

# STEAM mokyklos veiklos tobulinimo grupė 2020-2021



Šiaulių Salduvė progimnazija

2021-06-21

# STEAM grupė

*Neringa Juškevičiūtė*, biologijos mokytoja

*Ingrida Žurauskė*, matematikos mokytoja

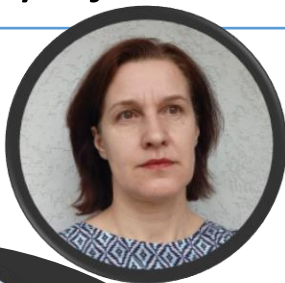
*Asta Cikanavičė*, biologijos mokytoja

*Inga Sapažinskienė*, pradinių klasių mokytoja

*Rasma Turauskienė*, fizikos, chemijos mokytoja

*Gintaras Daukša*, technologijų mokytojas

*Jurgita Leliūnienė*, IT mokytoja



# Plano sudarymas

## ŠIAULIŲ SALDUVĖS PROGIMNAZIJS

### STEAM veiklų planas

2020-2021 m. m.

**Tikslas** - atrasti formaliojo ir neformaliojo ugdymosi *dermę mokantis be sienų*, ugdyti mokinių bendrąsias kompetencijas, diegti ugdymosi gyvenimui nuostatas.

#### Uždaviniai:

1. Tobulinti mokinių gebėjimus šiuolaikinių technologijų, kūrybingumo ir verslumo srityje.
2. Skatinti mokinių kūrybiškumo, komunikacijos, bendradarbiavimo, savęs pažinimo, laiko valdymo kompetencijas.
3. Atrasti naujų netradicinių aplinkų ir metodų, skatinti ugdymąsi *be sienų*.
4. Gerinti mokinių pasiekimus STEAM srityje.
5. Sudaryti sąlygas kiekvieno mokinio individualiai pažangai pasirinktoje srityje.
6. Stiprinti neformaliojo švietimo sistemą, patrauklumą, mokinių įsitraukimą.
7. Skatinti inovatyvias STEAM iniciatyvas bendradarbiaujant su akademiniais partneriais.
8. Skatinti STEAM mokslų prieinamumą įvairių gebėjimų mokiniams.

Nr.	Veiklos pavadinimas	Priemonės	Įgyvendinimo laikotarpis	Atsakingi asmenys
<b>MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA</b>				
1.	STEAM erdvių kūrimas	41 ir 38 kabinetuose įkurtos STEAM kūrėjų erdvės (kabinetuose naudojami prie interneto prijungti kompiuteriai, mikroskopai, jų įrenginiai, įkurta erdvė darbui su microBit).	Lapkričio mėn.	J. Leliūnienė A. Cikanavičė
2.	Laikinių STEAM salų kūrimas	Ne mažiau kaip 3 kartus per metus mokyklos erdvėse (koridoriuose,	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai

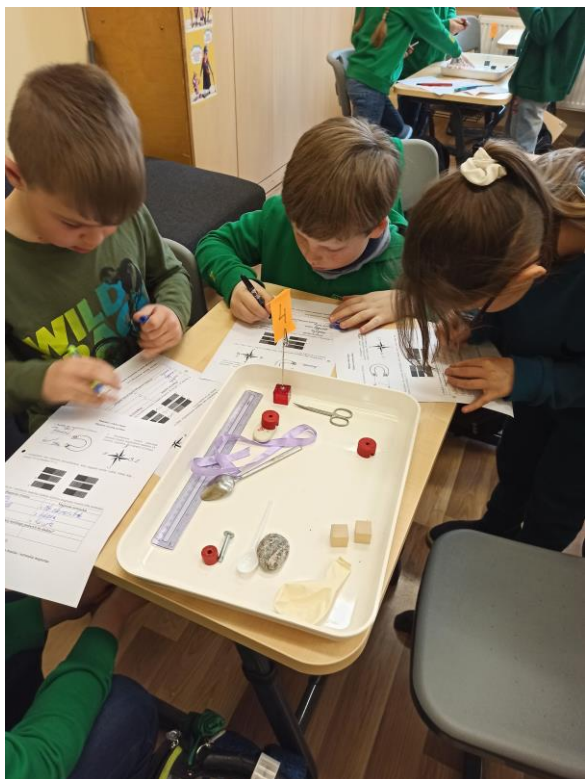
# STEAM veiklos mokykloje

## 1 - 4 klasės

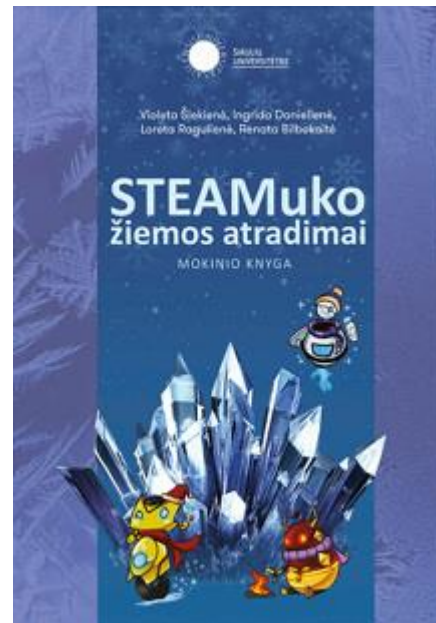
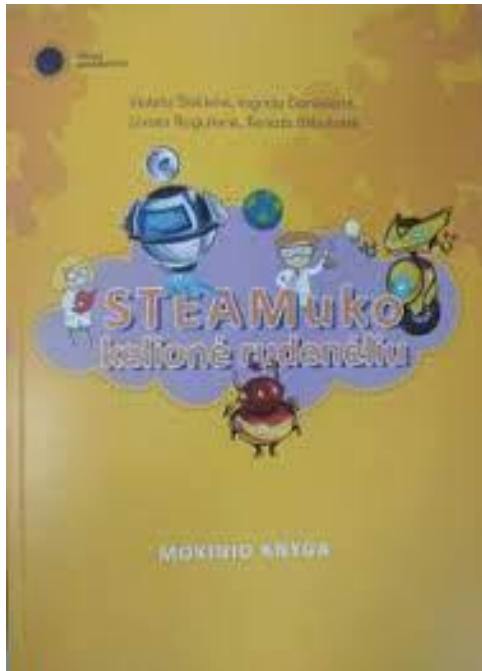


# Pradinių klasių STEAM ugdymas

Bent kartą per mėnesį naudojome gamtos ir technologinių mokslų priemones matematikos ar pasaulio pažinimo pamokose.



# Idėjų veikloms sėmėmės iš STEAMuko knygų ir filmukų, svetainės Vedlys



## Projektas „Mokyklų aprūpinimas gamtos ir technologinių mokslų priemonėmis“

### 6. Magneto savybių tyrimas

☰ Veiklos aprašas Atsisiųsti

👤 Mokinio veiklos lapas Atsisiųsti



# Mokiniai dalyvavo STEAM edukacijose, programose

Šiaulių valstybinės kolegijos STEAM JUNIOR programa „Statyba - meninė kūryba“



# Šiais metais vykdėme šiuos pradinųjų klasių mokinių eTwinning projektus



## Ecological Creativity



## Fairy Tale Laboratory (STEAM)

## The Second Life of a Thing





# Mokiniai dalyvavo konkursuose, konferencijose

## Imbierinis LEGO kaladėlių namelis

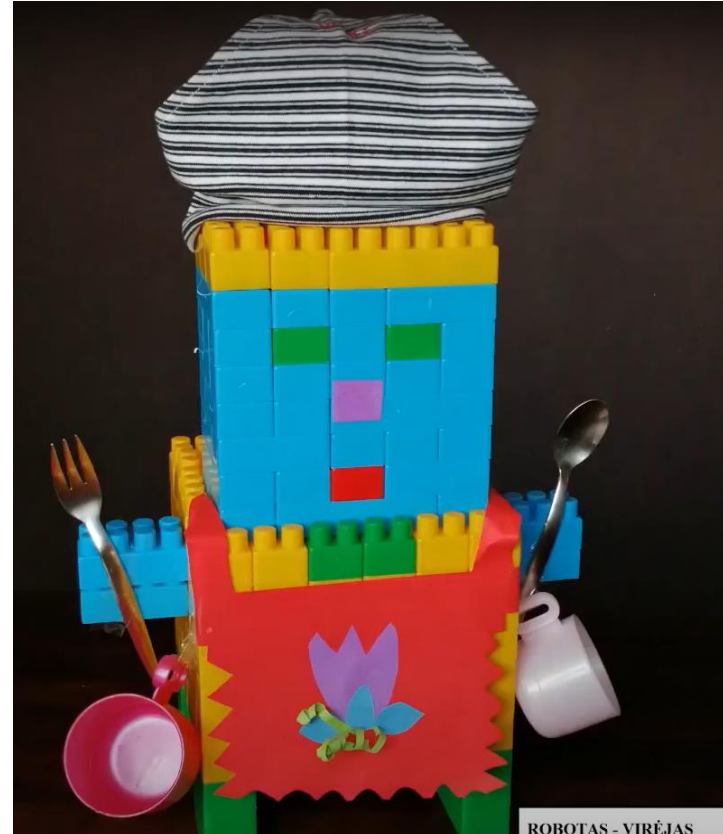


## Kalėdinė STEAM eglutė

## Juventos STEAM-ukai kviečia draugus



# PUG ir pradinių klasių mokytojos organizavo respublikinę kūrybinių-inžinerinių darbų parodą - konkursą "Robotas - pagalbininkas"

