

LIETUVOS SPORTO UNIVERSITETO KĖDAINIŲ „AUŠROS“ PROGIMNAZIJS

STEAM

(veiklos plano pavadinimas)

2020 M. VEIKLOS PLANAS

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Lietuvos sporto universiteto STEAM 2020 m. veiklos planas sudarytas atsižvelgus į Bendrojo ugdymo bendrųjų programų atnaujinimo gaires, remtasi Valstybine švietimo 2013-2022 metų strategija, Lietuvos mokslo ir inovacijų politikos kaitos gairėmis, Geros mokyklos koncepcija.

Šiuo planu siekiama stiprinti asmens savybių ir vertybių ugdymą; sukurti sąlygas kiekvienam mokiniui įgyti aukštesnius pasiekimus.

Tai tęstinis planas siekiant mokyklai tapti Steam tinklo nare. Įgyvendinant planą svarbu užtikrinti daugialypius ryšius tarp įvairių ugdymo sričių, mokomųjų dalykų ir realaus pasaulio. Planas integruotas į formalųjį ir neformalųjį švietimą.

II. 1. 2019 M. VEIKLOS TIKSLŲ IR UŽDAVINIŲ ĮGYVENDINIMO ANALIZĖ

2019 m. kovo 30 d. Lietuvos sporto universiteto Kėdainių „Aušros“ progimnazija iš gausybės mokyklų buvo atrinkta kandidate tapti Lietuvos STEAM mokyklų tinklo nare.

Visus 2019 m. buvo įgyvendinamas STEAM veiksmų planas. Numatytos veiklos skatino mokinius labiau domėtis gamtos mokslais, technologijomis, matematika ir technine kūryba, o mokytojus organizuoti daugiau tiriamosios veiklos, integruojant šiuos dalykus. Sudarytos sąlygos nuo pirmos klasės mokiniams gilinti žinias informatikos, robotikos, meno laboratorijos, informatikos žingsnių, mažosios laboratorijos, programavimo pagrindų neformaliojo švietimo veiklose.

Įgyvendinant STEAM programą didėjo mokinių susidomėjimas gamtos mokslais, informacinėmis technologijomis, matematika. Mokiniai noriai dalyvavo STEAM dalykų užsiėmimuose: kelionėje laiko mašina „Lietuvos valstybės susidarymas“, „Mažieji programuotojai“, „Technologijų kiemelis“, astronomijos mokslų užsiėmime „Krentanti žvaigždė“, „Robo Tukas“, „Jaunasis žurnalistas „Rinkos aikštės“ redakcijoje ir laidų studijoje“, išvykoje Koperniko mokslo centre Varšuvoje, parodoje „Robotų mietas“, Lietuvos pažinimo centro edukacinėje pamokoje „Nepamirštos ateitys: Lietuvos šimtmečio vizijos“.

Buvo vykdomas realus dalykų turinio integravimas organizuojant ekologinę – tiriamąją veiklą „Jaunojo tyrėjo laboratorija“. Mokiniai turėjo galimybę kūrybiškai ir praktiškai pritaikyti įgytas žinias įvairių dalykų pamokose.

Siekiant bendruomenės STEAM ugdymo kompetencijų tobulinimo, progimnazijos mokytojų, mokinių ir vadovų komanda dalyvauja Erasmus + projekte „Code name robot“.

Vyko STEAM dalykų ir integracinių projektų inicijavimas ir įgyvendinimas. Buvo vykdomi mokomieji tyrimai: „Konstruojame katapultą“, „Kada teka elektros srovė“, „Robotukas šepetys“, veiklos Twining projektuose „STEAM Always Every Were“, „RoboTuko saugaus interneto akademija“ ir kt. Tarptautiniame Twining projekte „STEAM Always Every Were“ veiklos įvertintos nacionaliniu ir Europos kokybės ženkleliais.

