

PRITARTA
Lietuvos sporto universiteto
Kėdainių „Aušros“ progimnazijos tarybos
2021-01- sprendimu Nr.

PATVIRTINTA
Lietuvos sporto universiteto
Kėdainių „Aušros“ progimnazijos direktoriaus
2021-01- įsakymu Nr.

LIETUVOS SPORTO UNIVERSITETO KĖDAINIŲ „AUŠROS“ PROGIMNAZIJOS STEAM

2021 M. VEIKLOS PLANAS

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

Lietuvos sporto universiteto STEAM 2021 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 aukštesnių pasiekimų.

Kadangi esame STEAM mokyklų tinklo narė, tai įgyvendinant planą svarbu užtikrinti daugialypius ryšius tarp įvairių ugdymo sričių, mokomųjų dalykų ir realaus pasaulio. Planas integruotas į formalųjį ir neformalųjį švietimą.

II. 1. 2020 M. VEIKLOS TIKSLŲ IR UŽDAVINIŲ ĮGYVENDINIMO ANALIZĖ

2020 m. įrengta nauja gamtamokslė laboratorija. Laboratoriją modernizavo ir pagal projektą „Mokyklų aprūpinimas gamtos ir technologinių mokslų priemonėmis“ gautos mokymo priemonės ir įranga gamtos ir technologinių mokslų mokymui. Organizuotos veiklos, skatinančios tarpdalykinį bendradarbiavimą: pamoka kitaip: „Apie dantis ir kramtomąją gumą“; renginys „Sveikatos aruodai“; pamoka kitose erdvėse 8 kl. „Ilgio matavimas“, integruota nuotolinė technologijų ir pasaulio pažinimo pamoka „Skambutis į pamoką“ su Kudirkos Naumiesčio antrokais, pamoka-susitikimas „Pakalbėkime kitaip“ ir kt.

Gamtos mokslų dalykų pamokose teorija sieta su praktika, pamokos buvo grindžiamos stebėjimu ir eksperimentais, skatinamas mokinių tarpusavio bendradarbiavimas, probleminis mąstymas ir kūrybiškumas. Buvo praplečiamas ugdymo turinys neįprastomis veiklomis. Organizuotos integruotos etikos, informacinių technologijų, matematikos ir gamtos mokslų pamokos.

Buvo vykdoma praktinė-tiriamoji veikla: 6 kl. „Tyrinėtojai matuoja labai tiksliai“, 7kl. „Osmosas. Difuzija“, 7kl. „Samanos ir svogūno ląstelės mikroskopavimas“, 8kl. „Vaisių tyrimas“.

Dalyvauta tarptautinėje programavimo savaitėje „Code week“. Organizuoti renginiai:

1. „Kodavimas ir susitikimas su mūsų miestu“ (su Graikijos komanda);
2. „ALWAYS STEM“ - koduojame ir programuojame. Kartu su tarptautinio eTwinning projekto „ALWAYS STEM“ projekto dalyviais 2b klasės mokiniai kodavo Robotuko kelią.

Veiklos projekte įvertintos nacionaliniu ir Europos kokybės ženkleliais. Taikant pamokose projekto metodą ir bendradarbiavimas su kitų šalių mokiniais skatino mokinių susidomėjimą gamtos mokslais.

Dalyvauta įvairiuose STEAM mokslų krypties konkursuose, olimpiadose: geografijos olimpiadoje “Mano gaublys 2020”, “Gamtos Kengūra 2020”, “Matematikos Kengūra 2020”, 5-12 klasių mokinių informacinių technologijų olimpiadoje, Lietuvos geomokslų olimpiadoje ir kt.. Progimnazijoje organizuotas jau tradiciniu tapęs protų mūšis “Olimpionikas”.

STEAM srities mokytojai dalyvavo įvairaus pobūdžio kvalifikacijos tobulinimo renginiuose: respublikinėje mokytojų metodinėje konferencijoje “STE(A)M modelis Lietuvos švietime: ar tikrai viskas taip paprasta?”, vaizdo konferencijoje “Projektas TIWI - tyrinėjimu grįsto mokymosi patirtis integruojant programavimą”, respublikiniame mokytojų metodiniame internetiniame seminare “STEAM pamokos vertybių sistemos formavimas: mokynys kaip proceso ir rezultato indikatorius”, konferencijoje “Mokyklų edukacinės erdvės ir ugdymo procesas” ir kt..