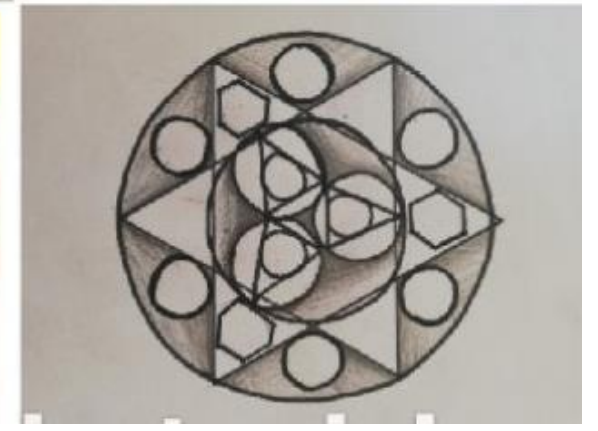
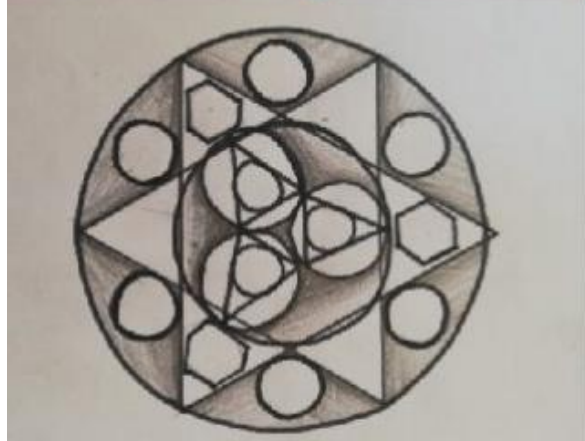
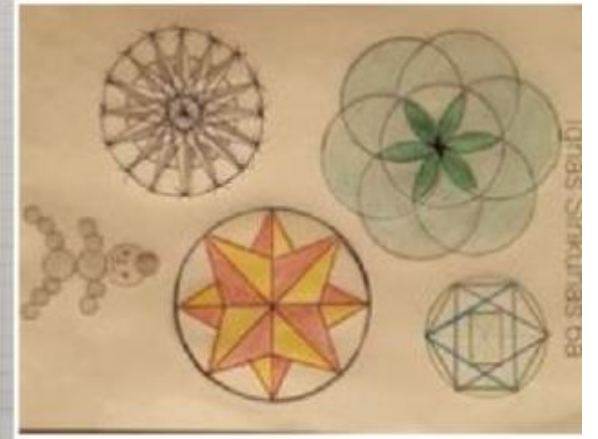
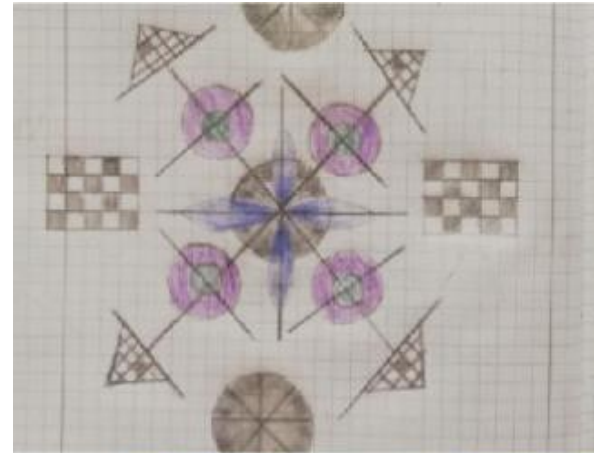


# STEAM veiklos

## 1- 8 klasės



# 6 klasių mokinių braižybos projektas „Piešiu su su skriestuvu ir liniuote“



# Organizavome šiuos STEAM renginius

Renginys mokykloje

"Skaidrus ledas, baltas sniegas"



# Dalyvaujame įvairiuose konkursuose, konferencijose mieste

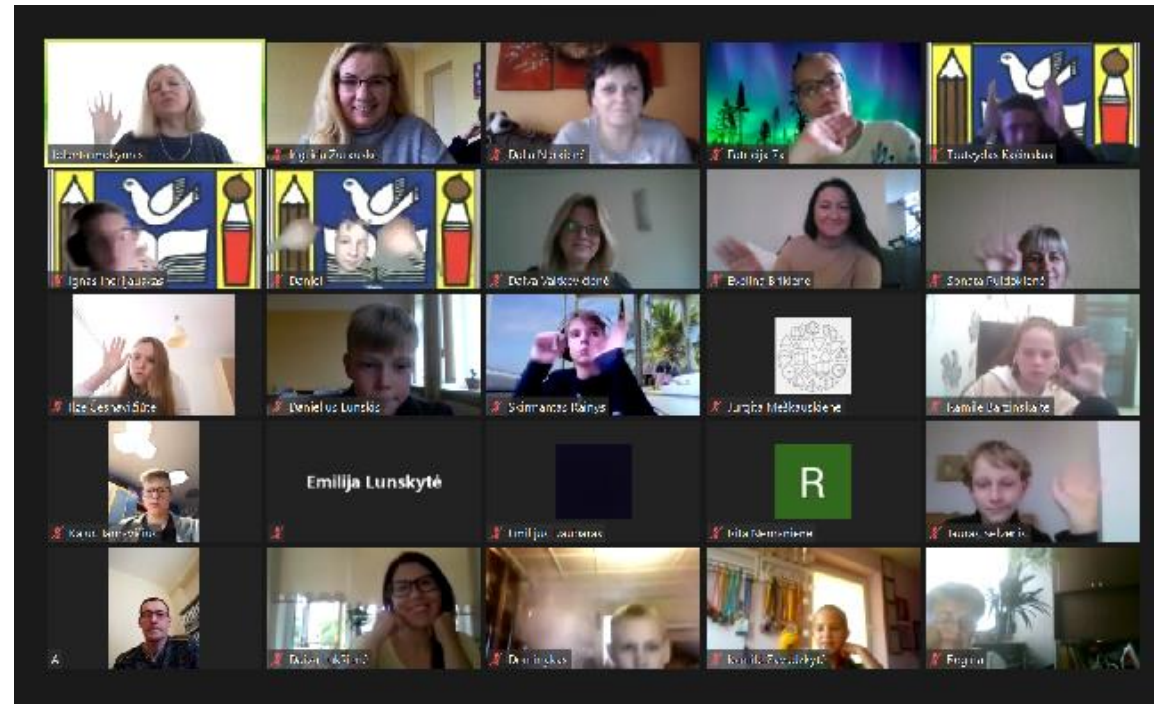
Šiaulių „Romuvos“ progimnazijos integruotas gamtos ir  
tikslųjų mokslų 5-8 klasių mokinių konkursas „Žinių  
traukinys“.



## „Žinių traukinys“

*Nuotolinis integruotas gamtos ir tikslųjų mokslų konkursas*

Šiauliai,  
2020-10-21



# Šiaulių apskrities bendrojo ugdymo mokyklų 7 kl. mokinių gamtos, IT ir tiksliųjų mokslų konkursas „Linksmųjų ir išradingųjų klubas“ - III vieta

	I turas	II turas	III turas	Rezultatas	
1. Šiaulių Gegužių progimnazija	59	60	10	70	III
2. Šiaulių Saldavies progimnazija	63	60	10	70	III
3. Šiaulių Jovaro progimnazija	39	70	10	80	II
4. Kelmės „Kiažantės“ progimnazija	42	80	10	90	I
5. Šiaulių „Romuvos“ progimnazija	27	30	10	40	
6. Šiaulių S. Sundeckio menų gimnazija	37	20	10	30	
7. Kelmės r. Šaukėnų V. Pivio - Puvinskio gimnazija	49	40	10	50	
8. Šiaulių Danų progimnazija	41	40	10	50	

Zoom Meeting

Participants (41)

Q. Find a participant

- IZ Ingrida Žurauskė (Me)
- JK Jolita Kaupienė (Host)
- SM Šiaulių miesto savivald... (Co-host)
- DZ Dovydasas Zaremba
- GK Giedrė Kielaitė
- AL Alva Labanauskaitė
- GB Gvidas Buškus
- AB Aleksas Bajarskis
- AV Asta Vaičiūnienė
- AT Aurelijus Tvaskūnas
- DP Daiva Pigulevičiūtė
- DS Deimantas Spalvys
- DB Domantas Brazaitis
- EG Elinga Grikaitė
- EK Elinga Kavaliauskaitė
- ES Ema Steponaitytė


Invite Unmute Me Raise Hand

# Respublikinė mokinių konferencija „Kūrybiniai projektai XXI amžiaus pamokoje“



The screenshot shows a Zoom meeting interface with five participants in the top bar. The main content is a presentation slide with a blue header that reads "STEAM praktiniai darbai fizikos pamokose" and "Svertas – medžiagos tankis – filtravimas". Below the header are four images: a classroom scene, two green kiwi halves, a hand pouring water through a filter, and a student working at a desk. A small illustration of a chemistry setup is in the bottom right corner.

**STEAM praktiniai darbai fizikos pamokose**  
Svertas – medžiagos tankis – filtravimas



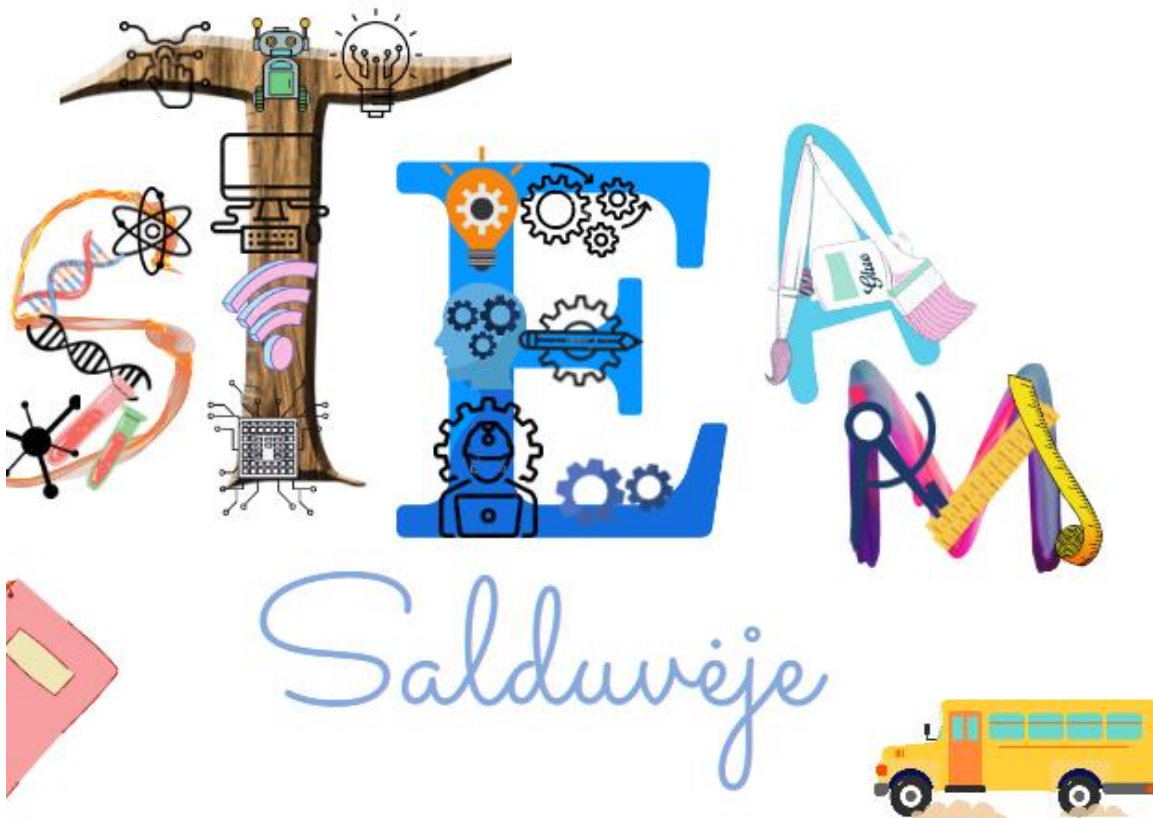
The screenshot shows a Zoom meeting interface with five participants in the top bar. The main content is a presentation slide with a blue header that reads "STEAM. Programavimo savaitė Code Week 2020" and "Kuriame – programuojame – sveikiname". Below the header are five images: a Code Week certificate, a laptop displaying a code editor, a hand coloring a grid, a Scratch code block, and a small white robot figure.

