

eTwinning JUBILIEJUS - 5 METAI

**PROJEK TINĖ VEIKLA
2014 m. — 2019 m.**

**PROJEKTŲ PARTNERIAI
Esmoriz, Portugalija**

Projektų vadovė gimnazijoje

IT MOKYTOJA N. BRUŽAITĖ

PROJEKTAI:

**DIGITAL
EXPLORERS
2014-2015 m.m.**

**SMART – SYSTEMS
OF MOBILE AUG-
MENTED REALITY
FOR TEACHING
2015-2016 m.m.**

**2D/3D NATIONAL
ELEMENTS IN
MODERN MODELING
2016-2017 m.m.**

**APPS4YOU
2017-2019 m.m.**

**ROBOT MISSION:
CO2 NEUTRAL
GREEN CITY
2019-2020 m.m.**

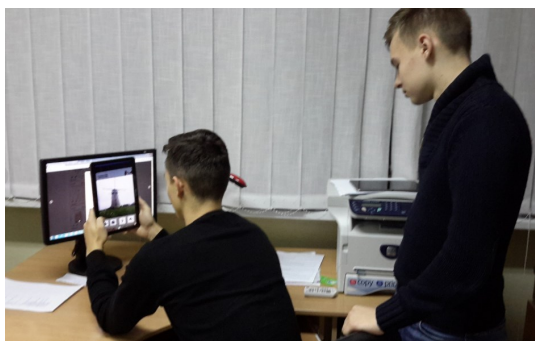
DIGITAL EXPLORERS

2014-2015 m.m.

Projekto tikslas—sukurti interaktyvų turistų vadovą, pristatyti savo miestą (Esmoriz ir Šiaulius), taikant įvairias skaitmenines priemones.

Projekto dalyviai rinko informaciją apie miesto lankytinas vietas, sukūrė video pristatymus. Surinkę informaciją, mokiniai sukūrė interaktyvius turistų maršrutus, išrinko lankytinus objektus, kuriuos nutarė pristatyti turistams. Maršrutai: religinis, ekologinis, sporto, laisvalaikio praleidimui, mokslo bei muziejų. Tai turistų vadovas, papildytas žemėlapiais ir realybės papildymo programomis.

Projektas apdovanotas Lietuvos ir Portugalijos kokybės ženkliu, Europos kokybės ženkliu ir laimėjo konkurse „Geriausia Lietuvos eTwinning“ mokykla 2015“



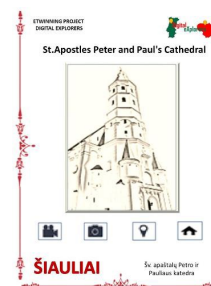
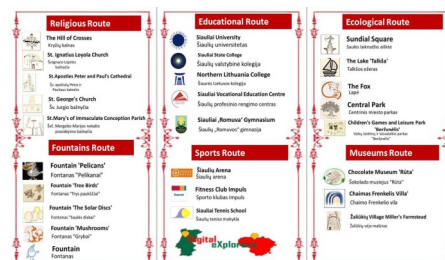
Šiaurės Lietuvos kolegija
Northern Lithuania College



Šiaulių profesinio rengimo centras
Šiauliai Vocational Education Centre



Šiaulių "Romuvos" gimnazija
Šiauliai 'Romuva' Gymnasium



SMART – SYSTEMS OF MOBILE AUGMENTED REALITY FOR TEACHING

2015-2016 m.m.

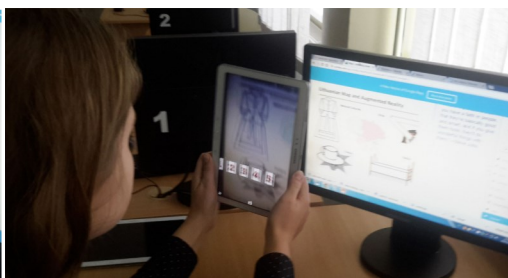
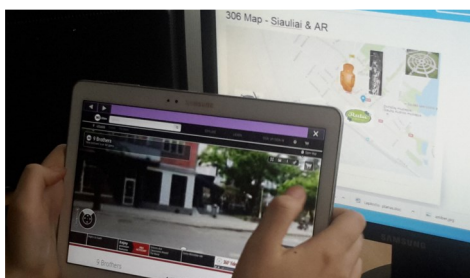
SMART—projektas, kuriame naudojamas novatoriškas požiūris į vietos kultūros paveldo rinkimą ir sklaidą, naudojant mobiliuosius įrenginius - planšetinius kompiuterius ir išmaniuosius telefonus.

Projekto dalyviai bendraudami su Šiaulių miesto tautodailininkais, domėjosi Lietuvių raštų įvairove: kokie raštai vyrauja audžiant tautines juostas, žiedžiant puodus, kuriant medžio drožinius, kalvystėje, marginat velykinius margučius, audžiant tautinius rūbus, mezgant pirštines, kuriant lietuviškus saldinių popieriukus „Rūtos“ šokolado fabrike, raštus ant senovinių skrynių. Surinkę informaciją, mokiniai sukūrė raštų elektroninę biblioteką.