Progimnazijos elektroninėje svetainėje <https://www.kedainiuausra.lt/steam/> atskirai sukurtoje paskyroje nuolat buvo pateikiama išsami informacija apie STEAM mokslus ir ugdymą. Informacija skelbiama ir mokyklos Facebook socialinėje paskyroje.

2. ĮSIVERTINIMO IŠVADOS

1. STEAM sėkmingai integruojamas į ugdymo procesą. Įgyvendinant STEAM veiksmų planą stiprėja matematikos, gamtos mokslų ir informacinių technologijų mokymas progimnazijoje.

2. Skatinamos mokinių kūrybiškumo mokymosi tyrinėjant, komunikacijos, bendradarbiavimo, savęs pažinimo, laiko valdymo kompetencijos.

3. Neformaliojo ugdymo būreliai ir pamokos vyksta ne tik klasėje.

4. Mokiniai dalyvauja miesto ir šalies konkursuose, olimpiadose, eTwinning ir kituose projektuose.

5. Bendradarbiaujama su socialiniais partneriais, mokyklomis.

6. Visuomeniškai aktualios tarpdalykinės temos ir realios problemos įtrauktos į ugdymo turinį.

3. STIPRYBIŲ, SILPNYBIŲ, GALIMYBIŲ IR GRĖSMIŲ ANALIZĖ

Stiprybės	Silpnybės
<p>Aukšta mokytojų kvalifikacija. Mokytojų aktyvus domėjimasis naujovėmis. Žmogiškieji resursai – dauguma mokytojų sėkmingai integruoja STEAM į ugdymo procesą. Gera mokymo priemonių bazė. Gamtamokslinė laboratorija. Geri mokinių olimpiadų, konkursų rezultatai. 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. Neformaliojo švietimo užsiėmimų pasiūla. Tinkama tyrinėjimams progimnazijos aplinka (didelė teritorija, gera vieta, gamta).</p>	<p>Mokytojų įgūdžių stoka įgyvendinat STEAM. Dėl pandemijos nepakankamai užtikrintas kokybiškas STEAM veiklų vykdymas. Nepakankamas mokinių raštingumas. Kryptingas gabių mokinių ugdymas. Tėvų požiūris į STEAM. Mokinių santykiai su mokytojais ne visada grindžiami pagarba, pasitikėjimu, pastangomis suprasti kitą, geranoriškumu. Per mažai mokytojų naudojasi turimomis mokymo priemonėmis.</p>
Galimybės	Grėsmės

<p>Tirti mokinių poreikius. Neformaliojo švietimo užsiėmimų pasiūla. Tikslingai pritaikyti atnaujintas progimnazijos erdves. Bendradarbiauti su kitomis STEAM tinklo mokyklomis perimant gerą patirtį. Dalyvavimas STEAM projektuose. Projektų, susijusių su STEAM, rengimas. Žaliosios klasės įrengimas. Dalyvauti eTwinning projekte „International club STEM“ ir kt. Siekti aukštesnės ugdymo kokybės panaudojant šiuolaikines mokymo priemones. Plačiau taikyti turimas mokymo priemones. Motyvacijos palaikymas organizuojant STEAM veiklas.</p>	<p>Specialistų pasirengimas. Silpnėjanti mokinių mokymosi motyvacija dėl stiprėjančių išorės faktorių (socialiai remtos šeimos, nepriteklius šeimose, tėvų užimtumas, tėvų gyvenamoji vieta užsienyje ir t.t.). Nepakankamas dalies tėvų dėmesys vaikų ugdymosi rezultatams. Dėl nuotolinio mokymosi ir nenumatytų išorės sąlygų žemėja mokinių motyvacija dalyvauti STEAM veiklose.</p>
---	--

III. VEIKLOS PRIORITETAI 2021 M.

1. Mokinių pasiekimų gerinimui bei STEAM sričių plėtrai labai svarbu mokiniams sudaryti sąlygas atlikti praktines užduotis, eksperimentuoti, ugdyti empirinį suvokimą.
2. Kūrybiškai, aktyviai veikiant, turimomis šiuolaikinėmis priemonėmis, siekti nuosekliai ir sistemingai įgyvendinti STEAM (gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, meno ir matematikos) idėjas kasdienėje ugdymosi praktikoje.
3. Visuomeniškai aktualių temų ir realių problemų įtraukimas į ugdymo turinį.
4. Tėvų įtraukimas į STEAM veiklų organizavimą.