**STEAM. Programavimo savaitė Code Week 2020**  
Kuriame – programuojame – sveikiname





# STEAM logotipo konkursas



Šiaulių Salduvės progimnazija

16 val. · 🌐

2021-06-09

STEAM logotipo konkursas

Kviečiame mokyklos bendruomenę balsuoti už jums labiausiai patikusį STEAM logotipą. Paspaudę nuorodą galėsite peržiūrėti visus logotipus, kuriuos kūrė 5-8 kl. mokiniai. Logotipas, kurį išrinksite, nuo kitų mokslo metų puoš mūsų mokyklos STEAM erdves ir mokyklos tinklalapį.

<https://docs.google.com/.../1FAIpQLSeEjmd.../viewform...>

Biologijos mokytoja Neringa

TEAM logotipo konkursas

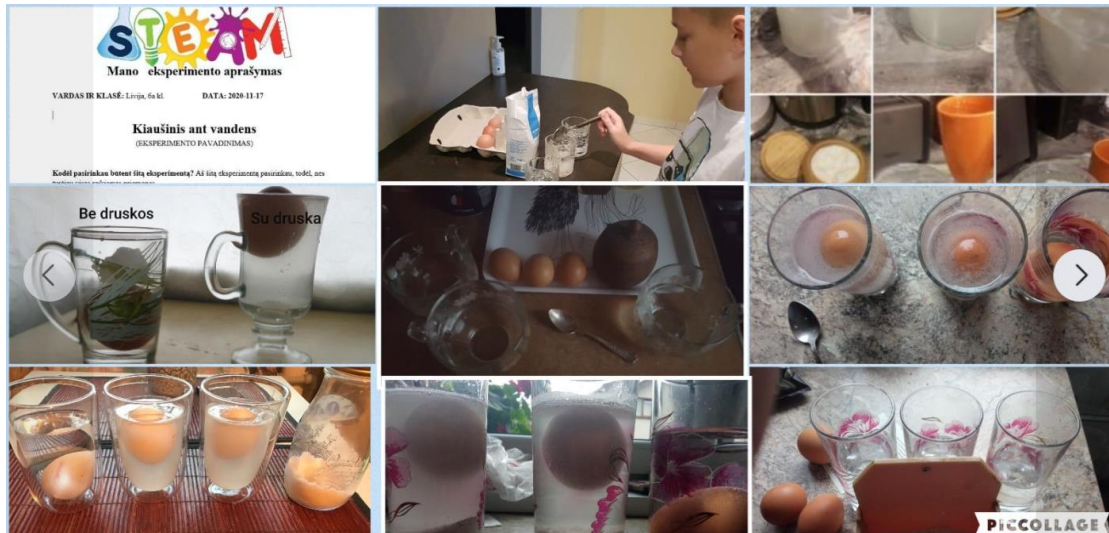
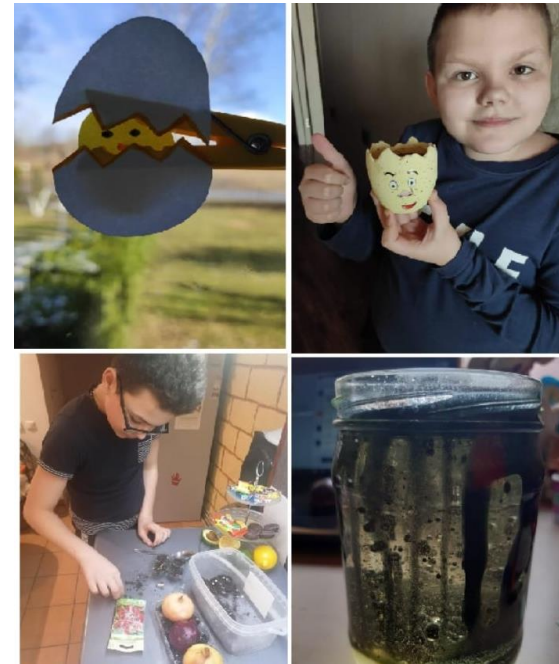
2021-06-09 16:00:00



# Patyriminio ugdymo STEAM dienos



# 2020-11-17 patyriminio ugdymo STEAM diena



# 2021-03-18 patyriminio ugdymo STEAM diena



# STEAM projektai



# Ateities inžinerijos projektas

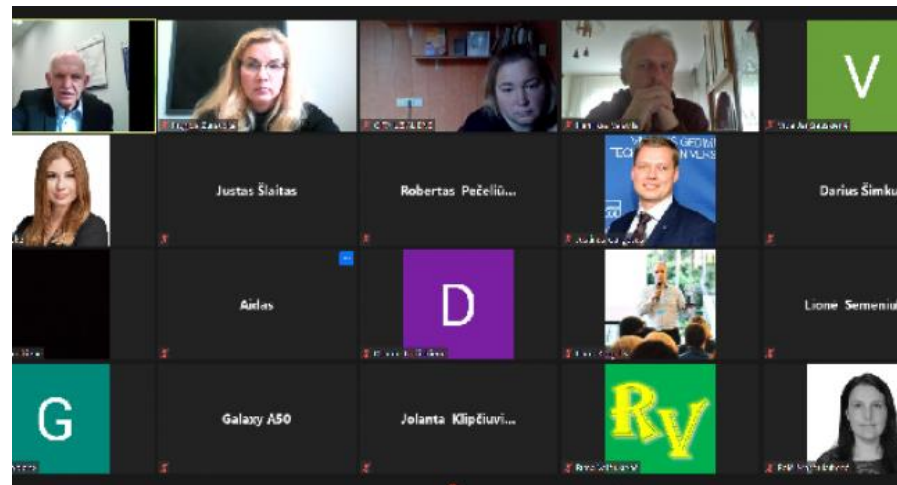
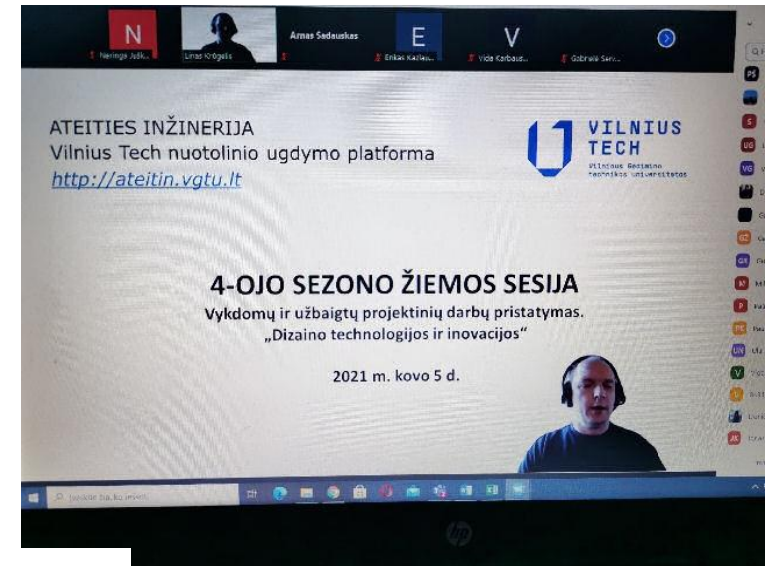


VILNIUS GEDIMINAS  
TECHNICAL UNIVERSITY

„Ateities inžinerijos“ platforma (AI platforma) siūlo nemokamą nuotolinę prieigą prie metodinės mokomosios medžiagos, šiuolaikinės inžinerijos įrankių, konsultacijų ir technologinių paslaugų, organizuoja kontaktines kūrybines dirbtuves mokyklose ir VGTU laboratorijose, darbų peržiūras ir konkursus. Tai leidžia mokiniams ne tik patobulėti šiuolaikinių technologijų, kūrybingumo ar verslumo srityse, bet ir atlikti savarankiškus projektinius ar brandos darbus, o mokytojams – pajvairinti savo dalyko bei integruotus užsiėmimus.

# Projekto dalyviai – 7a klasės 22 mokiniai. 3 konferencijos:

- Rudens sesija (pristatyta 15 temų)
- Žiemos sesija (tarpinis PD atsiskaitymas)
- Pavasario sesija (PD ir plakatų pristatymas)



Projektinių darbų tematikos:



