

ŠIAULIŲ SALDUVĖS PROGIMNAZIJOS STEAM UGDYMO STRATEGIJA

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) ugdymo strategija (toliau – strategija) reglamentuoja 1–8 klasių mokinių STEAM ugdymo Šiaulių Salduvės progimnazijoje (toliau – mokykla) tvarką.
2. Strategija suderinta Mokytojų tarybos posėdyje.
3. STEAM ugdymo tikslai:
 - 3.1. Tobulinti mokinių gebėjimus šiuolaikinių technologijų, kūrybingumo ir verslumo srityje.
 - 3.2. Skatinti mokinių kūrybiškumo, komunikacijos, bendradarbiavimo, savęs pažinimo, laiko valdymo kompetencijas.
 - 3.3. Atrasti naujų netradicinių aplinkų ir metodų, skatinti ugdymąsi *be sienų*.
 - 3.4. Gerinti mokinių pasiekimus STEAM srityje.
 - 3.5. Sudaryti sąlygas kiekvieno mokinio individualiai pažangai.
 - 3.6. Stiprinti neformalųjį švietimą STEAM srityje, patrauklumą, mokinių įsitraukimą.
 - 3.7. Skatinti inovatyvias STEAM iniciatyvas bendradarbiaujant su akademiniais partneriais.
 - 3.8. Skatinti STEAM mokslų prieinamumą įvairių gebėjimų mokiniams.

II. STEAM MOKYMAS IR UGDYMO PROGRAMŲ PRITAIKYMAS

4. STEAM dalykų mokymas ir ugdymo programų pritaikymas:
 - 4.1. STEAM ugdymas yra mokyklos strateginio plano dalis.
 - 4.2. Taikant ugdymo programas atsižvelgiama į formalųjį ir neformalųjį STEAM dalykų ugdymą.
 - 4.3. Ugdymo proceso metu planuojami ir organizuojami STEAM dalykų projektai, mokiniai gali pasirinkti projektines užduotis pagal savo gebėjimus.
 - 4.4. Mokant STEAM dalykų mokytojai praktinėms užduotims skiria ne mažiau kaip 30 proc. viso pamokų laiko.
 - 4.5. STEAM dalykų praktinė veikla grįsta socialinių, gyvenimiškų problemų sprendimu, projektinio mokymo metodais.
 - 4.6. STEAM dalykų pamokose skiriama laiko kontekstualizavimui.
 - 4.7. STEAM dalykų mokytojai taiko integruoto mokymo ir mokymosi principus.
 - 4.8. Skirtingų STEAM dalykų mokytojai mokyklos veiklos tobulinimo grupėse bei metodinėse grupėse bendradarbiauja siekdami išsiaiškinti mokinių poreikius ir interesus.
 - 4.9. STEAM dalykų mokytojai kartu su mokyklos administracija rengia papildomus su STEAM dalykais susijusius projektus.

III. VERTINIMAS

5. STEAM dalykų vertinimas:
 - 5.1. STEAM dalykų mokytojai taiko įvairius vertinimo metodus: formuojamąjį, kaupiamąjį, diagnostinį, apibendrinamąjį.

5.2. Mokykloje susitarta dėl integruotų STEAM dalykų vertinimo. Vertinimo metodai kasmet peržiūrimi ir tvirtinami mokyklos metodinėse grupėse. Su vertinimo sistemomis supažindinami visi suinteresuoti asmenys (mokiniai, tėvai (globėjai)).

5.3. Pripažįstami formalieji ir neformalieji pasiekimai.

5.4. Mokiniai dalyvauja vertinime, nuolat gauna grįžtamąjį ryšį.

5.5. Stebima mokinių, pasirinkusių projektinius darbus, personalizuoto mokymosi pažanga. Sistemingai pateikiama informacija apie mokinio asmeninę mokymosi pažangą.

5.6. Mokytojai, vertindami specialiųjų ugdymosi poreikių mokinius, vadovaujasi kitokiais, metodinėse grupėse patvirtintais vertinimo metodais.

5.7. STEAM dalykų mokytojai kartą per du mėnesius aptaria šių dalykų vertinimą, analizuoja mokinių mokymosi rezultatus ir atsižvelgdami į tai keičia mokymosi procesą.

IV. DARBUOTOJŲ PROFESINIS TOBULĖJIMAS

6. STEAM dalykų mokytojų profesinis tobulėjimas:

6.1. Mokytojams suteikiama pagalba (skiriama laiko, pavaduojamos pamokos), kad jie galėtų organizuoti integruotą STEAM ugdymą, dalyvauti su STEAM ugdymu susijusiuose seminaruose, mokymuose.

6.2. STEAM dalykų mokytojai informuojami apie vykstančius seminarus, studijų programas bei skatinami dalyvauti siekiant kelti kvalifikaciją.

6.3. Mokyklos administracija skatina ir padeda mokytojams dalytis patirtimi su kolegomis mokyklos, miesto, nacionaliniu ir tarptautiniu lygmenimis.

6.4. Mokykloje dirba profesinio orientavimo konsultantas, kuris informuoja mokinius apie STEAM karjeros galimybes.

6.5. Mokyklos administracija padeda mokytojams planuoti profesinį tobulėjimą ir jį įgyvendinti.

V. VADOVAVIMAS MOKYKLAI IR MOKYKLOS KULTŪRAI

7. Vadovavimas mokyklai ir mokyklos kultūrai:

7.1. Mokyklos vadovai rūpinasi įtraukia kultūra: metodinių grupių pasitarimų metu dalijamasi sėkmės ir nesėkmės istorijomis, gerbiamos kolegų idėjos.

7.2. Mokykloje suburta STEAM veiklos tobulinimo grupė, kuri planuoja ir koordinuoja kiekvienų mokslo metų STEAM veiklas. Kiekvienais metais sudaromas STEAM veiksmų planas.

7.3. Mokyklos strateginiame plane išskirtas prioritetas susijęs su STEAM ugdymu.

7.4. Mokyklos vadovai sudaro sąlygas STEAM dalykų mokytojų bendradarbiavimui.

7.5. Mokyklos vadovai skatina rengti STEAM projektus su kitomis mokyklomis ir šalimis.

VI. RYŠIAI

8. Bendradarbiavimas su socialiniais partneriais:

8.1. STEAM ugdymo tikslais pasirašytos bendradarbiavimo sutartys su išorės partneriais.

8.2. Mokykla ugdymo tikslais naudojami kitomis miesto/šalies erdvėmis (laboratorijomis, bibliotekomis, aukštųjų mokyklų erdvėmis).

8.3. Tėvai, buvę mokiniai ir kiti STEAM srityse dirbantys asmenys pristato savo profesiją mokyklos renginių/pamokų metu.

8.4. Mokykla bendradarbiauja su įmonėmis: organizuoja mokymosi veiklas, kurių tikslas – suteikti mokniams informacijos apie STEAM profesijas.

8.5. Mokykla dalyvauja universitetų, kolegijų, tyrimo centrų ir kitų institucijų organizuojamuose tiriamuosiuose projektuose.

VII. MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA

9. STEAM ugdymui pritaikyta mokyklos infrastruktūra:

9.1. Mokyklos kabinetuose, pritaikytuose organizuoti STEAM ugdymą, naudojama kompiuterinė įranga.

9.2. Mokykloje veikia saugus interneto ryšys.

9.3. Mokykla naudojami virtualiai mokymosi ištekliams.

9.4. Mokykla skiria finansinių išteklių STEAM ugdymo organizavimui (priemonių įsigijimui, aplinkų atnaujinimui).