IV. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

1 tikslas. Ugdymo kokybės ir veiksmingumo, sudarant sąlygas visapusiškam asmenybės augimui bei pasiekimų gerinimui, užtikrinimas.

Uždaviniai:

- 1.1. Pamokos veiksmingumo užtikrinimas ir mokymosi pasiekimų gerinimo plano įgyvendinimas.
- 1.2. Sistemingas asmenybės ūgties matavimas, stebėjimas, fiksavimas ir pagalbos kiekvienam mokiniui teikimas.
- 1.3. Mokinių ir mokytojų kompetencijų (skaitmeninio raštingumo, gamtamokslinio ugdymo, bendradarbiavimo, nuolatinio mokymosi, kūrybiškumo ir kt.) ugdymas ir tobulinimas, bendradarbiavimo kultūros plėtojimas.

2 tikslas. Progimnazijos kultūros, skatinančios lyderystę, partnerystę ir atsakomybę, puoselėjimas, bendruomenės telkimas pokyčiams.

Uždaviniai:

- 2.1. Sveikatinimu bei olimpinėmis vertybėmis grįstos bendruomenės ir palankaus socialinio emocinio mikroklimato kūrimas.
- 2.2. Modernių ir saugių aplinkų, įgalinančių mokinius siekti sėkmės ir įprasinti mokymąsi, bendrakūra.
- 2.3. Aktyvus bendruomenės dalyvavimas projektinėje veikloje ir bendradarbiavimo su socialiniais partneriais ir vietos bendruomene stiprinimas.

V. VEIKLOS TURINYS

1 Tikslas. Ugdymo kokybės ir veiksmingumo, sudarant sąlygas visapusiškam asmenybės augimui bei pasiekimų gerinimui, užtikrinimas.				
1.1. uždavinys. Pamokos veiksmingumo užtikrinimas ir mokymosi pasiekimų gerinimo plano įgyvendinimas.				
Eil. Nr.	Įgyvendinimo priemonės	Terminai	Atsakingi vykdytojai	Laukiamas rezultatas
1.1.1.	2020 m. aptarimas ir STEAM 2021 m. veiklos plano rengimas.	Sausio mėn.	STEAM darbo grupė	Bus numatytos veiklos kryptys ir priemonės 2021 m.
1.1.2.	Integruotų pamokų su mokiniais STEAM dalykų pamokose organizavimas: Progimnazijos erdvių, progimnazijos ir miesto teritorijos tyrinėjimas; Integruotas projektas „Orų stebėjimas Kėdainiuose“ – „Weather monitoring in Kėdainiai“ (fizika, anglų kalba, geografija, IT); Bandymai: Slaptaraštis; Zigzaginis augimas; Medžio amžius; „Interaktyvus žemėlapis kūrimas“ su GIS.	Visus metus. Spalio – lapkričio mėn. Sausio – gegužės mėn. Lapkričio – gruodžio mėn.	J. Kačinskienė, A. Kučmienė Š.Krištanavičiūtė, anglų k., fizikos, IT mokytojai D. Jermakovienė Š. Krištanavičiūtė	STEAM dalykų pamokose teorija bus siejama su praktika, pamokos grindžiamos stebėjimu, eksperimentais, skatinamas mokinių bendradarbiavimas, probleminis mąstymas ir kūrybiškumas. Bus praplečiamas ugdymo turinys neįprastos veiklos formomis, integruojamos kelių dalykų temos į vieną. Plėtojamas patyriminis mokymasis.
1.1.3.	Dalyvavimas olimpiadose: Fizikos 7 – 8 kl. Biologijos – 8 kl. Chemijos – 8kl.	Kovo mėn. Balandžio mėn. Gegužės mėn.	J. Kačinskienė A. Kučmienė	Mokiniai dalyvaus olimpiadose ir įgis įvairesnės patirties, ugdysis savo kūrybiškumą, gebės žinias pritaikyti praktiškai.
1.1.4.	Projektinių darbų su mokiniais organizavimas, mokymas eksperimentuoti: „Nepailstantis variklis“ (5 kl.); „Gimtadienio šventė“ (5 kl.); „Mada ir skaičiai“ (5-6 kl.); „Simetrija“ (6-8 kl.); „Matematika sporte“ (6-8 kl.); „Briaunainiai, sukiniai kasdienybėje“ (6-7 kl.); „Matematika ir gyvenimas“ (6-8	Kartą į mėnesį.	A. Chrapačienė	Eksperimentų ir projektinių darbų metu mokiniai tobulins savo mąstymo įgūdžius, samprotaus, mokysis problemų sprendimo, diskutuos, sutelks dėmesį, lavins pagrindinius