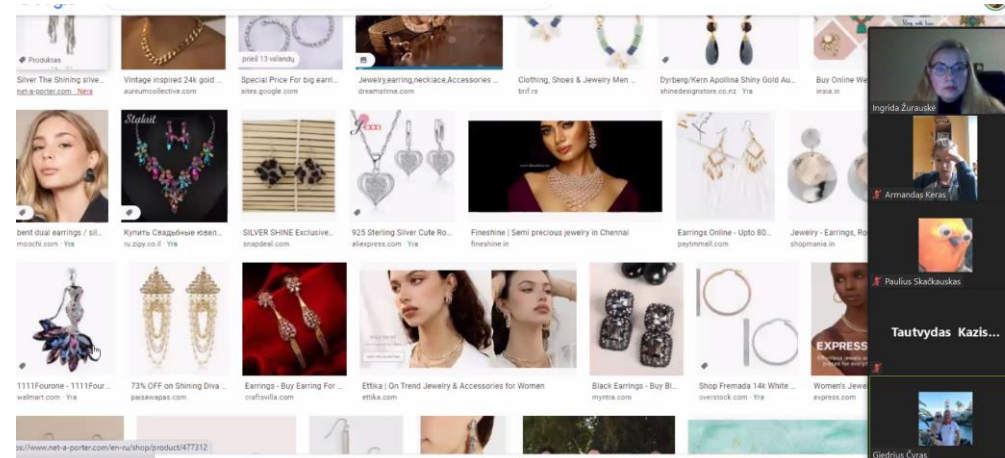
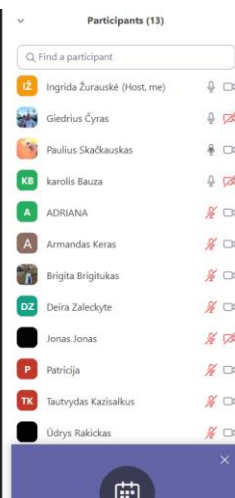
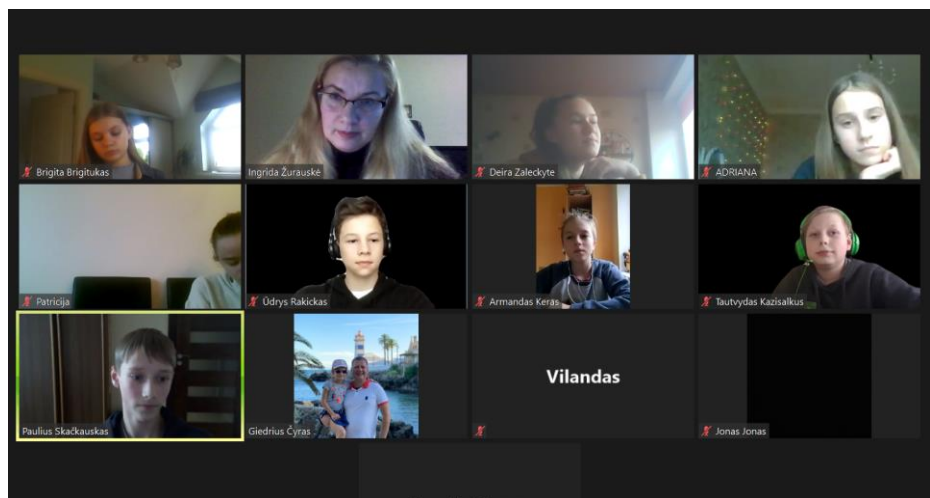
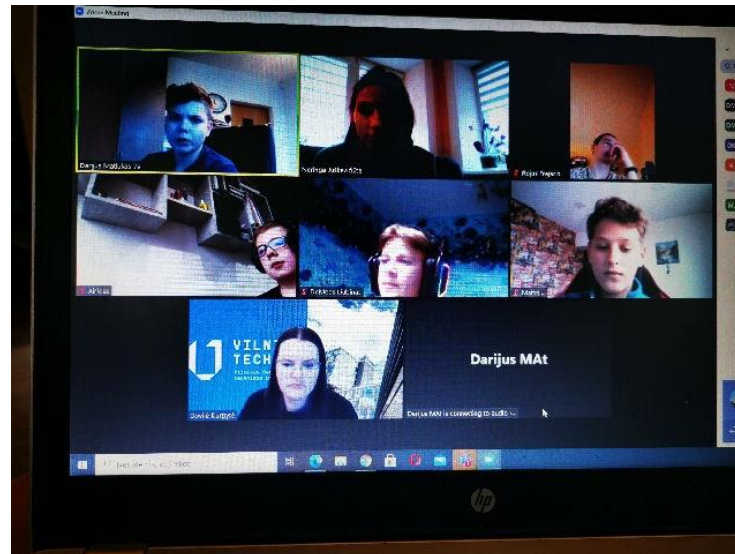
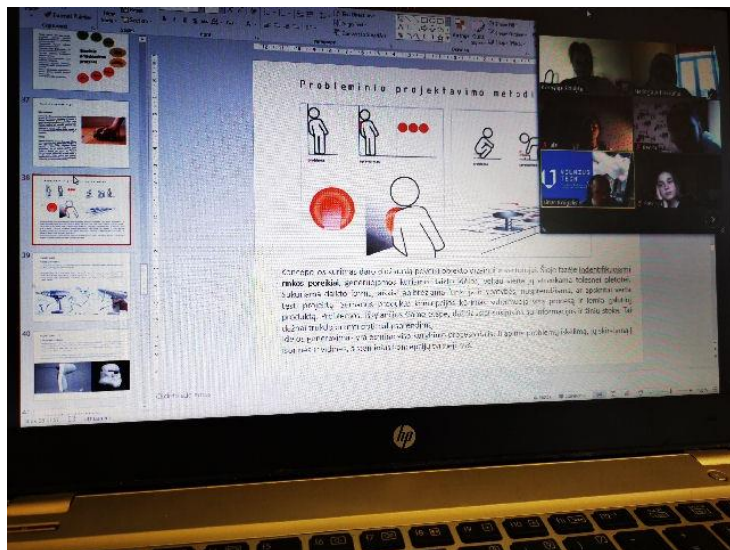
1. Kaip aš įsivaizduoju ateities miestą?
2. Kokia bus ateities mokykla?
3. Kokių Jūsų nuomone, reikia veikių, kad miestas galėtų gyvuoti?
4. Darnaus susisiekimo skatinimas (gerai organizuoto visų rūšių eismo, patikimo viešojo transporto, kokybiškos ir
5. Viešųjų erdvių įvertinimas ir pasiūlymai joms pagerinti.
6. Kaip darniai pasiekti mokyklą?
7. Darnaus judumo skatinimas.

## Gyvenamosios aplinkos tyrimai pagal darniosios raidos principus

Ištirti savo gyvenamosios aplinkos kokybę socialinių, susisiekimo, eismo saugos, aplinkos apsaugos, aspektais ir pateikti siūlymus jai pagerinti.



# Susitikimai su VGTU „Ateities inžinerijos“ konsultantais





2021-06-02 mokiniai dalyvavo pavasario sesijoje (26 Lietuvos mokyklos, 70 projektinių darbų), kurioje pristatė savo sukurtus projektinius darbus.

Septintokai sukūrė **3 Canvas metodu verslo planus:**

- **Rankų darbo papuošalų įmonė „Ziggel“.**
- **Drabužių dekoravimo tautine atributika įmonė „Rinkis“.**
- **Sveiko maisto kavinė „Eko kavinė“.**
  
- **Android programa - edukacinis žaidimas „Intelligence“.**
  
- **Dizaino technologijos ir inovacijos - progimnazijoje įkurta **poilsio zona „Salduvės alėja“.****

**Darbų vertinimas:**

Inovatyvumas, naujoviškumas, rezultatas, savarankiškumas, praktinis pritaikymas, tęstinumas, plakatas, pristatymai žiemos ir pavasario sesijose.

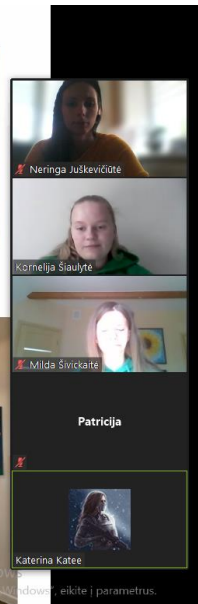
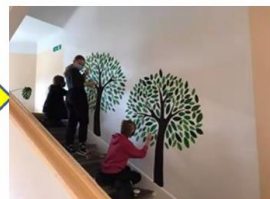
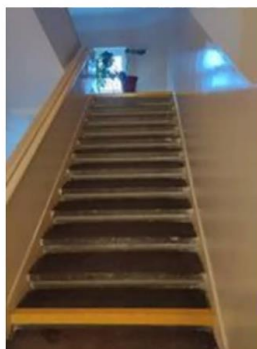
# Laimėta nominacija - už sėkmingą viešosios erdvės realizaciją

## Poilsio zona „Salduvės alėja“

Autorius(-iai): Kornelija Šiaulytė, Benita Janauskaitė, Ula Naimavičiūtė, Katerina Fokė, Milda Šivickaitė, Marija Volosenko, Patricija Augustauskaitė.  
Mokykla: Šiaulių Salduvės progimnazija  
Vadovas(-ai): biologijos mokytoja *Neringa Juškevičiūtė*, matematikos mokytoja *Ingrida Žurauskė*  
Konsultantas: *doc. dr. Linas Krūgelis*  
AI tematika: Dizaino technologijos ir inovacijos.



Prieš ir po



Poilsio zona „Salduvės alėja“

**RELAX  
ZONE**

7 klasės mokinės: Benita Janauskaitė, Milda Šivickaitė, Ula Naimavičiūtė, Katerina Fokė, Patricija Augustauskaitė, Marija Volosenko, Kornelija Šiaulytė

2021-06-02

### ANOTACIJA

Salduvės progimnazijoje sukurta poilsio zona „Salduvės alėja“. Atnaujintas erdvės interjeras: nudažytos sienos, papuoštos mokinių kurtais piešiniais, paveikslais, įkurta biblioteka.

### PAGRINDINĖ DARBO DALIS

Darbo eiga:

1. Sukūrėme paveikslų eskizus.
2. Dekoravome sienas.
3. Nupiešėme paveikslus.
4. Išsiuvinėjome pagalvėles.
5. Nudažėme laiptus.
6. Surinkome knygas bibliotekai.

### REZULTATAI

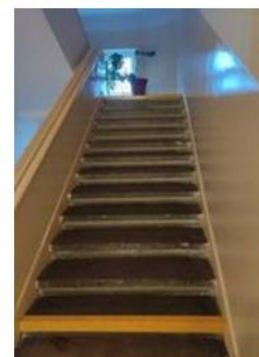
### TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

**Tikslas** – įrengti poilsio zoną mokykloje.  
**Uždaviniai:**

1. Poilsio erdvėje įrengti biblioteką.
2. Dekoruoti laiptus ir sienas.
3. Pagaminti ir išsiuvinėti pagalvėles, nupiešti paveikslus.



1 pav. Kurti paveikslai



2 pav. Erdvė prieš atnaujinimą



3 pav. Erdvė po atnaujinimo



Progimnazijos mokiniai nuo šiol galės naudotis nauja poilsio zona.

# Laimėta nominacija - geriausia programa

## ATEITIES INŽINERIJA

Vilnius Tech nuotolinio ugdymo platforma

<http://ateitin.vgtu.lt> • 2021-06-02



### Mokomasis žaidimas „Intelligence“

Autorius: Darijus Matiukas, Rojus Frejaris, Deividas Liubinas, Matas Sapažinskas, Airidas Metlovas

Mokykla: Šiaulių Salduvės progimnazija

Vadovas(-ai): biologijos mokytoja Neringa Juskevičiūtė ir matematikos mokytoja Ingrida Žurauskė

Konsultantas: lekt. Dovilė Kurpytė

AI tematika: Android programėlių kūrimas

BEST APP | INTELLIGENCE

VILNIUS TECH | ATEITIN | ANDROID PROGRAMĖLIŲ KŪRIMAS | 2021 M.



#### ANOTACIJA

Žaidime yra pilnai jau padarytas, jame yra geografiniai, istoriniai, matematiniai klausimai ir yra septyni lyviai.

#### PAGRINDINĖ DARBO DALIS

- 1) Sukūrėme piešinius su „Pixilart“ programa;
- 2) Pradėjome kurti žaidimą naudodami „Unity“ programą;
- 3) Sukūrėme muziką naudodami „Soundtrap“ programą;
- 4) Pradėjome kurti internetinę svetainę naudodami „WIX“ programą.

#### REZULTATAI

Sukurtas mokomasis žaidimas, kuriame pateikiami istorijos, geografijos, matematikos klausimai. Žaidimas susideda iš 7 lygių.

#### TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

Tikslas - Sukurti edukacinį žaidimą „Intelligence“

Uždaviniai:

- 1) Sugalvoti loginius klausimus;
- 2) Nupiešti piešinius žaidimui;
- 3) Sukurti muziką žaidimui;
- 4) Sukurti internetinę svetainę.

ŽAIDIMĄ PARSISIŪSTI GALITE ČIA



# Laimėta nominacija - sveikatingiausia idėja

ATEITIES INŽINERIJA  
Vilnius Tech nuotolinio ugdymo platforma  
<http://ateitin.vgtu.lt> • 2021-06-02



## Ekologiško maisto kavinė „Eko kavinė“

Autoriai: Tautvydas Kazisalkus, Paulius Skačkauskas, Ūdrys Rakickas  
Mokykla: Šiaulių Salduvės progimnazija  
Vadovas(-ai): Neringa Juškevičiūtė (biologijos mokytoja) ir Ingrida Žurauskė (matematikos mokytoja)  
Konsultantas: AI konsultantas Giedrius Čyras  
AI tematika: Verslo plano kūrimas Canvas metodu



### ANOTACIJA

Pristatysime verslo idėją, kuri bus pritaikyta Šiaulių miesto gyventojams ir svečiams - ekologiško maisto kavinė, kurioje būtų gaminamas sveikas maistas. Nustatysime, kiek reikės verslo įkūrimui lėšų, įvertinsime personalo poreikį.

### TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

**Tikslas:** Sukurti ekologiškų produktų kavinę, kurioje gaminamas ir prekiaujamas sveikas maistas, verslo planą.  
**Užduotiniai:** Nustatyti, kiek lėšų reikės verslo įkūrimui, įvertinti personalo poreikį.

### PAGRINDINĖ DARBO DALIS

- Biudžeto planavimas.
- Ekologiško maisto valgiaraščio sudarymas.
- Kavinės įranga.
- Kavinės personalas.
- Rinkos analizė.



### REZULTATAI

#### Pagrindiniai verslo elementai

<b>Pagrindinė veikla:</b> Sveikų kepinų gaminimas ir servavimas.	<b>Vertės pasiūlymas:</b> Sveikų ir ekologiškų produktų gamyba.	<b>Ištekliai:</b> Kavinės įranga, Kavinės personalas.	<b>Pagrindiniai partneriai:</b> Bolt food, Wolt, kitos maisto pristatymo tarnybos.
<b>Išlaidų struktūra:</b> Maisto ingredientai, darbuotojų atlyginimai, darbo įrankiai, patalpų nuoma ir įranga, komunalinės paslaugos.	<b>Išlaidų struktūra:</b> Būhalterinė apskaita, Reklamines išlaidas.	<b>Pajamų šaltiniai:</b> Lietuvos Respublika	<b>Santykiai su klientais:</b> Klientų aptarnavimas kavinėje bei sveiko maisto užsakymas internetu.

1 pav. CANVAS verslo pagrindiniai elementai

#### Pateikiame prognozuojamų išlaidų apimtį

Kavinės įranga ir produktai kainuos iki 200 Eur.	Patalpų nuoma iki 400 Eur.	Įmonės reklama iki 100 Eur.
Išlaidos darbuotojų atlyginimams ir valstybinams mokesčiams iki 2160 Eur.	Licencijos iki 100 Eur.	Būhalterinė apskaita 100 Eur.
Amortizacinės išlaidos iki 200 Eur.	Energetinės išlaidos iki 400 Eur.	Kitos išlaidos (darbo priemonių remontas, draudimas ir t.t.) iki 300 Eur.
Komunalinės paslaugos iki 100 Eur.	Elektroninių svetainių aptarnavimas iki 100 Eur.	Maisto pristatymo į namus (siursumo) išlaidos iki 100 Eur.

2 pav. Išlaidų apimtys

#### Darbuotojų atlyginimų skaičiavimas

Darbuotojų skaičius	Darbo užmokestis už atliktą darbą per valandą	Darbo užmokestis už atliktą darbą per dieną	Per mėnesį (20 darbo dienų):
1	4	36	720
1	4	36	720
1	4	36	720
Viso: 3	Viso: 12 Eur.	Viso: 108 Eur.	Viso: 2160 Eur.

3 pav. Darbuotojų atlyginimų skaičiavimas

#### Gamybos savikaina

Darbuotojų atlyginimai per mėnesį	2160 Eur.	Produktų savikaina vienam vienetai: 3,30 Eur.
Išlaidos (patalpų, įrankių, reklamos, maisto produktų)	2100 Eur.	
Viso:	4260 Eur.	



4 pav. Gamybos savikaina

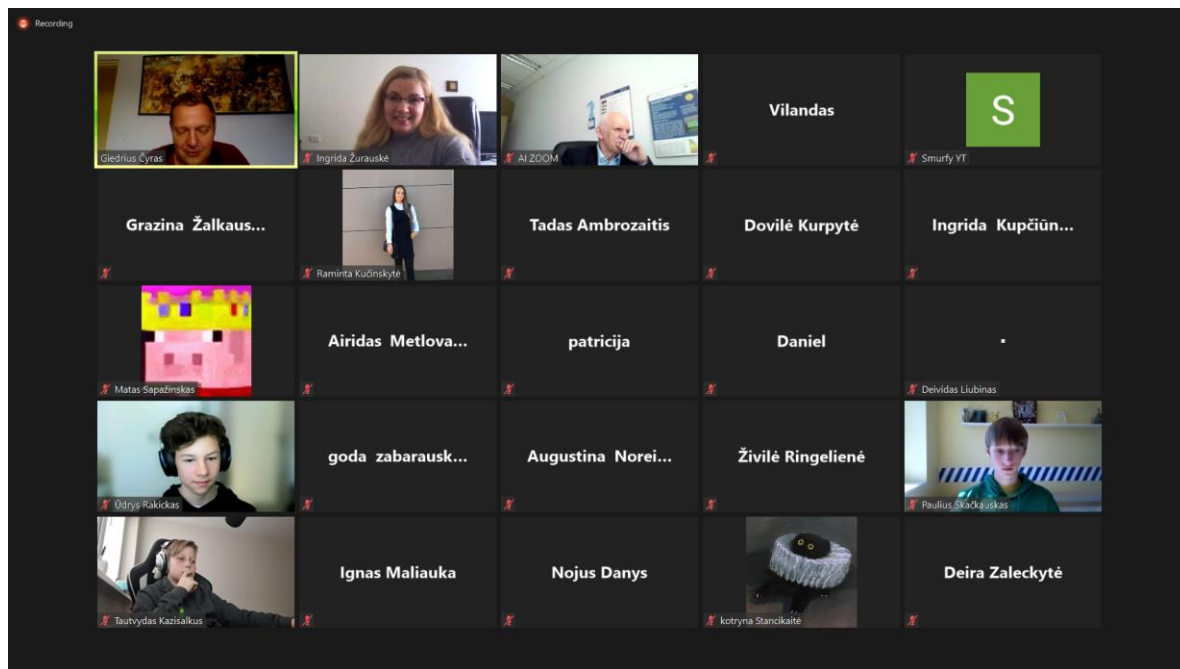
#### Kavinės pelnas

Kavinės lankytojų skaičius: 1300	Pelno marža: 4 Eur.	Viso: 5200 Eurų pelno.
----------------------------------	---------------------	------------------------



5 pav. Įmonės pelnas

6 pav. Gaminų pavyzdžiai



# Laimėta nominacija - puošniausia idėja

## ATEITIES INŽINERIJA

Vilnius Tech nuotolinio ugdymo platforma

<http://ateitin.vgtu.lt> • 2021-06-02



## Papuošalų parduotuvė „Ziggel“

Autorius(-iai): Brigita Cinkutytė, Deira Zaleckytė, Patricija Samulionytė, Adriana Janavičiūtė

Mokykla: Šiaulių Salduvės progimnazija

Vadovas(-ai): Ingrida Žurauskė (matematikos mokytoja),

Neringa Juškevičiūtė (biologijos mokytoja)

Konsultantas: AI konsultantas Giedrius Čyras

AI tematika: Verslo plano rengimas Canvas metodu



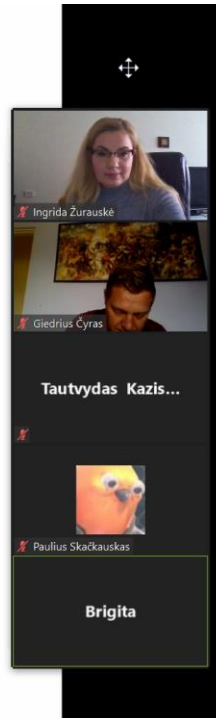
Šiaulių Salduvės progimnazija

# Ziggel\_jewellery



Brigita Cinkutytė, Patricija Samulionytė, Adriana Janavičiūtė, Deira Zaleckytė, 7a klasė

2021-06-02



### ANOTACIJA

Pristatysime verslo planą - elektroninę papuošalų parduotuvę, kurioje bus prekiaujama šiuolaikiškais rankų darbo papuošalais, skirtais paaugliams ir jaunimui.

### PAGRINDINĖ DARBO DALIS

- Idėjų ieškojimas.
- Ausrų paruošimas.
- Produktų fotografavimas.
- Ausrų išsiuntimas klientams.

*Naudota įranga:*

*Pakavimo priemonės (maišeliai, popieriai ir t.t).*

*Ausrų kablukai, karoliukai ir priedai.*

*Ausrų paruošimo įrankiai.*

*Papuošalų pakabukai ir pan.*

### Visos savikainos kalkuliacija

Darbuotojų atlyginimai per mėnesį	2768 Eur.	
Išlaidos	780 Eur.	
Iš viso	3548 Eur.	
Gaminių skaičius	2560 Eur.	Gamybos savikaina vienam vienetui: 1,37 Eur.

2 pav. Visos savikainos kalkuliacija

### Įmonės pelnas

Gaminių skaičius:	2560	Pelno marža:	4 Eur.	Pelnas:	10240 Eur.
-------------------	------	--------------	--------	---------	------------

3 pav. Įmonės pelnas

### TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

**Tikslas:** Pagaminti gražius, kokybiškus papuošalus, kurie pirkėjams suteiks džiaugsmo.

**Uždaviniai:**

1. Sukurti įvairaus dizaino papuošalų, siekiant pritraukti daugiau pirkėjų.
2. Sukurti reklamas.
3. Nufotografuoti, paruošti pardavimui produktus.

