

STEAM PROJEKTO KONKURSAS „SODAS, KURIS MOKO: NUO IDĖJOS IKI ĮGYVENDINIMO“

1. PROJEKTO TIKSLAS IR KOMPETENCIJOS

Sukurti ir įgyvendinti tvarią laisvalaikio zoną gimnazijos sode, telkiant visą bendruomenę (mokinius, mokytojus bei tėvus) ir taikant matematikos, ekonomikos bei informatikos žinias.

Kompetencijos	Aprašymas
Matematinės	Tikslūs teritorijos matavimai, plotų, tūrių ir medžiagų poreikio apskaičiavimas.
Informacinės	3D/2D modeliavimas, skaitmeninis erdvės vizualizavimas ir skaitmeninis sąmatų valdymas.
Ekonominės	Realistiško biudžeto planavimas, išteklių optimizavimas ir bendruomenės paramos (partnerystės) įvertinimas.
Biologinės	Gebėjimas parinkti tinkamus augalus sodo zonoms, atsižvelgiant į dirvožemį, apšvietimą ir augalų suderinamumą.
Fizikinės	Jėgų pusiausvyros skaičiavimai (suoliukų, stoginių konstrukcijų stabilumas), medžiagų atsparumo ir trinties įvertinimas, saulės šviesos kampų analizė apšvietimui ar pavėsiui.
Technologijos	Praktinis darbas su įrankiais, medžiagų apdirbimo procesai, tvarus antrinių žaliavų panaudojimas ir gamybos technologijų parinkimas.

2. DARBO ORGANIZAVIMAS

Projekte dalyvauja VISA gimnazijos bendruomenė.

Mokinių grupių vaidmenys

Matematikai-fizikai	Atlieka visus skaičiavimus ir braižo brėžinius.
Ekonomistai	Rengia sąmatas, ieško kainų ir bendradarbiauja su tėvų komitetu dėl papildomų išteklių.
Architektai-Inžinieriai (technologijas)	Kuria 3D arba 2D vizualizacijas ir planuoja erdvės funkcionalumą.

Komunikatoriai	Rengia pristatymus bei informuoja bendruomenę apie projekto eigą.
Biologai-ekologai	Tiria sklypo ekosistemą, parenka želdinius, kurie nereikalauja sudėtingos priežiūros vasarą, ir planuoja jų išdėstymą erdvėje.

Bendruomenės indėlis

Tėvai ir mokytojai: Konsultuoja mokinius projektavimo etape, padeda įvertinti sąmatų realistiškumą ir dalyvauja kaip patarėjai realizacijos metu.

3. PROJEKTO EIGA

Etapas	Veikla	Terminas
I ETAPAS	Supažindinimas su projekto konkursu.	2026-03-23 – 2026-03-27
	Projekto konkurso viešinimas.	2026-03-31 – 2026-04-03
II ETAPAS	Komandų formavimas	2026-04-07 – 2026-04-10
III ETAPAS	Analizė: Teritorijos apžiūra, idėjų generavimas kartu su bendruomene ir jos gamtinių sąlygų įvertinimas: saulėtas/šešėliuotas vietas, esamą augaliją bei dirvožemio tipą.	2026-04-13 – 2026-04-17
IV ETAPAS	Projektavimas: Brėžinių rengimas (Matematika) 3D/2D modeliavimas (IT), medžiagų sąmatų ruošimas (ekonomika). Į 3D modelį įtraukiami konkretūs augalai. Sudaromas „Sodo žaliasis pasas“ – aprašymas, kodėl pasirinktos būtent šios rūšys (pvz., atsparumas sausrui, oro gryninimas).	2026-04-20 – 2026-04-30
V ETAPAS	Viešas projektų pristatymas komisijai (kviečiami tėvų atstovai) ir nugalėtojų atranka.	2026-05-04 – 2026-05-08
PROJEKTAS	Fizinis laisvalaikio zonos įrengimas sode, dalyvauja mokiniai, tėvai ir darbuotojai.	Nuo 2026-05-11

4. VERTINIMAS IR MOTYVACIJA

Vertinimo kriterijai:

20% Matematika: Matavimai, plotai, tūriai ir sąmatos.

20% Informatika ir Fizika: 3D modelis bei konstrukcijų stabilumo/saugumo pagrindimas.

20% Biologija ir Technologijos: Augalų parinkimas bei gamybos procesų planavimas.

20% Ekonomika: Biudžeto realistiškumas ir išteklių valdymas.

20% Komunikacija: Projekto pristatymas ir bendruomenės įtraukimas.

Prizinis fondas

Akademinė premija	VISIEMS dalyvaujantiems mokiniams skiriami 10 balų (dešimtukai) iš matematikos, ekonomikos, informatikos, fizikos, geografijos, technologijų ir biologijos.
Socialinis indėlis	Už pagalbą įrengiant sodą mokiniams suteikiamos socialinės-pilietinės veiklos valandos .
Istorinis įamžinimas	Nugalėjusios komandos vardai ir pavardės bus iškalti specialioje atminimo lentelėje , kuri bus pritvirtinta naujai įrengtoje laisvalaikio aikštelėje. Tai oficialus komandos indėlio į gimnazijos erdvės kūrimą pripažinimas.
Išliekamoji vertė	Pirmosios vietos laimėtojų projektas tampa realia bendruomenės poilsio erdve.