	kl.)			pojūčius: regėjimą, lytėjimą, klausą, uoslę, stiprins pasitikėjimo savimi jausmą.
1.1.5.	Protmūšio 8kl. „Mes – žemės vaikai“ organizavimas.	Kovo mėn.	J. Kačinskienė, A. Kučmienė	Veikla skatins domėtis gamtos mokslais, bus praplečiamas ugdymo turinys neįprastomis veiklos formomis.
1.1.6.	Mikrobitų naudojimas IT pamokose.	Pagal galimybes.	R. Meškauskaitė	Mokiniai pamokose spręs iškilusias problemas, įgyvendins savo sukurtus projektus ar idėjas bei iškart pamatys rezultatus, skatins jų motyvaciją domėtis pamokų temomis, bendrauti ir bendradarbiauti.
1.1.7.	Dalyvavimas su 5-8 klasių mokiniais ES programavimo savaitės veiklose.	Spalio mėn.	R. Meškauskaitė	Mokiniai susipažins su programavimo sritimi, algoritmo ir kt. sąvokomis, išmėgins savo jėgas kuriant programas.
1.1.8.	Igyvendinimas įvairių krypčių: gamtos, matematikos, IT technologijų, dailės neformalaus ugdymo programų: „Robotikos“ būrelis; Programavimo būrelis; „Jaunasis tyrėjas“ būrelis.	Visus metus.	STEAM dalykų mokytojai A. Gailiūnienė	Bus lavinamas kūrybiškumas, problemų sprendimas, programavimas, inžineriniai įgūdžiai, plėsis mokinių akiratis.
1.2. uždavinys. Sistemingas asmenybės ūgties matavimas, stebėjimas, fiksavimas ir pagalbos kiekvienam mokiniui teikimas.				
1.2.1.	Dalykų konsultacijų, pokalbių su klasės vadovais, tėvais organizavimas.	Visus metus.	Dalykų mokytojai, klasių vadovai	Bus tikslingas ir konstruktyvus bendradarbiavimas siekiant aukštesnių rezultatų.
1.2.2.	Dalyvavimas konkursuose ir olimpiadose: „Olympis“; „Kengūra“;	Kovo mėn. Balandžio mėn.	Dalykų, pradinio ugdymo mokytojai Š. Krištanavičiūtė	Mokiniai dalyvaus vykdomuose respublikiniuose konkursuose ir

	XX Nacionalinis mokinių Č. Kudabos geografijos konkursas; Tarptautinis B. Petchenik vardo vaikų žemėlapių konkursas "Mano ateities pasaulis"; Lietuvos mokinių geografijos olimpiada (7– 8 kl.); 31-oji Lietuvos mokinių jaunųjų geologų olimpiada; Lietuvos geomokslų olimpiada.	Kovo 27d. Iki kovo 25 d. Balandžio 20-21 d. Lapkričio 19-20 d. Lapkričio mėn.		įsivertins savo gebėjimus.
1.2.3.	Dalyvavimas informatikos ir informacinio mąstymo konkurse „Bebras“.	Lapkričio mėn.	R. Meškauskaitė	Mokiniai lavins loginio mąstymo įgūdžius.
1.2.4.	Dalyvavimas apskrito stalo diskusijoje: „NMPP testų rezultatų analizė ir jų panaudojimas ugdymo kokybės gerinimui“.	Gegužės mėn.	Administracija, mokytojai	Įgyvendinus žinių ir gebėjimų patikras, bus analizuojami pasiekimai, atsižvelgiant į juos koreguojamas ugdymo turinys.
1.3. uždavinys. Mokinių ir mokytojų kompetencijų (skaitmeninio raštingumo, gamtamokslinio ugdymo, bendradarbiavimo, nuolatinio mokymosi, kūrybiškumo ir kt.) ugdymas ir tobulinimas, bendradarbiavimo kultūros plėtojimas.				
1.3.1	Pagal poreikį internetinių svetainių mokomosios medžiagos taikymas STEAM dalykų pamokose.	Visus metus.	Dalykų mokytojai	Ugdymo procesas bus pajavairintas IT priemonėmis.
1.3.2.	Organizavimas praktinės - tiriamosios veiklos: „Sodinam gilę kaip kėkštai“.	Spalio-balandžio mėn.	D. Jermakovienė	Mokiniai dalyvaus praktinėje – tiriamojoje veikla, skatinančioje stebėti gamtą.
1.3.3.	Organizavimas mokomųjų edukacinių gamtamokslinių ekskursijų, išvykų: „Pojūčių terapijos takas“ pažangą padariusiems mokiniams; Išvyka į Ventės ragą bei Baltijos pajūrį.	Birželio mėn. Rugsėjo mėn.	J. Kačinskienė, A. Kučmienė, Š. Krištanavičiūtė	Pažintinės veiklos skatins mokinius domėtis gamtos mokslais. Mokinių tiriamoji veikla bus organizuojama išvykoje.
1.3.4.	Įvairiomis priemonėmis progimnazijos bendruomenės informavimas apie aktualijas, pasiekimus STEAM srityje.	Visus metus.	STEAM dalykų mokytojai	Pateikiama informacija skatins bendruomenę domėtis progimnazijoje vykdoma STEAM veikla.
1.3.5.	Dalyvavimas internetiniuose, nuotoliniuose mokymuose, paskaitose, seminaruose, kursuose, praktinėse konferencijose siekiant tobulinti mokytojų kompetencijas STEAM srityje.	Sausio-gruodžio mėn.	STEAM dalykų mokytojai	Mokytojai tobulins kvalifikaciją, domėtis kaip naudoti STEAM metodą, kaip taikyti inovatyvius