Įvairiuose užsiėmimuose sėkmingai panaudota turima įranga STEAM dalykų ugdymosi poreikiams tenkinti: Scratch programa, blockly-games.appspot.com, code.org, www.drawingnow.com ir kiti mokomieji tinklalapiai, micro:bit kompiuteriukai, mindstorm EV3 robotukų rinkiniai, iMO kubai, darbas iš UAB „Labostera“ gautomis priemonėmis laboratorijai.

14 mokinių tapo miesto gamtos, tikslųjų mokslų, technologijų ir menų olimpiadų prizininiais: tarprajoninė 5-12 klasių mokinių technologijų olimpiada (I vieta, III vieta, padėka), Kėdainių rajono 5-8 klasių matematikos olimpiada (II vieta), Lietuvos mokinių technologijos olimpiada (II vieta, III vieta), 25-oji Lietuvos mokinių dailės olimpiada (I vieta, III vieta), Kėdainių rajono 7-8 klasių mokinių fizikos olimpiada (III vieta), Kėdainių rajono chemijos olimpiada (II vieta), Tarprajoninėje 5-12 klasių mokinių informacinių technologijų olimpiadoje (I vieta, III vieta). Penkiolika 7-8 klasių mokinių dalyvavo Nacionalinėje aplinkosaugos olimpiadoje (4 mokiniai surinko daugiau kaip 80 balų iš 100). Respublikiniame 1- 4 klasių mokinių kompiuterinio atviruko konkurse „Tau, Mamyte-2019“ III vieta, Lietuvos 1- 4 klasių mokinių kompiuterinių piešinių konkurse „Darbai, kuriais didžiuojusi“ (2019) III vieta.

2. ĮSIVERTINIMO IŠVADOS

1. Įgyvendinant STEAM veiksmų planą stiprėja matematikos ir informacinių technologijų mokymas progimnazijoje.
2. Neformaliojo ugdymo būreliai ir pamokos vyksta ne tik klasėje.
3. Mokiniai lavina pažinimo, kūrybiškumo mokymosi tyrinėjant kompetenciją.
4. Mokiniai dalyvauja miesto ir šalies konkursuose, olimpiadose.
5. Bendradarbiaujama su socialiniais partneriais, mokyklomis.

3. STIPRYBIŲ, SILPNYBIŲ, GALIMYBIŲ IR GRĖSMIŲ ANALIZĖ

Stiprybės	Silpnybės
<p>Aukšta mokytojų kvalifikacija. Mokytojų aktyvus domėjimasis naujovėmis. Mokymo priemonių gausa. Aktyvus bendradarbiavimas su socialiniais partneriais STEAM dalykų ugdymo srityse. Projektinės veiklos integravimas į ugdymo procesą. Dalyvavimas projektuose „Informatika pradiniam ugdyme“ ir tarptautiniame projekte Erasmus + „Code name robot“, eTwinning projektuose.</p>	<p>Bazė tiriamajai, laboratorinei veiklai. Socialiniai partneriai. Mokytojų įgūdžių stoka įgyvendinat STEAM. Kryptingas gabių mokinių ugdymas.</p>
Galimybės	Grėsmės
<p>Tirti mokinių poreikius. Neformaliojo švietimo užsiėmimų pasiūla. Lauko klasės išradingas panaudojimas. Atnaujinti ir pritaikyti mokyklos erdves. Bendradarbiauti su kitomis STEAM mokyklomis. Projektų, susijusių su STEAM, rengimas. Robotika, „Kompiuteriukų ralis“.</p>	<p>Mokinių motyvacija. Tėvų požiūris į STEAM. Specialistų pasirengimas.</p>

III. VEIKLOS PRIORITETAI 2020 M.

1. Plėtoti integralų, į kompleksiską tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą kreipiantį mokinių ugdymą.
2. STEAM mokslų ugdymo kokybės stiprinimas.

IV. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

Tikslas. Gerinti mokinių susidomėjimą gamtos mokslais, technologijomis, matematika ir ugdyti mokinių kūrybiškumo, iniciatyvumo ir verslumo kompetencijas.