### REZULTATAI

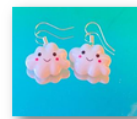
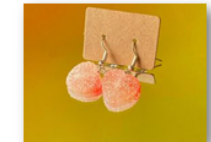
#### Pateikiame prognozuojamų išlaidų apimtį

Kancelarinės priemonės kainuos iki 60 Eur.	Patalpų nuoma (nereikia)	Įmonės reklama iki 70 Eur.
Išlaidos darbuotojų atlyginimams ir valstybiniam mokesčiams iki 2768 Eur.	Gamybos priemonės iki 100 Eur.	Buhalterinė apskaita 50 Eur.
Elektroninių svetainių aptarnavimas iki 100 Eur.	Amortizacinės išlaidos iki 80 Eur.	Dekoravimo priemonių energinės išlaidos iki 70 Eur.
Kitos išlaidos (gamybos trūkumai, darbo priemonių remontas ir t.t.) iki 50 Eur.	Komunalinės paslaugos iki 100 Eur.	Siuntimo išlaidos iki 100 Eur.

1 pav. Prognozuojamų išlaidų apimtį

PAGRINDINIAI PARTNERIAI	PAGRINDINĖS VEIKLOS	VERTĖS PASHŪLYMAS	SANTYKIAI SU KLIENTAIS	KLIENTŲ SEGMENTAI
Nuomos formuotojai	Pakavimas Papuošalų kūrimas	Rankų darbo papuošalai	Asmeninėmis "Instagram" žinutėmis	Paaugliai Jaunimas
	Patalpinimas į internetinį postą			
	IŠTEKLIAI Papuošalų darymai bei supakavimai pagrindinių priemonių pirkimas		KANALAI "Instagram" platforma Influenceriai	
IŠLAIDŲ STRUKTŪRA Žaliavos, darbuotojų darbo sąnaudos, tiekimas			PAJAMŲ ŠALTINIAI Parduoti produktai	

4 pav. 1 pav. CANVAS verslo pagrindiniai elementai



5 pav. Gaminių pavyzdžiai

# Laimėta nominacija - tautiščiausia idėja



## Rūbų dekoravimo įmonė „Rinkis!“

Autoriai: Armandas Keras, Vilandas Bundzinskas, Karolis Bauža  
Mokykla: Šiaulių Salduvės progimnazija  
Vadovas(-ai): Neringa Juškevičiūtė (biologijos mokytoja)  
ir Ingrida Žurauskė (matematikos mokytoja)  
Konsultantas: AI konsultantas Giedrius Čyras  
AI tematika: Verslo plano rengimas Canvas metodu

**Kas yra tie žmonės, kurie pirs mūsų prekes ar naudosis paslaugomis?**

Lietuvoje gyvenantiems žmonėms, kurie norės papuošti savo rūbus tautine atributika, mūsų įmonė galės pasiūlyti rūbų dekoravimo paslaugą, kurią apima šilkografija, lipdukų klijavimas, siuvinėjimas, juostelių prisiuvimas.

### ANOTACIJA

Pristatysime verslo planą - elektroninę ir fizinių rūbų dekoravimo įmonę, kurioje bus dekoruojami drabužiai Lietuvos ir baltiška atributika.

### PAGRINDINĖ DARBO DALIS

- Užsakymų priėmimas.
  - Drabužių paruošimas ir dekoravimas.
  - Drabužių fotografavimas.
  - Drabužių siuntimas ir pristatymas.
- Naudota įranga:  
Staklės  
Dažai  
Kanceliarinės priemonės  
Siūlai



### REZULTATAI

Pagrindiniai verslo elementai

Pagrindinė veikla	Veiklos pasidarymas	Įsiskaičiuojami išlaidų šaltiniai	Pagrindiniai partneriai
Rūbų prekyba ir dekoravimas tautine ir baltiška atributika.	Žmonių rūbų dekoravimas su Lietuvos atributika.	Marketingo komanda Techniniai darbuotojai	Tekstilės įmonės Fizinių parduotuvių
<b>Išlaidų struktūra:</b> Tiesioginės išlaidos: šilko grafika, siūlai, žirklės ir kitos kanceliarinės priemonės, darbuotojų atlyginimai, Patalpų nuoma, Komunalinės paslaugos	<b>Išlaidų struktūra:</b> Būhalterinės išlaidos	<b>Pajamų šaltiniai:</b> Lietuvos Respublika, Latvijos Respublika	<b>Susiję šaltiniai su klientais:</b> Klientai gaus susisiekę per pagrindinius socialinius tinklus ir elektroninę prešją.

1 pav. CANVAS verslo pagrindiniai elementai

Darbuotojų atlyginimų skaičiavimas

Darbuotojų skaičius	Gamininių skaičius per valandą	Darbo užmokeskis su atliktu darbu per valandą	Per dieną	Per mėnesį (20 darbo dienų)	Gamininių skaičius per mėnesį
1	3	6 Eur.	48 Eur.	960 Eur.	480
1	3	6 Eur.	48 Eur.	960 Eur.	480
1	3	6 Eur.	48 Eur.	960 Eur.	480
Viso: 3	Viso: 9	Viso: 18 Eur.	Viso: 144 Eur.	Viso: 2880 Eur.	Viso: 1440

3 pav. Darbuotojų atlyginimų skaičiavimas

Pateikiame prognozuojamų išlaidų apimtį

Kanceliarinės priemonės kainuos iki 50 Eur.	Patalpų nuoma iki 300 Eur.	Įmonės reklama iki 100 Eur.
Išlaidos darbuotojų atlyginimams ir valstybiniam mokesčiui iki 3500 Eur.	Gamybos priemonėms iki 300 Eur.	Būhalterinė apskaita 100 Eur.
Amortizacinės išlaidos iki 100 Eur.	Dekoravimo priemonių energinės išlaidos iki 30 Eur.	Kitos išlaidos (gamybos brūkšniai, darbo priemonių remontas ir t.t.) iki 30 Eur.
Komunalinės paslaugos iki 100 Eur.	Elektroninių svetainių aptarnavimas iki 100 Eur.	Palpo (suvirimo) išlaidos iki 100 Eur.

2 pav. Prognozuojamų išlaidų apimtį

Gamybos savikaina vienam vienetui

Darbuotojų atlyginimai per mėnesį	2880 Eur.
Išlaidos	4810 Eur.
Viso:	7690 Eur.
Gamininių skaičius:	1440
Gamybos savikaina vienam vienetui:	5,35 Eur.

4 pav. Gamybos savikaina vienam gaminiui

### TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

Tikslas:

Įkurti įmonę, kurios pagrindinė veikla dekoruoti drabužius tautine ir baltiška atributika.

Uždaviniai:

1. Įvertinti lėšų poreikį.
2. Numatyti žmogiškuosius išteklius.

### Gaminio/paslaugos kainos apskaičiavimas.

Gamybinėje įmonėje veiks tokia procesinė schema:

- Išteklių tiekimas (pirkimas).
- Gamybos priemonių pirkimas, transportavimas.
- Produkcijos gamyba.
- Maketavimas, produkcijos gamyba, apskaita, sandėliavimas.
- Produkcijos pardavimas.
- Tiesioginis pardavimas elektroninėmis priemonėmis ir prekių pristatymas į fizines parduotuves.

### Darbuotojų skaičiaus planavimas ir apmokėjimas

Minimalus darbo užmokeskis  
**3,93 EUR** valandinis.  
**642 EUR** mėnesinis.

- Darbo užmokeskis priklauso nuo:
- darbo paklausos ir pasiūlos darbo rinkoje;
  - darbo kiekio ir kokybės;
  - konkrečios įmonės veiklos rezultatų.
- Šis verslas kaip ir kiti pradės nuo mažumos, todėl darbuotojų skaičius bus apie 3 darbuotojus.



Įmonės pelnas

Gamininių skaičius:	1440
Pelno marža:	3 Eur.
Viso:	4320 Eurų pelno.