				ugdomybų veiklų būdus/metodus. Domėjimas gerėja patirtimi, kaip sukurti ugdomasias aplinkas, kaip organizuoti ugdymą veiklą integruojant STEAM į ugdymo procesą.
1.3.6.	Mokymosi be sienų formų plėtojimas: Pamoka Arnetų namuose „Senieji amatai: keramika ir juostų pynimas“; Pamoka Kėdainių krašto muziejuje „Viena diena Viduramžių mieste“; Pamoka Kėdainių senamiestyje „Miesto žemėlapis“; Geografijos pamoka Šiaulių Botanikos sode; Integruota biologijos, fizikos, chemijos, geografijos bei istorijos pamoka Žuvinto biosferos rezervate;	Vasario mėn. Balandžio mėn. Birželio mėn. Gegužės mėn. Balandžio-gegužės mėn.	D. Jermakovienė Š. Krištanavičiūtė	Bus praplečiamas ugdymo turinys neįprastos veiklos formomis; skatinamas mokinių bendravimas ir bendradarbiavimas; bus integruojamos kelių dalykų temos į vieną. Mokiniai susipažins su kalnų augalais ir jų savybėmis bei apsilankys Šiaulių jaunųjų gamtininkų centre.
1.3.7.	Įgyvendinimas Teachers Lead Tech (TLT) programos.	Nuo vasario mėn. iki 2022 m. gegužės mėn.	Pradinio ugdymo mokytojos	Bus tobulinimas skaitmeninis raštingumas.
1.3.7.	Organizavimas edukacinių renginių STEAM tematika: Užsienio kalbų savaitė „Health. Gesundheit. Здоровье.“, skirta Europos kalbų dienai; 5-8 klasių konferencija.	Rugsėjo mėn. 3–4 savaitės.	Užsienio kalbų mokytojai	Bus organizuota užsienio kalbų savaitė ir konferencija. Mokiniai gilins savo bendrąsias ir dalykines kompetencijas.
2 tikslas. Progimnazijos kultūros, skatinančios lyderystę, partnerystę ir atsakomybę, puoselėjimas, bendruomenės telkimas pokyčiams.				
2.1. uždavinys. Sveikatinimu bei olimpinėmis vertybėmis grįstos bendruomenės ir palankaus socialinio emocinio mikroklimato kūrimas.				
Eil. Nr.	Įgyvendinimo priemonės	Terminai	Atsakingi vykdytojai	Laukiamas rezultatas
2.1.1.	Viktorinos „Olimpionikas“ organizavimas.	Gegužės mėn.	J. Kačinskienė A. Kučmienė	Veikla skatins mokinius domėtis gamtos mokslais, bus praplečiamas

