



Skaitmeninių platformų galimybės atnaujintų STEAM ugdymo programų kontekste

Dr. Kęstutis Trakšėlys
Kretingos Jurgio Pabrėžos universitetinė gimnazija





- STEAM ugdymo programų tikslai: kūrybiškumas, kritinis mąstymas, problemų sprendimas;
- Skaitmeninės platformos kaip švietimo inovacijos pagrindas;
- Technologijų vaidmuo ugdymo modernizavime.



STEAM ir skaitmeninių platformų sinergija

- STEAM ugdymo siekis: sujungti mokslus, technologijas, inžineriją, menas ir matematiką;
- Skaitmeninės platformos: įrankiai projektiniam, kolaboratyviam mokymuisi;
- Galimybė individualizuoti mokymąsi naudojant technologijas.



Skaitmeninių platformų tipologija STEAM kontekste

- Edukaciniai tinklai: Google Classroom, Microsoft Teams;
- Kūrybos įrankiai: Tinkercad (3D modeliavimas), Scratch (programavimas);
- Eksperimentinės platformos: virtualios laboratorijos, simulatoriai; dirbtinio intelekto sprendimai: (EditAI).



Kompetencijų ugdymo įrankiai

- Integruotos disciplinos: fizika, biologija, menai;
- EdTech inovacijos: ateities profesijoms reikalingų įgūdžių ugdymas;
- Tarpdisciplininės užduotys ir jų skaitmeniniai sprendimai (EditAI).





Iššūkliai ir galimybės

- Technologinių resursų prieinamumas;
- Mokytojų pasirengimas dirbti su skaitmeninėmis platformomis;
- Mokinių motyvacijos didinimas per interaktyvumą ir personalizaciją;
- Skaitmeninių platformų įtraukties didinimas.





Praktiniai pavyzdžiai

- Lietuvoje taikomi skaitmeninių platformų projektai ir sėkmės istorijos (EditAI).
- Prieiga: <https://editai.co/lt/>





Išvados ir rekomendacijos

- Skaitmeninių platformų integravimas į STEAM ugdymą: praktiniai patarimai;
- Bendradarbiavimas tarp mokyklų, universitetų ir verslo sektoriaus;
- Technologinių inovacijų skatinimas švietimo politikoje.