6 pav. Gamininių pavyzdžiai

# Mokiniamis padėkos ir atminimo dovanos iš VGTU

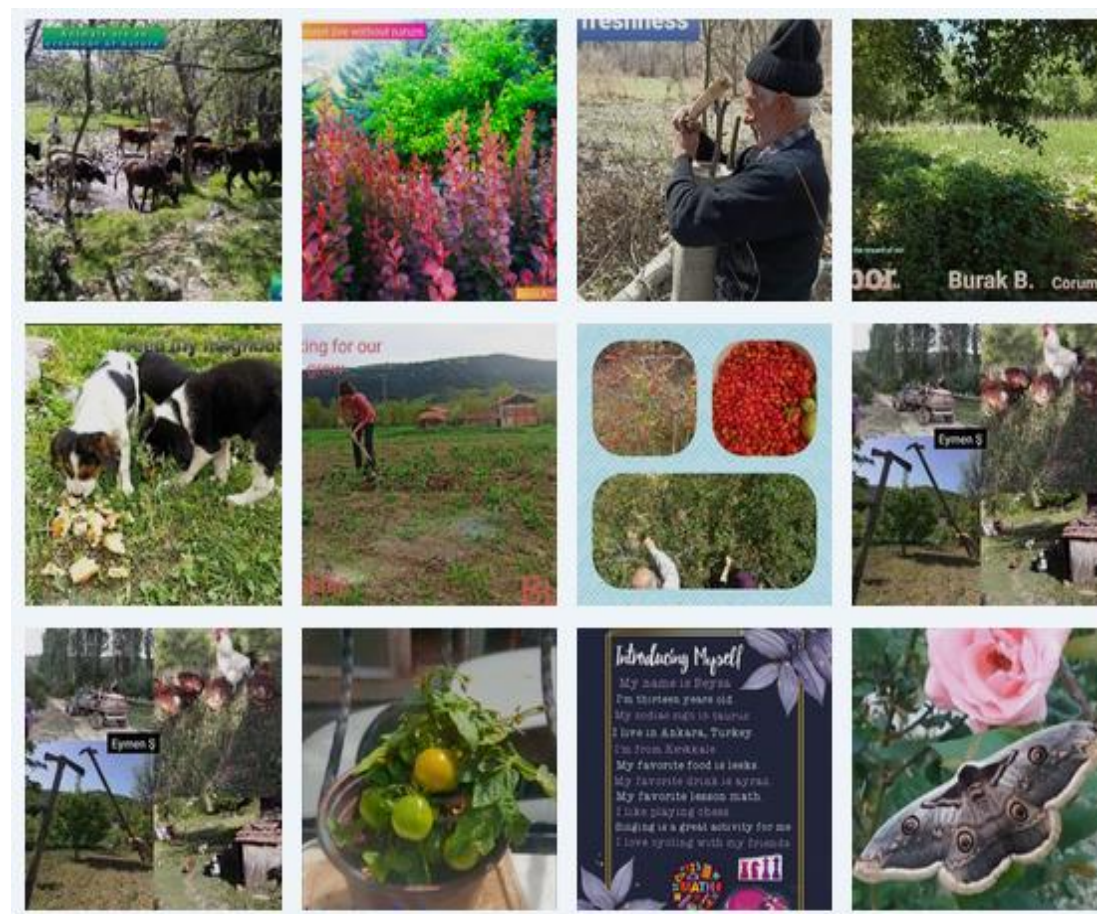




eTwinning



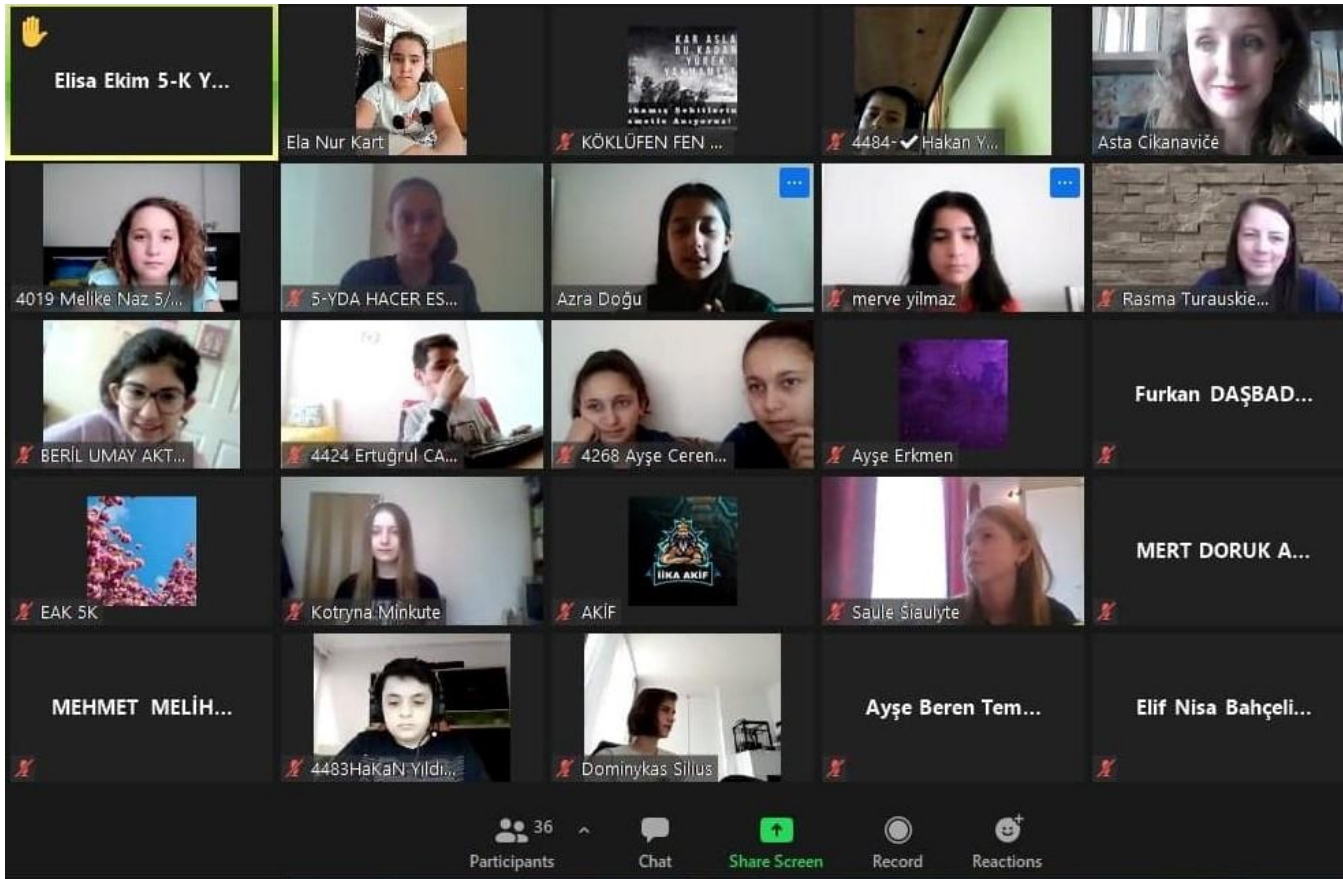
# 4 - 6 klasių eTwinning projektas „Young Green Conservationist“



# 4 - 6 klasių eTwinning projektas „Our Heroes“



# 7- 8 klasių eTwinning projektas „Senses“



**Tarptautinis projektas „Pojučiai“**

Svarstai apie galimybę dalyvauti tarptautiniame projekte?  
Šis pasiūlymas kaip tik tau!

Pažink, pajusk ir suprask. Dalinkis savo patirtimi su mokiniais kitose šalyse.

Projektas skirtas 6- 8 klasių mokiniams

Susidomėjai? Daugiau informacijos gali gauti iš mokytojų Astos Cikanavičės ir Rasmos Turauskienės

**Projekto aprašymas:** Projektas skirtas savo pojūčių pažinimui. Pojučiai svarbūs pažįstant ir jaučiant aplinką, kurioje mes esame. Kiekvienas pojūtis (klausa, rega, skonis, uoslė ir lytėjimas) svarbūs, tad labai svarbu tinkamai rūpintis kūno dalimis, kurios atsakingos už tam tikrą pojūtį (ausys, akys, nosis, liežuvis ir oda). Tai skatins sveiko gyvenimo būdo pasirinkimą mokinių tarpe.

**Tikslai:** Išsiaiškinti, kaip gyvena žmonės, kurie nemato, negirdi, negali jausti skonio ir kvapo.



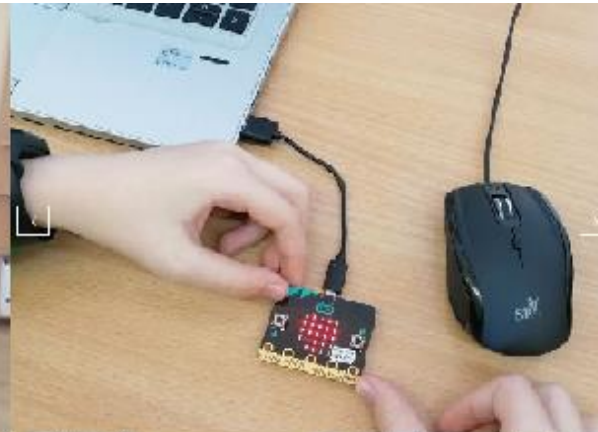
Save the date

9-24 October 2021

# Tarptautiniai renginiai

Mokiniai prisijungė prie kūrybinės programavimo  
iniciatyvos Europoje – *Europe Code Week 2020*

# Programavimo savaitė Code Week 2020 Salduvėje




# Mokytojų APT STEAM veiklose



# Nuotolinis seminaras „Nuotolinis tyrinėjimu grįstas STEAM mokymas(is)“

Grupės mokytojai parengė tyrinėjimu grįstus STEAM mokymo(si) pamokų planus.



Tyrinėjimu grįstas iSTEAM nuotolinis mokymas-is

Julija Baniukevič

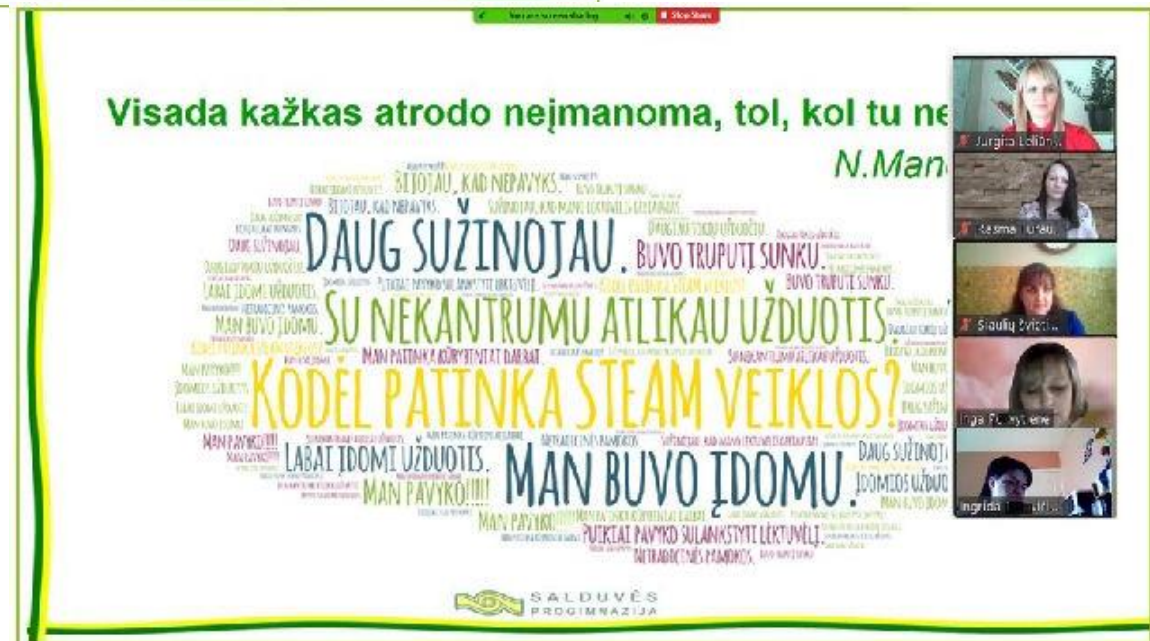
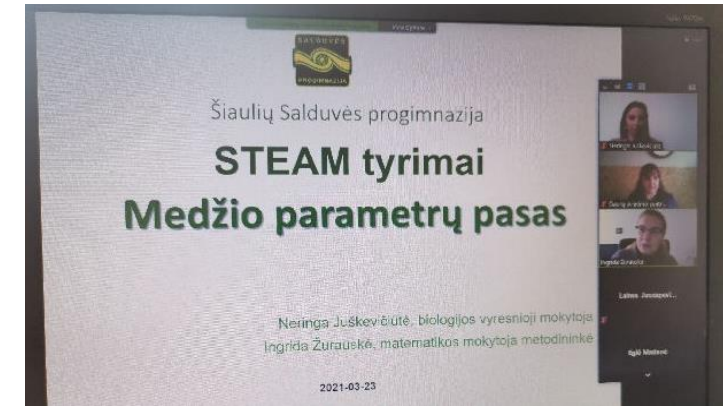
2020-10-22-29

# Nuotolinė metodinių priemonių paroda „STEAM ugdymas: mokymasis per patyrimą“. Šiaulių miesto savivaldybės švietimo centras.