Uždaviniai:

1. Sukurti sąlygas gerinti ugdymo(si) kokybę.
2. Vykdyti mokinių karjeros planavimą ir STEAM dalykų populiarinimą.
3. Tobulinti mokytojų kompetencijas STEAM įgyvendinimo srityje.

V. VEIKLOS TURINYS

Tikslas. Gerinti mokinių susidomėjimą gamtos mokslais, technologijomis, matematika ir ugdyti mokinių kūrybiškumo, iniciatyvumo ir verslumo kompetencijas.				
1. uždavinys. Sukurti sąlygas gerinti ugdymo(si) kokybę.				
Eil. Nr.	Įgyvendinimo priemonės	Terminai	Atsakingi vykdytojai	Laukiamas rezultatas
1.1.	Rengti STEAM veiklos planą.	Sausio mėn.	STEAM darbo grupė	Bus numatytos veiklos kryptys ir priemonės 2020 m.
1.2.	Praturtinti mokomųjų dalykų programos STEAM elementais.	Kovo mėn.	STEAM darbo grupė	Bus parengtos praktinės-tiriamosios veiklos pasiūlos lentelės 1-8 klasėms.
1.3.	Vykdyti praktinę-tiriamąją veiklą: Ekologinė-tiriamoji veikla „Mes gamtoje“; Progimnazijos erdvių, progimnazijos ir miesto teritorijos tyrinėjimas; Jaunojo geografo laboratorija.	Gegužės mėn. Gegužės-birželio mėn. 2020 m.	A. Chrapačienė STEAM dalykų mokytojai L. Pauliukevičienė	STEAM dalykų pamokose teorija bus siejama su praktika, pamokos grindžiamos stebėjimu ir eksperimentais, skatinamas mokinių tarpusavio bendradarbiavimas, probleminis mąstymas ir kūrybiškumas. Gerės mokinių pažanga ir pasiekimai.
1.4.	Dalyvauti įvairiuose STEAM mokslų krypties konkursuose, olimpiadose. Dalyvauti informatikos ir informacinio mąstymo konkurse „Bebras“.	Pagal planą. Lapkričio mėn.	STEAM dalykų mokytojai R. Pečiulienė	Mokiniai dalyvaus vykdomuose respublikiniuose, miesto, mokyklos

				konkursuose, olimpiadose, edukaciniuose praktiniuose užsiėmimuose.
1.5.	Dalyvauti apskrito stalo diskusijoje „NMPP testų rezultatų analizė ir jų panaudojimas ugdymo kokybės gerinimui“.	Gegužės mėn.	Administracija, mokytojai	Įgyvendinus mokinių žinių ir gebėjimų patikras, bus analizuojami pasiekimai, atsižvelgiant į juos koreguojamas ugdymo turinys.
1.6.	Skirti neformaliojo ugdymo veiklas STEAM plėtrai. Veikla neformalaus ugdymo būrelyje „Mažoji laboratorija“ : 1.Judantys piešiniai 2.Eksperimentai su vandeniu. 3.Eksperimentuojame su sėklomis. 4.Ilgalaikis projektas „Meteo stotis 1b klasėje“.	Visus metus. Sausio mėn. Vasario mėn. Kovo mėn. Kovo mėn.	Dir. paduotojos ugdymui R. Lukoševičienė ir D. Plungienė D. Tumėnienė	Mokiniam pristatomos ir siūlomos STEAM dalykų neformaliojo švietimo programos.
1.7.	Dalyvauti ir organizuoti projektines veiklas: Erasmus+projektas „Code Name Robot“; e Twining projektas „STEAM Always Everywhere“; e Twining projektas „STEM everyway that we can“; Mokinių projektiniai darbai: „Nepailstantis variklis“ (5 kl.); „Gimtadienio šventė“ (5-6 kl.); „Simetrija gamtoje“ (6 kl.); eTwinning projektas „Mėlyno meškiuko saugaus interneto kampanija“; „Kompiuteriukų ralis“ (pradinės kl.); „Kiek sporte yra matematikos“ (7 kl.); Integruotas IT, matematikos ir fizikos projektas „Kabineto remontas“;	2020 m. Sausio mėn. Sausio mėn. Vasario mėn. Vasario mėn. Vasario-balandžio mėn. Gegužės mėn. Gegužės mėn. Birželio mėn.	STEAM dalykų mokytojai D. Tumėnienė A. Chrapačienė R. Pečiulienė G. Valansevičė R.Pečiulienė,	Bus organizuojami renginiai, projektai, šventės, minėjimai, parodos, akcijos, olimpiados, konkursai, varžybos, susijusios su STEAM. Bus pajavirinamas ugdymo procesas.

