

ŠIAULIŲ SALDUVĖS PROGIMNAZIJOS

STEAM veiklų planas

2021-2022 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	Įgyvendinimo laikotarpis	Atsakingi asmenys
MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA				
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.	Laikinų STEAM salų kūrimas	Ne mažiau kaip 3 kartus per metus mokyklos erdvėse (koridoriuose, klasėse) bus parengti laikinieji standai su mokinių darbais, veiklų rezultatais, pagamintų produktų ekspozicijomis	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
3.	Virtualūs mokymosi šaltiniai	STEAM dalykų mokytojai naudojami virtualiais mokymosi šaltiniais	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
VERTINIMAS				

1.	Vertinimo metodų tvirtinimas ir įgyvendinimas ugdymo procese	<p>1. Visi mokytojai pasitvirtina vertinimo aprašus, kuriuose numatoma, kaip bus vertinami STEAM ugdymo metu atlikti mokinių darbai.</p> <p>2. Vertinimo tvarka pristatyta metodinės grupės nariams, vaikams, tėvams.</p> <p>3. Mokiniai žinos už ką ir kada yra vertinami, nuolat sulauks grįžtamojo ryšio.</p> <p>4. Ugdyme bus pripažįstami formalieji ir neformalieji pasiekimai, tai atsispindės kaupiamajame vertinime</p> <p>5. Vertinimui ir įsivertinimui bus naudojamos IKT priemonės</p> <p>6. Kartą per du mėnesius mokytojai aptars mokinių rezultatus STEAM ugdymo srityje ir juos fiksuos bendrintame dokumente.</p>	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
DARBUOTOJŲ PROFESINIS TOBULĖJIMAS				
1.	Vilnius TECH universiteto ugdymo platformos „Ateities inžinerija“ V-ojo sezono rudens renginys.	18- os konsultantų projektinių darbų pristatymas.	2021-10-01	N. Juškevičiūtė I.Žurauskė
2.	Vilnius TECH universiteto ugdymo platformos „Ateities inžinerija“ V-ojo sezono rudens renginys.	4-ajame sezone atliktų, bet dar nepristatytų, projektinių darbų pristatymas-konkursas (tai kartu bus ir AI 4-ojo sezono Pavasario sesijos 2-oji dalis.	2021-10-15	N. Juškevičiūtė I.Žurauskė
3.	Vilnius TECH universiteto ugdymo platformos „Ateities inžinerija“ V-ojo sezono žiemos renginys.	Pristatyti tarpiniai projektinių darbų rezultatai.	2022 kovo mėn.	N. Juškevičiūtė I.Žurauskė
4.	Vilnius TECH universiteto ugdymo platformos „Ateities inžinerija“ V-ojo sezono pavasario renginys.	Pristatyti projektiniai darbai, parengti plakatai.	2022 birželio mėn.	N. Juškevičiūtė I.Žurauskė
5.	Kvalifikacijos kėlimas	Sudalyvauta bent 1 kvalifikacijos kėlimo renginyje, skirtame STEAM ugdymui.	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai

6.	Profesinis orientavimas STEAM srityje	Profesinio orientavimo konsultantė prisideda įgyvendinant STEAM veiklų planą, informuoja mokinius apie STEAM karjeros galimybes.	Visus mokslo metus	V. Aužbikavičė
7.	Projektas „Dirbtinis intelektas mokyklose: mokymosi analitikos plėtojimo scenarijai modernizuojant bendrąjį ugdymą Lietuvoje“.	Mokytojai įvaldys mokymosi analitikos funkcijas bei sprendimus mokinių ugdymui tobulinti ir taip gerins ugdymo kokybę. Bus plėtojamos skaitmeninės mokytojų kompetencijos, ypač duomenų ir mokymosi analitikos srityse. Mokytojai su mokiniais išbandys mokymosi analitikos funkciją turinčias inovatyvias skaitmenines platformas – Eduten ir Learn Lab. Mokykloje turės parengtus mokytojus-konsultantus, kurie galės konsultuoti savo ir kitų mokyklų mokytojus. Mokytojai dalyvaus kuriant metodines priemones, programas, scenarijus, mokslinius straipsnius, taip kaups mokyklos profesinį kapitalą ir kompetenciją. Įsijungs į mokymosi analitiką taikančių Lietuvos mokyklų tinklą, kuriame skleis savo turimą patirtį ir mokysis iš kitų.	Visus mokslo metus	R.Turauskienė I.Žurauskė I.Sapažinskienė

