

## ŠIAULIŲ SALDUVĖS PROGIMNAZIJOS

### STEAM veiklų planas

2020-2021 m. m.

**Tikslas** - atrasti formaliojo ir neformaliojo ugdymosi dermę mokantis *be sienų*, ugdyti mokinių bendrąsias kompetencijas, diegti ugdymosi gyvenimui nuostatas.

#### Uždaviniai:

1. Tobulinti mokinių gebėjimus šiuolaikinių technologijų, kūrybingumo ir verslumo srityje.
2. Skatinti mokinių kūrybiškumo, komunikacijos, bendradarbiavimo, savęs pažinimo, laiko valdymo kompetencijas.
3. Atrasti naujų netradicinių aplinkų ir metodų, skatinti ugdymąsi *be sienų*.
4. Gerinti mokinių pasiekimus STEAM srityje.
5. Sudaryti sąlygas kiekvieno mokinio individualiai pažangai pasirinktoje srityje.
6. Stiprinti neformaliojo švietimo sistemą, patrauklumą, mokinių įsitraukimą.
7. Skatinti inovatyvias STEAM iniciatyvas bendradarbiaujant su akademiniais partneriais.
8. Skatinti STEAM mokslų prieinamumą įvairių gebėjimų mokiniams.

Nr.	Veiklos pavadinimas	Priemonės	Igyvendinimo laikotarpis	Atsakingi asmenys
<b>MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA</b>				
1.	STEAM erdvių kūrimas	41 ir 38 kabinetuose įkurtos STEAM kūrėjų erdvės (kabinetuose naudojami prie interneto prijungti kompiuteriai, mikroskopai, jų įrenginiai, įkurta erdvė darbui su microBit).	Lapkričio mėn.	J. Leliūnienė A. Cikanavičė
2.	Laikinių STEAM salų kūrimas	Ne mažiau kaip 3 kartus per metus mokyklos erdvėse (koridoriuose, klasėse) bus parengti laikinieji stendai su mokinių darbais, veiklų rezultatais, pagamintų produktų ekspozicijomis	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
3.	Projekto rengimas.	Parengtas projektas, kurio metu mokykla įsigis papildomų mokomųjų medžiagų, priemonių.	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I. Žurauskė

4.		Medžiagos ir priemonės, reikalingos sukurti mokinių projektiniams darbams.	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I. Žurauskė G. Daukša
<b>VERTINIMAS</b>				
1.	Vertinimo metodų tvirtinimas ir įgyvendinimas ugdymo procese	1. Visi mokytojai pasitvirtina vertinimo aprašus, kuriuose numatoma, kaip bus vertinami STEAM ugdymo metu atlikti mokinių darbai 2. Vertinimo tvarka pristatyta metodinės grupės nariams, vaikams, tėvams. 3. Mokiniai žinos už ką ir kada yra vertinami, nuolat sulauks grįžtamojo ryšio. 4. Ugdyme bus pripažįstami formalieji ir neformalieji pasiekimai, tai atsispindės kaupiamajame vertinime 5. Vertinimui ir įsivertinimui bus naudojamos IKT priemonės 6. Kartą per du mėnesius mokytojai aptars mokinių rezultatus STEAM ugdymo srityje ir juos fiksuos bendrintame dokumente.	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
<b>DARBUOTOJŲ PROFESINIS TOBULĖJIMAS</b>				
1.	VGTU ugdymo platformos „Ateities inžinerija“ IV-ojo sezono rudens renginys.	18- os konsultantų projektinių darbų pristatymas.	2020-10-09	N. Juškevičiūtė I. Žurauskė
2.	Kvalifikacijos kėlimas	Sudalyvauta bent 1 kvalifikacijos kėlimo renginyje, skirtame STEAM ugdymui.	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
3.	Profesinis orientavimas STEAM srityje	Profesinio orientavimo konsultantė prisideda įgyvendinant STEAM veiklų planą, informuoja mokinius apie STEAM karjeros galimybes.	Visus mokslo metus	V. Aužbikavičė

<b>RYŠIAI</b>				
1.	Socialinių partnerių paieška.	Sudaryta bent viena bendradarbiavimo sutartis su STEAM institucijomis.	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
2.	Bendradarbiavimas su ŠU STEAM centru.	Mokiniai dalyvavo bent 2 STEAM tiriamosiose veiklose.	Visus mokslo metus	A.Cikanavičė, R. Turauskienė
3.	Bendradarbiavimas su VGTU, Didždvario gimnazija.	Vykdoma „Ateities inžinerijos“ programa.	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I. Žurauskė
<b>UGDYMO PROGRAMŲ PRITAIKYMAS</b>				
1.	Neformaliojo ugdymo integravimas su formaliuoju ugdymu.	Matematikos, biologijos, technologijų pamokose integruojama „Ateities inžinerijos“ programa	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I. Žurauskė G. Daukša
2.	Tiriamosios veiklos organizavimas 1-8 kl. ugdymo procese	1-4 kl. mokiniai bent kartą per mėnesį atliko STEAM srities eksperimentus; 5-8 kl. mokiniai atlieka STEAM srities eksperimentus pagal iš anksto dalykų mokytojų numatytus ilgalaikius ugdymo planus (tiriamosios veiklos skaičius priklauso nuo savaitės pamokų skaičiaus).	Visus mokslo metus	Dalykų mokytojai
<b>MOKYMAS</b>				
1.	eTwinning projektai	1.Parengtas eTwinning projektas 1-4 kl. mokiniams. 2.Parengtas eTwinning projektas 5-8 kl. mokiniams	Visu mokslo metus	A.Cikanavičė, R. Turauskienė I.Sapažinskienė
2.	STEAM darbo grupės susirinkimai, kurių metu aptariami mokinių pasiekimai.	Kartą per du mėnesius aptariama mokinių mokymosi pažanga STEAM dalykų srityje.	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I.Žurauskė G. Daukša
3.	Projektas, skirtas inžinerinėms kompetencijoms ugdyti	Projektas „Ateitis inžinierių rankose (AIR)“ Temos: „Android programėlių kūrimas“(1 projektinis darbas). „Dizaino technologijos ir inovacijos“(3 projektiniai darbai).	Visus mokslo metus	N.Juškevičiūtė I.Žurauskė G.Daukša

		„Verslo plano rengimas Canvas metodu” (2 projektiniai darbai).		
4.	STEAM dienų organizavimas	Organizuotos dvi STEAM dienos	Lapkričio mėn 17 d., kovo 18 d.	Visi grupės nariai
5.	Mokinių dalyvavimas konferencijose	Mokiniai dalyvavo bent vienoje konferencijoje, skirtoje STEAM ugdymui	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I. Žurauskė
6.	Mokinių dalyvavimas konkursuose	Mokiniai dalyvavo bent viename renginyje, kuriame integruojami STEAM dalykai	Visus mokslo metus	Visi dalykų mokytojai
7.	Edukacijos STEAM ugdymą įgyvendinančiose institucijose	Mokiniai dalyvavo bent 5 edukacijose, kuriose buvo atliekamos STEAM veiklos	Visus mokslo metus	Visi mokyklos mokytojai
8.	„Code week 2020”	Mokiniai dalyvavo tarptautinėje veikloje „Code week 2020”	Spalio mėn.	J. Leliūnienė