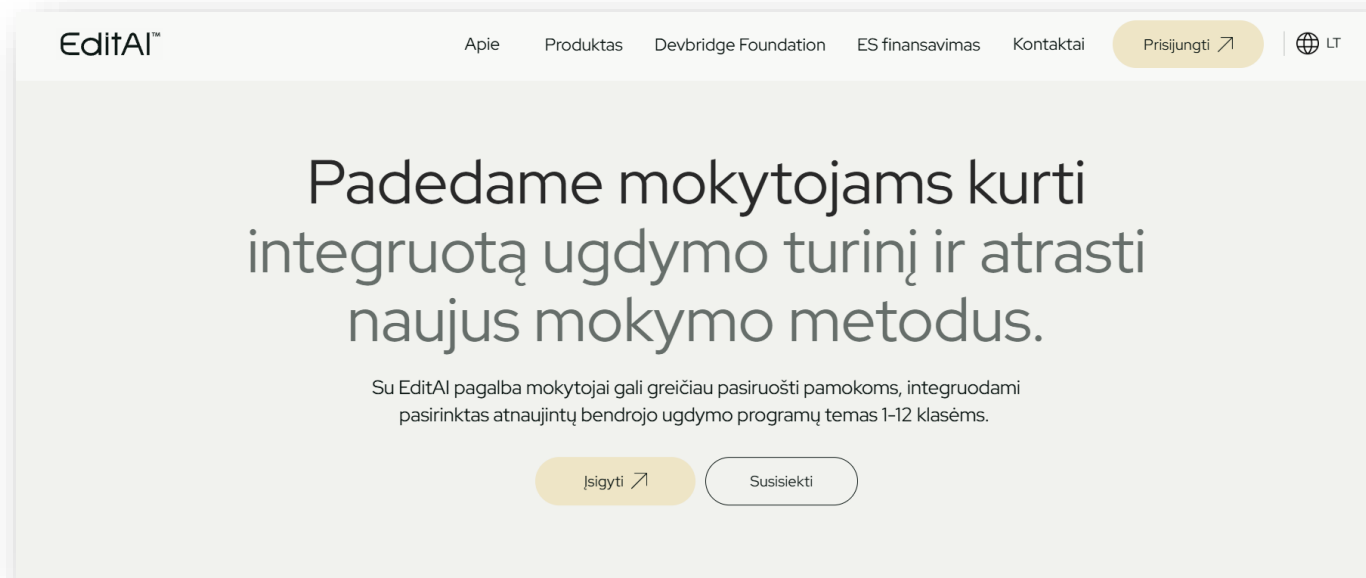
# Jaunųjų matematikų klubas

- Ypač sėkminga, STEAM bruožus atitinkanti veikla.
- 11 kl. → 9 kl.



# Integruoto turinio kūrimas

- Nors turime galias integruotų pamokų tradicijas (pvz., integruotos dienos „Pagauk sėkmę“, STEAM dienos ir kt.), ateina laikas ieškoti naujų integruoto turinio kūrimo metodų ir priemonių.
- **Dirbtinis intelektas švietime?**



# Ekosistema tarp Vilniaus rajono švietimo įstaigų, TŪM mokyklų tinklaveika



- TŪM programa neša naudą ne tik TŪM mokykloms.
- TŪM avilyje yra vietos visoms švietimo įstaigoms, kurios nori matyti pokytį.
- Ar gebėsime, norėsime ir galėsime sukurti realią tinklaveiką, įgalinančią mokinius ir mokytojus gerinti ugdymo(si) kokybę, tobulinti kompetencijas ir kurti realią pažangą?

# Kas iš to STEAM'o?

---

- **Patirtis**
- **Praktika**
- **Galimybė augti ir auginti kiekvieną dieną**
- **Galimybė ugdyti(s) šiuolaikiškiau ir visapusiškai geriau**
  
- **Jeigu mokykla keičiasi, o mokymo būdai – ne, kur tai veda?**



# EU Twinning projektas ir partnerystė su Kirgizijos Respublika

- Noras daryti pokytį ir dirbti su STEAM gali vesti ir į Kirgiziją.
- Šalių dvynių projekto Kirgizijos švietimo institucijų delegacijų teminiai STEAM komponento vizitai Pagirių gimnazijoje 2025-2026 m.



# Ir kas toliau? TŪM pabaigos belaukiant (?)

- 104 dienos pabaigti projekto veiklas, bet...
- Surasti tinkamą formą „užkurti“ tinklaveiką tarp rajono mokyklų, ieškoti ryšių, siekti veiklų tęstinumo...
- TŪM + visos Vilniaus rajono mokyklos – kaip substratas ir mėgintuvėlis reakcijai; savivaldybė – kaip katalizatorius; tęstinės, prasmę ir vertę kuriančios veiklos – reakcijos produktas.
- Švietimas keičiasi bei evoliucionuoja kiekvieną dieną, tad nebegalime užsidaryti savo mokyklos „burbule“.



**Priimkime  
švietimo kaitą  
kaip normą...  
kuria įgalina  
STEAM!**

**TŪM** Tūkstantmečio  
mokyklų  
programa