	„Sukiniai kasdienybėje“ (6 kl.); „Kompiuteriukų ralis“ (6 kl.); Dalyvauti tarptautinėje programavimo savaitėje „Code week“.	Birželio mėn. Vasario-balandžio mėn. Spalio mėn.	A. Chrapačienė J. Kačinskienė R. Pečiulienė	
1.8.	Organizuoti ir dalyvauti veiklose, skatinančias tarpdalykinį bendradarbiavimą: Pamoka kitaip: „Apie dantis ir kramtomąją gumą“; Integruota fizikos geografijos pamoka „Olimpionikas“ 7-8 kl.; Pamoka kitaip: protų mūšis „Mes žemės vaikai“ 8 kl.; Renginiai, skirti Žemės dienai paminėti; Respublikinis 1-4 klasių mokinių kompiuterinio atviruko konkursas „Tau, Mamyte-2020“; Pamoka kitose erdvėse „Pievos tyrinėtojai“ 2b klase; Pamoka kitose erdvėse „Ilgio matavimas“ 8kl.; Renginys „Sveikatos aruodai“.	Vasario mėn. Kovo-balandžio mėn. Kovo mėn. Kovo – balandžio mėn. Balandžio mėn. Rugsėjo mėn. Rugsėjo mėn. Spalio mėn.	J. Kačinskienė J. Kačinskienė L. Pauliukevičienė J. Kačinskienė J. Kačinskienė L. Pauliukevičienė M. Burneikienė J. Kačinskienė Pradinių klasių mokytojos D. Tumėnienė Mokytojai	Bus praplečiamas ugdymo turinys neįprastos veiklos formomis; skatinamas mokinių bendravimas ir bendradarbiavimas; bus integruojamos kelių dalykų temos į vieną.
1.9.	Organizuoti veiklas, skatinančias vyresniųjų klasių mokinių bendradarbiavimą su pradinių klasių mokiniais.	2020 m.	STEAM dalykų mokytojai	Bus efektyviai bendradarbiaujama tarp skirtingų klasių koncentrų, teikiama pagalba, sudaroma galimybė mokytis vieniems iš kitų.

1.10.	Aprūpinti STEAM mokslų dalykų kabinetus reikalinga įranga, mokymo(si) priemonėmis.	2020 m.	Metodinė taryba	Pagal poreikį mokinio krepšelio lėšos prioritetine tvarka kryptingai bus skiriamos STEAM dalykų vadovėliams, mokymo priemonėms pirkti, įrangai įsigyti.
2. uždavinys. Vykdyti mokinių karjeros planavimą ir STEAM dalykų populiarinimą.				
2.1.	Organizuoti mokomasias, edukacines ekskursijas į gamtą, įmones, verslo centrus, universitetus, kitas mokyklas ir kt.	2020 m.	Mokytojai	Mokinių tiriamoji veikla bus organizuojama gamtoje, muziejuose, parodose, įmonėse, mokslinėse laboratorijose ir pan.
2.2.	Bendradarbiauti su esamais socialiniais partneriais ir ieškoti naujų STEAM partnerių: 1. AB Lifosa; 2. Kėdainių spaustuvė; 3. Kėdainių girininkija; 4. Kėdainių kultūros centras; 5. Kėdainių savivaldybė; 6. Lietuvos sporto universitetas; 7. Kauno technologijos universitetas; 8. Su STEAM mokyklų tinklo mokyklomis; 9. Kėdainių “Šviesiosios” ir “Atžalyno” gimnazijos; 10. Kėdainių švietimo pagalbos tarnyba; 11. UAB “Dotnuva Baltic”.	2020 m.	Administracija	Tikslingai ir kryptingai bus bendradarbiaujama su įvairiais partneriais.
2.3.	Organizuoti karjeros projektavimo veiklas, susijusias su STEAM dalykais:		Administracija, ugdymo karjerai	Mokiniai susipažins su STEAM krypties

