

**PANEVĖŽIO L/D „DOBILAS” „MEŠKIUKŲ” GRUPĖS  
INFORMATIKOS INŽINERIJOS STEAM PROJEKTAS  
„ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO Į IŠMANŲJĮ PASAULĮ”**



**MOKYTOJOS VITA IR JANINA**

**2024M. SAUSIS-BALANDIS**

**TIKSLAS:**

**SKAITMENINIO RAŠTINGUMO ĮGŪDŽIŲ  
LAVINIMAS.**



**HIPOTEZĖ:**

**AR GALI IŠMANIOSIOS  
TECHNOLOGIJOS PADĖTI LENGVIAU  
PAŽINTI PASAULĮ.**

# PAČIOS PIRMOSIOS-IŠMANIOSIOS BITĖS



# BITĖ ĮVEIKIA KLIŪTIS





# ROBOTUKAI „ROBOLABAS“ KLASĖJE



# PAŽINTIS SU DAR „PROTINGESNIAIS” ROBOTAIS





# ROBOTIKOS BŪRELYJE

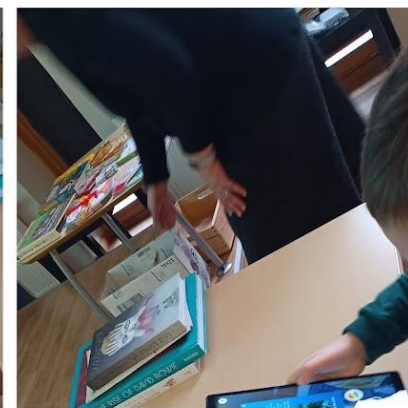


# DARBAS SU PLANŠETĒMIS BIBLIOTEKOJE

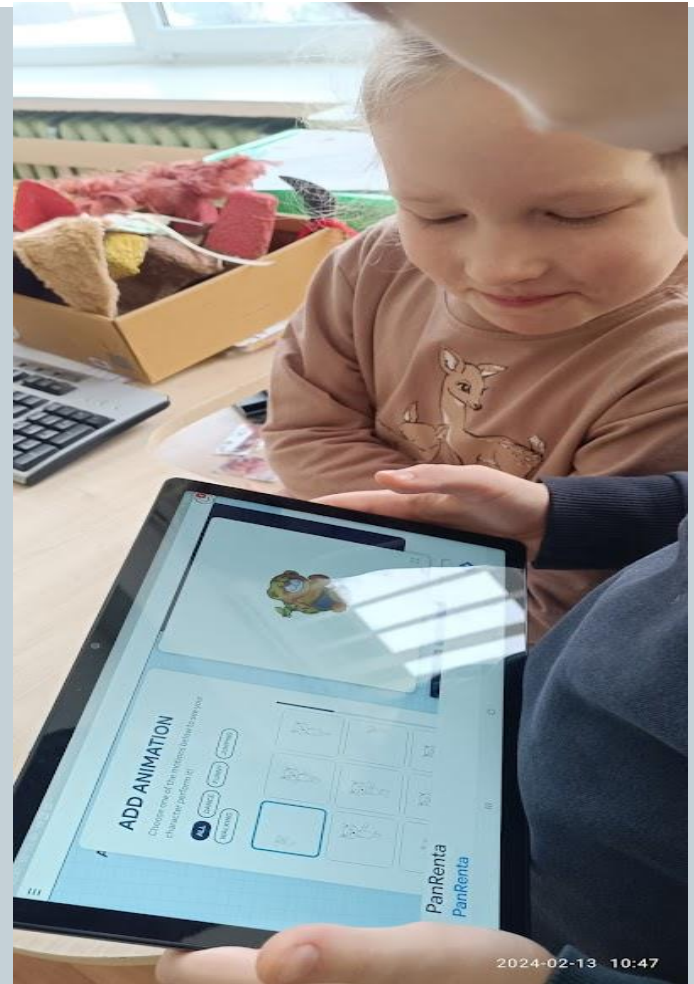




# IŠMANIOS UŽDUOTYS BIBLIOTEKOJE



# JUDANTYS MŪSŲ PIEŠINIAI





# GALIME „PAŠOKDINTI“ BET KURJĄ PIEŠINĮ





# DIRBAME GRUPĖJE PRIE IŠMANIOSIOS LENTOS



IŠVADA:



SU INTERAKTYVIAJA LENTA IR  
KITOMIS TECHNOLOGINĖMIS  
PRIEMONĖMIS LENGVIAU BEI ĮDOMIAU  
MOKYTIS MATEMATIKOS, RAIDŽIŲ IR  
PAŽINTI SUPANTĮ PASAULĮ.