

PATVIRTINTA

Šiaulių „Saulės“ pradinės mokyklos

direktorius 2025 m. kovo 28 d.

įsakymu Nr. V-84

ŠIAULIŲ „SAULĖS“ PRADINĖS MOKYKLOS STEAM UGDYMO STRATEGIJA

I SKYRIUS

BENDROSIOS NUOSTATOS

1. STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) ugdymo strategija (toliau – strategija) reglamentuoja 1–4 klasių mokinių STEAM ugdymo Šiaulių „Saulės“ pradinėje mokykloje (toliau – mokykla) tvarką.

2. Tikslas – ugdyti mokinių STEAM kompetencijas, sudarant lanksčias, įtraukias bei inovatyvias mokymosi sąlygas, plėtojant patyriminį ugdymą ir bendradarbiavimą.

3. Uždaviniai:

3.1. tobulinti mokinių gebėjimus šiuolaikinių technologijų, kūrybingumo srityse.;

3.2. skatinti mokinių kūrybiškumo, komunikacijos, bendradarbiavimo, savęs pažinimo, laiko valdymo kompetencijas;

3.3. kurti lankstų ugdymo procesą organizuojant įvairias edukacijas mokymosi erdvėse;

3.4. atrasti naujų netradicinių aplinkų ir metodų, skatinti ugdymąsi be sienų;

3.5. sudaryti lanksčias sąlygas integracijai ir patirtiniam mokymuisi;

3.6. gerinti mokinių pasiekimus STEAM srityje;

3.7. sudaryti sąlygas kiekvieno mokinio individualiai pažangai pasirinktoje srityje;

3.8. stiprinti neformaliojo švietimo sistemą, patrauklumą, mokinių įsitraukimą;

3.9. skatinti inovatyvias STEAM iniciatyvas bendradarbiaujant su tėvais (globėjai, rūpintojais), socialiniais partneriais;

3.10. skatinti STEAM mokslų prieinamumą įvairių gebėjimų mokiniams.

II SKYRIUS

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. rengiant ugdymo programas atsižvelgiama į formalųjį ir neformalųjį STEAM dalykų (gamtos mokslai, technologijos, matematika, menai) ugdymą;

4.3. ugdymo proceso metu planuojami ir organizuojami STEAM dalykų projektai, mokiniai gali pasirinkti projektines užduotis pagal savo gebėjimus;

4.4. mokant STEAM, 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. mokytojai taiko integruoto mokymo ir mokymosi principus;

4.7. mokytojai mokyklos veiklos tobulinimo grupėse bei metodinėse grupėse bendradarbiauja siekdami išsiaiškinti mokinių poreikius ir interesus;

4.8. mokytojai kartu su mokyklos administracija rengia papildomus su STEAM dalykais susijusius projektus.

III SKYRIUS VERTINIMAS

5. Vertinimas:

5.1. taikomi įvairūs vertinimo metodai: formuojamasis, kaupiamasis, diagnostinis, apibendrinamasis;

5.2. pripažįstami formalieji ir neformalieji pasiekimai;

5.3. mokiniai dalyvauja vertinime, nuolat gauna grįžtamąjį ryšį;

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

IV SKYRIUS DARBUOTOJŲ PROFESINIS TOBULĖJIMAS

6. Mokytojų profesinis tobulėjimas:

6.1. mokytojams suteikiama pagalba, kad jie galėtų organizuoti integruotą STEAM ugdymą, dalyvauti su STEAM ugdymu susijusiuose seminaruose, mokymuose;

6.2. 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 karjeros specialistas, kuris informuoja mokinius apie STEAM karjeros galimybes;

6.5. mokyklos administracija padeda mokytojams planuoti profesinį tobulėjimą ir jį įgyvendinti;

6.6. karjeros ugdymo specialistas, kuris informuoja mokinius apie STEAM karjeros galimybes.

V SKYRIUS

VADOVAVIMAS MOKYKLAI IR MOKYKLOS KULTŪRAI

7. Vadovavimas mokyklai ir mokyklos kultūrai:

7.1. mokyklos vadovai rūpinasi įtraukia kultūra, t. y. metodinių grupių pasitarimų, Metodinės tarybos ir Mokytojų tarybos posėdžių metu, susitikimuose su darbo grupėmis dalijamasi sėkmės ir nesėkmės istorijomis, gerbiamos kolegų idėjos;

7.2. mokykloje suburta „EKO mokyklos vystymo“ darbo grupė, inicijuoja STEAM veiklas, jas planuoja, koordinuoja jų įgyvendinimą, viešina veiklos rezultatus, teikia informacija STEAM School Label platformoje;

7.3. mokyklos vadovai sudaro sąlygas mokytojų bendradarbiavimui;

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

VI SKYRIUS

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 ir pan.);

8.3. tėvai (globėjai, rūpintojai), 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 mokiniams informacijos apie STEAM profesijas;

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

VII SKYRIUS

MOKYKLOS INFRASTRUKTŪRA

9. TEAM ugdymui pritaikyta mokyklos infrastruktūra:

9.1. mokykloje įrengtos erdvės, pritaikytos organizuoti STEAM ugdymą, naudojama kompiuterinė įranga, nuolat pildoma STEAM ugdymui reikalinga įranga;

9.2. mokykloje veikia saugus interneto ryšys;

9.3. mokykla naudojami virtualiais mokymosi ištekliais;

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