				ugdymo turinys neįprastomis veiklos formomis.
2.1.2.	Renginio „Sveikatos aruodai“ organizavimas.	Spalio mėn.	Progimnazijos bendruomenė	Ugdysis progimnazijos bendruomenės bendradarbiavimas ir bendravimas. Bus kuriama saugi emocinė aplinka ir stiprinama sveikata.
2.2. uždavinys. Modernių ir saugių aplinkų, įgalinančių mokinius siekti sėkmės ir įprasminti mokymąsi, bendrakūra.				
2.2.1.	Konkurso „Mano žalioji palangė“ organizavimas.	Balandžio – gegužės mėn.	J. Kačinskienė, A. Kučmienė, pradinio ugdymo mokytojai	Gražės progimnazijos erdvės.
2.2.2.	Informacinių technologijų klasės pradinių klasių mokiniams įrengimas.	Per metus.	Administracija	Informacinės technologijos pradinių klasių mokiniams atvers naujas galimybes mokytis bei sustiprinti bendruosius gebėjimus. Mokiniai susipažins, kaip tikslingai naudotis kompiuteriais, internetu. Mokysis programavimo ir kitų technologinių naujovių.
2.2.3.	Lauko klasės įrengimas.	Per metus.	Administracija	Atsiras didesnė galimybė pamokoms kitose erdvėse.
2.3. uždavinys. Aktyvus bendruomenės dalyvavimas projektinėje veikloje ir bendradarbiavimo su socialiniais partneriais ir vietos bendruomene stiprinimas.				
2.3.1.	eTwinning projekto „International club STEM“ vykdymas. Vaizdo pamokų organizavimas su Stowarzyszenie Edukacyjne Chrześcijan "Arka" (Wroslovas, Lenkija) mokiniais.	Visus metus.	R. Meškauskaitė	Mokiniai mokysis bendradarbiauti tarptautinėje grupėje. Sužinos apie mokymo technologijas kitose šalyse.
2.3.2.	Dalyvavimas projektuose: Erasmus+ projekte „Code name robot“; eTwinning projektas „STEAMuko	Visus metus.	R. Misiūnienė, R. Meškauskaitė A. Gailiūnienė	Mokiniai tobulins IKT ir anglų kalbos žinias, įgūdžius. Bus plečiamas

	draugai“.			bendravimas ir bendradarbiavimas.
2.3.3.	Progimnazijos veiklų siejimas su visuomenės ir vietos bendruomenės gyvenimu ir aplinka: „Kaziuko mugė“.	Kovo mėn.	Progimnazijos bendruomenė	Bus ugdomas mokinių verslumas.
2.3.4.	Supažindinimas moksleivių su STEAM profesijų karjeros galimybėmis.	Visus metus.	STEAM dalykų mokytojai, mokinių ugdymo karjerai darbo grupė	Bus organizuojami susitikimai su STEAM profesijų atstovais (ekskursijos į tėvų darbo vietas). Bus organizuojamos išvykos, dalyvaujama mokymo įstaigų organizuojamose atvirų durų dienose, populiarinant STEAM studijas, supažindinant su studijų ypatumais ir galimybėmis.
2.3.5.	Dalyvavimas STEAM tematikos mokyklų tinklo veiklose ir projektuose.	Visus metus.	STEAM dalykų mokytojai	Bus siekiama aktyvinti bendradarbiavimą su STEAM tinklo mokyklomis.

VI. 2021 METŲ STEAM VEIKLOS PLANO ĮVERTINIMO IR ATSKAITOMYBĖS FORMOS

1. STEAM plėtotė įtraukta į progimnazijos 2021 m. veiklos planą.
2. STEAM veiklos plano priežiūrą vykdo direktoriaus pavaduotojas ugdymui.
3. STEAM darbo grupė 2021 m. gruodžio mėn. analizuos savo veiklos plano vykdymą, tikslų ir uždavinių įgyvendinimą, vertins ar pasiektas rezultatas atitinka lūkesčius pagal numatytus sėkmės kriterijus (SSGG analizės principu) ir rengs ataskaitą.
4. Bus parengta STEAM veiklos plano įgyvendinimo ataskaita.
5. Po renginių vyks refleksijos su dalyviais, kurių metu bus aptarta kas patiko, ką būtų galima tobulinti.
6. STEAM partnerių įvairovė ir tikslingumas.
7. Aktuali informacija ir vykdomos veiklos STEAM srityje pateikiamos progimnazijos elektroninėje svetainėje adresu www.kedainiuausra.lt.

Planą rengė

2021-01-15

(parašas)

(vardas, pavardė)