	Karjeros valanda „Profesijų mugė“; Žmogaus saugos diena „Mokomės gyventi sveikai ir saugiai“.	Balandžio mėn. Birželio mėn.	specialistai	profesijomis, bus organizuojami susitikimai su šių profesijų atstovais, kviečiami buvę mokyklos mokiniai, pasirinkę STEAM krypties profesijas.
2.4.	Pateikti informaciją apie progimnazijos STEAM veiklą ir jos kokybę mokyklos bendruomenei, partneriams, visuomenei.	2020 m.	STEAM dalykų mokytojai	Mokyklos svetainėje atskirai sukurtoje paskyroje bus pateikiama išsami informacija apie STEAM mokslus ir ugdymą. Informacija bus skelbiama ir mokyklos Facebook socialinėje paskyroje.
3. uždavinys. Tobulinti mokytojų kompetencijas STEAM įgyvendinimo srityje.				
3.1.	Organizuoti mokymus, seminarus STEAM dalykų mokytojams.	Pagal galimybes ir poreikį.	Dir. pavaduotoja ugdymui D. Plungienė, STEAM dalykų mokytojai	STEAM srities mokytojai dalyvaus įvairaus pobūdžio kvalifikacijos tobulinimo renginiuose: nuotoliniuose kursuose, seminaruose-praktikuose, ugdymo naujovių projektuose,

				konferencijose, dalinsis gerą patirtimi.
3.2.	Ieškoti savarankiškai informacijos ir individualiai šviestis.	2020 m.	STEAM dalykų mokytojai	Mokytojai savarankiškai ieškos idėjų STEAM dalykų ugdymui.
3.3.	Vykdyti sklaidą STEAM dalykų mokytojų patirties.	2020 m.	Metodinė taryba	Mokykloje bus organizuojamos konferencijos, idėjų mugės, pasitarimai skirti STEAM dalykų ugdymui ir gerosios patirties sklaidai.
3.4.	Sistemiškai dalyvauti STEAM tematikos mokyklų tinkluose.	2020 m.	Mokyklos vadovai, STEAM dalykų mokytojai	Bus aktyviai dalyvaujama STEAM mokyklų tinklo veiklose.

VI. 2020 METŲ STEAM VEIKLOS PLANO ĮVERTINIMO IR ATSKAITOMYBĖS FORMOS

1. STEAM plėtotė įtraukta į progimnazijos 2020 m. veiklos planą.
2. Visuomeniškai aktualių tarpdalykinių temų ir realių problemų įtraukimas į ugdymo turinį.
3. STEAM tematikai skirtų kvalifikacijos tobulinimo renginių, kuriuose dalyvavo mokytojai, dalis (proc.) per mokslo metus.
4. Įrangos pakankamumas progimnazijos STEAM poreikiams.
5. STEAM partnerių įvairovė ir tikslingumas.
6. Informacijos apie STEAM veiklą ir jos kokybę pateikimas progimnazijos bendruomenei, partneriams ir visuomenei.

Planą rengė

2020-01-13

(parašas)

(vardas, pavardė)