Parodai parengti ir pristatyti metodai:

„Medžių parametrų pasas“  
(Neringa, Ingrida)

„Lėktuvėlio-sklandytuvo tyrimas“  
(Jurgita, Rasma)





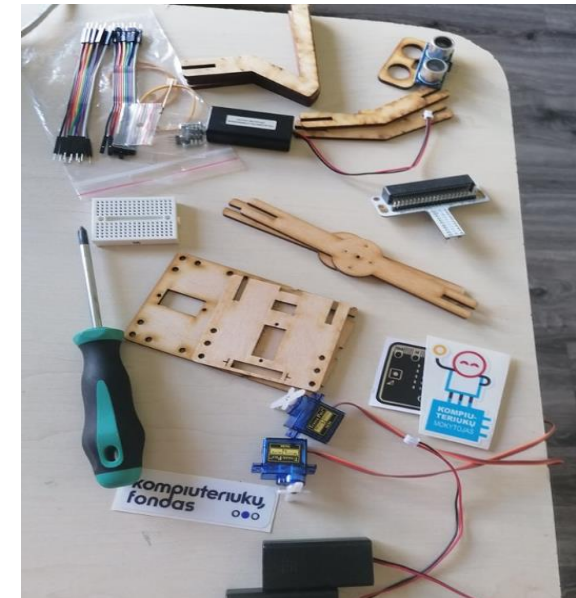
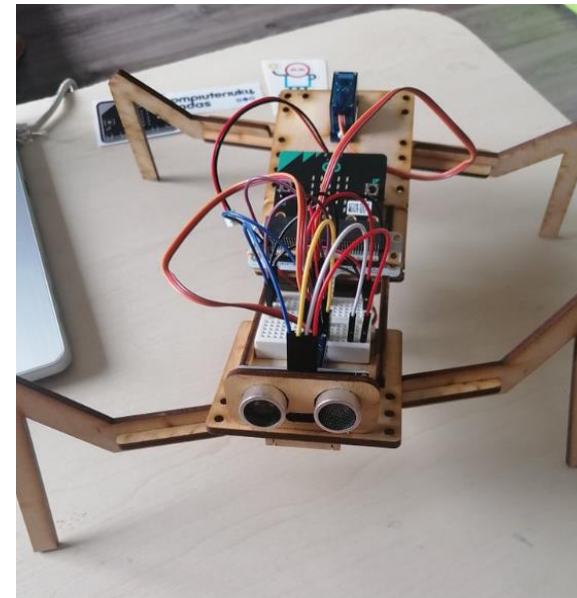
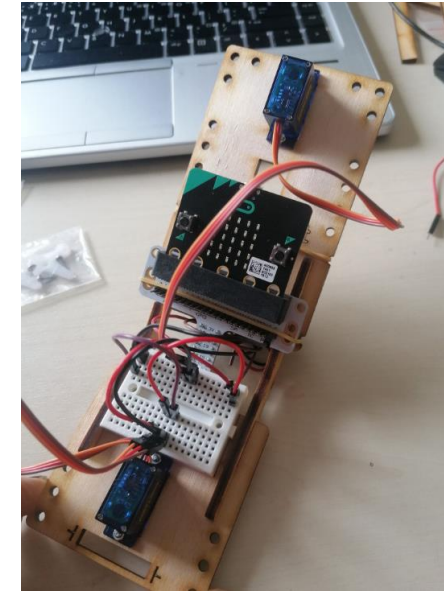
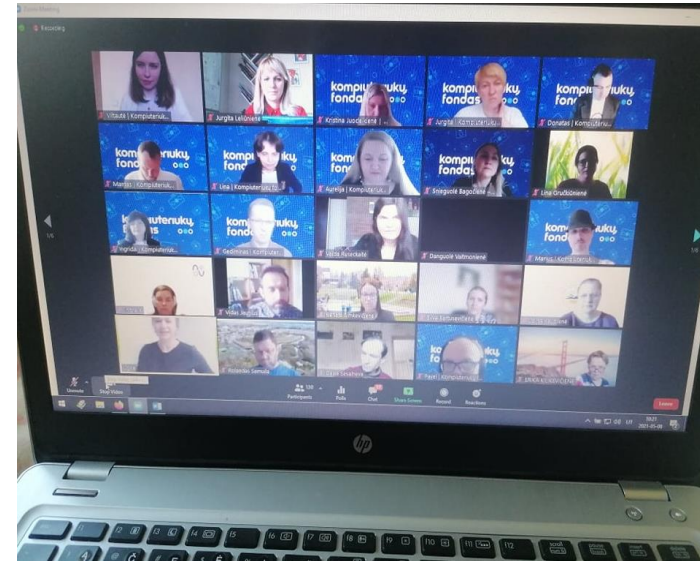
# Dalinimasis patirtimi su šalies mokyklomis

Salduvės progimnazijos STEAM komanda dalijosi patirtimi su Mažeikių Kalnėnų progimnazijos mokytojais. STEAM grupės nariai pristatė 2020-2021 m. m. STEAM ugdymo veiklų planą, aptarė įgyvendintas idėjas, projektus, diskutavo apie bendradarbiavimo galimybes.



# Respublikinė konferencija „Kompiuteriukų ralis“

Konferencijos metu išklausė įkvepiančių pranešimų apie šiuolaikinį programavimo taikymą pamokose, patobulino integruoto ugdymo, kūrybingumo, kultūrinės, bendradarbiavimo kompetencijas. Dalyvavo išskirtinai „Kompiuteriukų raliu“ mokytojams skirtoje praktinėje sesijoje, kurios metu sukonstravo programuojamą techninės kūrybos ir programavimo projektą.



# Konferencija „Šiuolaikinės mokymo(si) strategijos: kaip derinti STEAM ir kūrybinio programavimo priemones?“



## Įgalinti STEAM

- Aštuonios didžiosios konstrukcionizmo idėjos

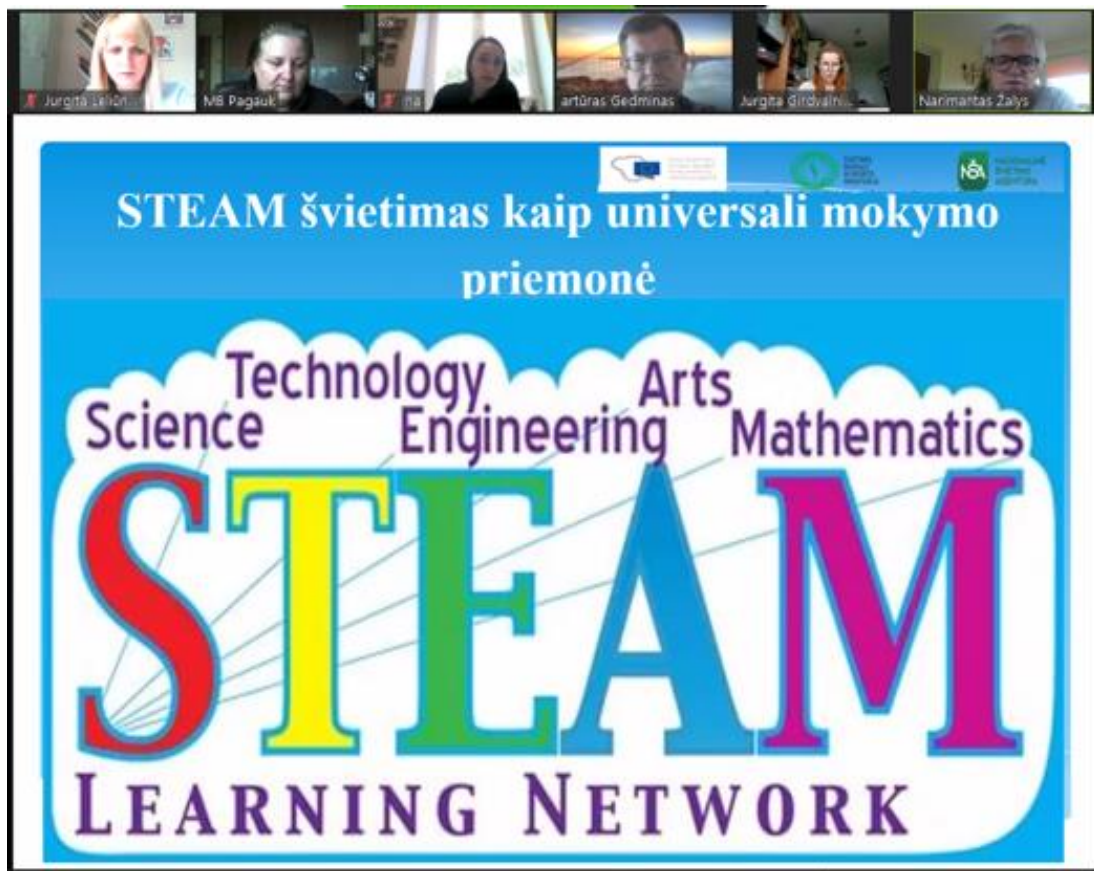
*Gary Stager, 2007*

1. Mokytis darant
2. Technologijos yra priemonė
3. Mėgautis sunkumais
4. Išmokti mokytis
5. Skirti pakankamai laiko
6. Daryti ir klysti
7. Patiems tai daryti
8. Sveiki skaitmeniniame pasaulyje



zoom

# Integruoto gamtos mokslų kurso programa 5–8 klasėms išbandančių mokyklų vidinius mokymus tema „Tiriamoji veikla ugdymo procese“.



The screenshot shows a Zoom meeting with six participants in the top bar. The main slide has a blue background and features the following text and graphics:

- Logos at the top: European Union, Lithuanian Ministry of Education, Science and Sports, and NGA.
- Title: "STEAM švietimas kaip universali mokymo priemonė" (STEAM education as a universal learning method).
- Central graphic: The word "STEAM" in large, colorful letters (S: red, T: yellow, E: green, A: blue, M: purple) with "Science", "Technology", "Engineering", "Arts", and "Mathematics" written above the letters.
- Bottom text: "LEARNING NETWORK".



The screenshot shows a Zoom meeting with six participants in the top bar. The main slide has a blue background and features the following text and graphics:

- Logos at the top: European Union, Lithuanian Ministry of Education, Science and Sports, and NGA.
- Title: "STEM švietimas" (STEM education).
- Text: "Leidžia naudoti mokslinius metodus, technines programas, matematinį modeliavimą, inžinerinį projektavimą. Tai lemia naujoviško mokinio mąstymo, įgūdžių, įgūdžių formavimąsi XXI amžiuje." (Allows using scientific methods, technical programs, mathematical modeling, engineering design. This leads to the formation of innovative student thinking, skills, skills in the 21st century.)
- Image at the bottom: Three children (two girls and one boy) are engaged in a hands-on activity, possibly a science experiment or engineering project, using various materials and tools.



# Aplinku kūrimas

# STEAM mokyklos veiklos tobulinimo grupės ateities planai:

- Projektas 8a klasės mokiniams „Ateitis inžinierių rankose“ su VGTU.
- Ilgalaikis STEAM krypties projektas 7a klasės mokiniams.
- 8b klasė - VDU ŽUA .
- Laikinių STEAM salų įrengimas.
- STEAM veiklų vertinimas.
- Socialinių partnerių paieška.
- Mokslo mugės organizavimas.
- eTwinning projektai.
- Tėvų, dirbančių STEAM srityje, įtraukimas į ugdymo procesą.
- Tiriamieji, asmeniniai projektiniai darbai 6b klasės mokiniams.