RYŠIAI

1.	Socialinių partnerių paieška.	Sudaryta bent viena bendradarbiavimo sutartis su STEAM institucijomis.	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
2.	Bendradarbiavimas su VUŠA Botanikos sodu, STEAM centru.	Mokiniai dalyvavo bent 2 STEAM tiriamosiose veiklose.	Visus mokslo metus	A.Cikanavičė, R. Turauskienė J. Leliūnienė
3.	Bendradarbiavimas su Vilnius TECH universitetu	Vykdoma „Ateities inžinerijos“ programa.	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I.Žurauskė
4.	Bendradarbiavimas su 7a klasės mokinių tėvais (STEAM specialistais).	Vykdoma 1-2 STEAM veiklos.	Visus mokslo metus	R. Turauskienė J. Leliūnienė
5.	Bendradarbiavimas su Vytauto Didžiojo universitetu	Dalyvaujame sumanaus moksleivio akademijoje	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė

UGDYMO PROGRAMŲ PRITAIKYMAS

1.	Neformaliojo ugdymo integravimas su formaliuoju ugdymu.	Matematikos, biologijos, technologijų pamokose integruojama „Ateities inžinerijos“ programa.	Visus mokslo metus	N. Juškevičiūtė I. Žurauskė R. Šlenderienė
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

MOKYMAS

1.	eTwinning projektai	1.Parengtas eTwinning projektas 1-4 kl. mokiniams. 2.Parengtas eTwinning projektas 5-8 kl. mokiniams	Visus mokslo metus	A.Cikanavičė, R. Turauskienė I.Sapažinskienė J. Leliūnienė
2.	STEAM darbo grupės susirinkimai, kurių metu aptariami mokinių pasiekimai.	Kartą per du mėnesius aptariama mokinių mokymosi pažanga STEAM dalykų srityje.	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
3.	Mokinių asmeniniai tiriamieji-projektiniai darbai	Mokiniai rengia asmeninius tiriamuosius projektinius darbus.	Visus mokslo metus	N.Juškevičiūtė J.Leliūnienė I.Žurauskė
4.	Projektas, skirtas inžinerinėms kompetencijoms ugdyti	Konsultacijos su Vilnius TECH universiteto projektinių darbų konsultantais. Temos: „Android programėlių kūrimas“ „Dizaino technologijos ir inovacijos“ „Verslo plano rengimas Canvas metodu“	Visus mokslo metus	N.Juškevičiūtė I.Žurauskė R.Šlenderienė
5.	STEAM dienų organizavimas	Organizuotos dvi STEAM dienos	Spalio mėn 28 d., vasario 8 d.	Visi grupės nariai
6.	Mokinių dalyvavimas konferencijose	Mokiniai dalyvavo bent vienoje konferencijoje, skirtoje STEAM ugdymui	Visus mokslo metus	Visi STEAM dalykų mokytojai
7.	Mokinių dalyvavimas konkursuose	Mokiniai dalyvavo bent trijuose renginiuose, kuriuose integruojami STEAM dalykai	Visus mokslo metus	Visi dalykų mokytojai

8.	Edukacijos STEAM ugdymą įgyvendinančiose institucijose	Mokiniai dalyvavo bent 5 edukacijose, kuriose buvo atliekamos STEAM veiklos	Visus mokslo metus	Visi mokyklos mokytojai
9.	„Code week 2021”	Mokiniai dalyvavo tarptautinėje veikloje „Code week 2021”	Spalio mėn.	J. Leliūnienė
10.	STEAM programos Šiaulių Didždvario gimnazijoje.	Mokiniai dalyvavo Šiaulių Didždvario gimnazijos STEAM veiklos.	Visus mokslo metus	J.Leliūnienė V. Aužbikavičė
11.	Integruotos pamokos „Virusas - kas tai?”	Matematikos, biologijos, technologijų fizikos, chemijos, informacinių technologijų pamokose integruojama viruso tema.	Rugsėjo mėnuo	Visi STEAM dalykų mokytojai