Taip pat projekto dalyviai sukūrė 360 laipsnių panoraminės nuotraukos tų vietų, kurios susijusios tautodaile ir sukūrė virtualias keliones, panašias į „Google Street View“.

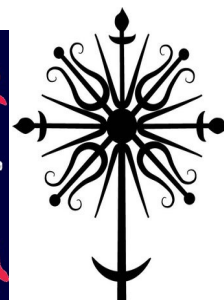
Panoraminės nuotraukos mokiniai papildė realybės papildymo technologijomis, sujungdami fizinės aplinkos elementus su virtualiais elementais.

Projektas apdovanotas Lietuvos bei Portugalijos kokybės ženkliu ir Europos kokybės ženkliu.



SMART
Lithuania / Portugal

National Costumes



2D/3D NATIONAL ELEMENTS IN MODERN MODELING

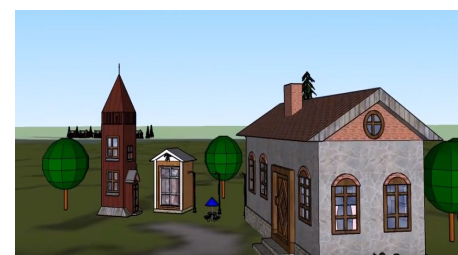
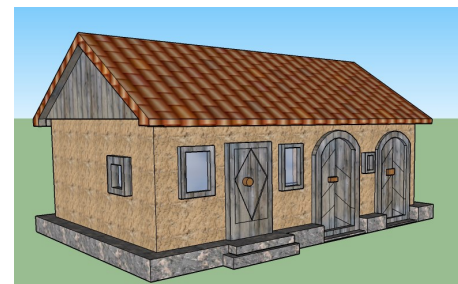
2016-2017 m.m.

Pagrindinis šio projekto tikslas yra sukurti internetinį mokymo(si) kursą „2D ir 3D modeliavimas“. Šio kurso metodinė medžiaga yra naudojama pamokų metu bei popamokinėse veiklose.

Projekto dalyviai sukūrė internetinę galeriją, kurioje, naudodamiesi 2D ir 3D modeliavimo programomis, sukūrė tradicinius, įvairių šalies regionų namus laikantis tradicijų bei naudodami SMART projekto dalyvių sukurtais tautiniais raštais.

Dalyviai sukūrė Šiaulių miesto pagrindinių pastatų 3D modelius, žemėlapius, papildytus šiais modeliais bei realybės papildymo programomis.

Projektas apdovanotas Lietuvos bei Portugalijos kokybės ženkleliu ir Europos kokybės ženkleliu ir laimėjo konkurse „Geriausia Lietuvos eTwinning“ mokykla 2017“



APPS4YOU

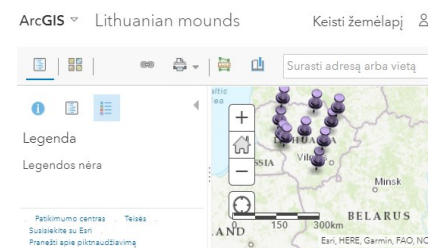
2017-2019 m.m.

Projektas skirtas mokiniams, kurie domisi naujomis technologijomis. Be to, projektinės veiklos buvo organizuotos, kad įgyvendinti „Web 2.0“ koncepciją, kurioje vartotojai kartu tampa informacijos, žinių, turinio ir programų vartotojais ir gamintojais.

Projekto dalyviai domėjosi sportu dabar ir senovėje, nagrinėjo kaip ir kada susiformavo sportinių žaidimų, sporto šakų tradicijos. Mokiniai domėjosi ir vietovėmis, kurios susijusios su šalies tradicinėmis sporto šakomis. Projekto dalyviai sukūrė mobilias aplikacijas, sporto gido turus, žemėlapius.

Mokiniai dalinosi savo žiniomis vesdami pamokas kitų klasių mokiniams.

Projektas apdovanotas Lietuvos bei Portugalijos kokybės ženkleliu ir Europos kokybės ženkleliu.



ROBOT MISSION: CO2 NEUTRAL GREEN CITY

2019-2020 m.m.

Tai novatoriškas projektas, kuriuo siekiama atkreipti mokinių dėmesį į mūsų planetos aplinkos tvarumo ir klimato kaitos problemas.

Be aplinkosaugos komponento, projekte bus pristatomas ir žaidimų komponentas, susijęs su robotika. Projekto dalyviai sukurs tvariojo miesto, žaliojo miesto, 3D modelį, naudodami perdirbtas medžiagas. Taip pat projekto tema bus paruoštas stalo žaidimas, į kurį bus įtrauktas roboto programavimas maršrutu per Žaliąjį miestą.

Projektas bus vykdomas šiais metais, tai 5 eTwinning projektas gimnazijoje.

Daugiau informacijos bus mokslo metų pabaigoje.

