

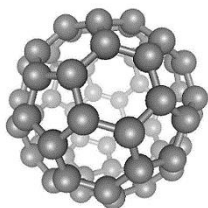
## TRUMPI TECHNOLOGINIO UGDYMO KRYPČIŲ APRAŠYMAI



### **Technologijos ir dizainas**

Gaminių dizaino ir technologijų pamokų metu mokiniai išbandys savo kūrybinius ir praktinius gebėjimus, susipažins su įvairiomis medžiagomis, technikomis ir technologijomis. Kurdami ir stebėdami mokysis suvokti aplinkos objektų grožį ir funkcijas. Kūrybiškai mokysis, planuos technologinės veiklos etapus, analizuos ir mokysis rasti problemų sprendimo būdų. Atlikdami kūrybinę technologinę veiklą, įgis žinių ir gebėjimų, reikalingų kasdieniam gyvenimui.

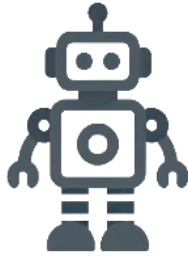
Užsiėmimų metu kursime grafinio dizaino ir erdvines kompozicijas. Kurdami dizaino gaminius ir interjero akcentus, mokysimės dirbti įvairiomis dailės technikomis (popieriaus plastika, spausta grafika, keramika, šilko tapyba, batika), susipažinsime ir naudosime įvairias medžiagas ir priemones. Darbo procese gimnazistai ugdytų kūrybiškumo, kultūrinę, komunikacinę kompetencijas, darbuose sieks visumos – grožio ir funkcijos – dermės. Kūrybiniai–praktiniai darbai padės savirealizacijai, suteiks gerų saviraiškos patirčių.



### **Biotechnologijos**

Mokydamiesi biotechnologijų, mokiniai susipažįsta su biotechnologijos moklo istorine raida, jos produktų reikšme visuomenės vystymuisi bei įgyja žinių apie biotechnologinius procesus, cheminių, fizikinių ir biologinių procesų reikšmę klasikiniuose biotechnologiniuose procesuose. Įvairiais būdais ir iš įvairių šaltinių mokiniai renka eksperimentinio pobūdžio informaciją, ją analizuoja, vertina, apibendrina, pristato kitiems.

Įgyjamos pagrindinės žinios apie bakterijas ir mikroskopinius grybus, jų dauginimąsi ir kultivavimą. Analizuojami biologiniai procesai šiuose organizmuose ir jų pritaikymas žmogaus reikmėms. Tyrinėjami mikroorganizmai aplinkoje ir jų auginimas – mokiniai susipažįsta su bakterijomis, mielėmis ir pelėsiniais grybais, sterilaus darbo su mikrobiologinėmis kultūromis pagrindais.



## **Robotika**

Pasirinkę robotikos technologinę kryptį, mokiniai:

- mokosi 3D modeliavimo (TinkerCad, OnShape, Blender), 3D modelius spausdina;
- konstruoja ir programuoja Lego robotus;
- konstruoja ir programuoja Mbot robotus;
- konstruoja ir programuoja Arduino robotus;
- norintieji dalyvavauja robotikos varžybose.