

2023 – 2024 mokslo metai



I-oji gimnazijos klasė

INTERMEDIALIOJI PROGRAMA: lietuvių kalba ir literatūra ir teatras



KŪRYBINĖS DIRBTUVĖS



TEKSTO ANALIZĖ IR KŪRIMAS



KULTŪRINĖS RAIŠKOS ĮGŪDŽIŲ GERINIMAS

Tikslas:

Ugdyti iniciatyvią ir artistišką asmenybę, savarankišką ir kūrybišką mokinio požiūrį į kultūros tekstus, pasirinktus kūrybinio tikrovės perteikimo būdus bei jų sąveiką, padėti mokiniui giliau pažinti kultūros tekstų ryšį ir jų svarbą visuomenei bei žmogaus saviraiškai.



INTEGRUOTA PROGRAMA: istorijos ir lietuvių kalbos ir literatūros

Tikslas:



Ugdyti atsakingą, aktyvų mokinį, giliau suvokiantį meno, kultūros, literatūros reikšmę visuomenei.

Gilinti kultūrinės kompetencijas, istorijos žinias, literatūrinius gebėjimus, dalyvauti edukaciniuose užsiėmimuose, muziejuose.

Skatinti domėtis istorine praeitimi, ugdytis pagarbą kultūriniam, literatūriniam palikimui lankant įžymias vietas, aptariant iškilių žmonių gyvenimą.

Siekti, kad mokiniai suvoktų savo reikšmę visuomenės gyvenime.

HUMANITARINĖS KRYPTIES PROGRAMA:

anglų kalba ir teatras

Humanitarinės pakraipos programa



Tikslas:

Ugdyti savarankišką asmenybę gebančią prisitaikyti prie dinamiško pasaulio;
ugdyti kūrybišką požiūrį į kultūros realijas, skatinti iniciatyvumą, gilinti;
kultūrinį ir sociokultūrinį pažinimą.



Veiklos:

Kūrybinės dirbtuvės, edukaciniai užsiėmimai, susitikimai su kūrėjais, teatro etiudų, muzikos ir šokio performansų, trumpų filmukų kūrimas, režisūros ir vaidybos užsiėmimai, lankymasis teatre ir kino filmuose, parodose ir įvairiuose kituose kultūriniuose renginiuose, įsitraukimas į bendruomenės renginių organizavimą bei aktyvus dalyvavimas atliekant kūrinius scenoje.

Tikslas:

netradiciniais, interaktyviais metodais sudominti tiksliaisiais mokslais, ugdyti loginį mąstymą, kūrybiškumą.

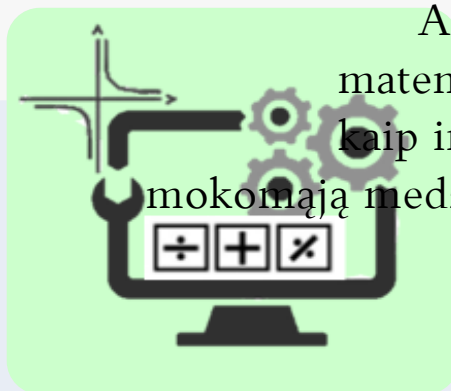


Veiklos:

Praktinis matematikos taikymas, bandymai, tyrimai, sprendžiamos realaus turinio situacijos.

Netradicinėje aplinkoje, grupinio darbo metu vyks diskusijos, bus siekiama, kad mokiniai patys atrastų matematikos teorijos pritaikymą tam, kad galėtų išspręsti pagrindinę problemą.

Atlikdami tiriamuosius darbus, IT taikys matematikoje. Mokiniai bus mokomi kaip interaktyviom priemonėmis kurti mokomąją medžiagą.



IT pamokų metu mokiniai mokysis programavimo pradmenų. Įgytos programavimo žinios integruojamos į matematikos temas, taip pagilinant žinias tiksluosiuose dalykuose.

INTEGRUOTA PROGRAMA: matematika ir informacinės technologijos



STEAM yra integruotas mokymas(-is)

Tikslas:

ugdyti kritinį mąstymą, praktinį suvokimą apie STEAM dalykų taikymą praktikoje.



MODULINĖ PROGRAMA: biologija

Papildomos pamokos metu, taikant įvairias metodikas sintezuojama su skirtingais mokslais, gautos žinios iš karto išbandomos praktiškai, o pats mokymosi procesas leidžia įprasminti STEAM integralumą.

