



**ŠIAULIŲ „SAULĖS“ PRADINĖS MOKYKLOS  
DIREKTORIUS**

**ĮSAKYMAS  
DĖL „SAULĖS“ PRADINĖS MOKYKLOS STEAM UGDYMO STRATEGIJOS  
PATVIRTINIMO**

2023 m. kovo d. Nr. (1.3.E) V-63  
Šiauliai

Atsižvelgdama į „Saulės“ pradinės mokyklos metodinės tarybos 2023 m. kovo 8 d. posėdžio protokolą (reg. 2023-03-29 Nr. (7.2.E)V3-9,  
t v i r t i n u „Saulės“ pradinės mokyklos STEAM ugdymo strategiją (pridedama).

Direktorė

Erika Masiliauskienė

PATVIRTINTA  
„Saulės“ pradinės mokyklos  
direktorius 2023 m. kovo d.  
įsakymu Nr. (1.3.E)V-

## 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- atrasti formaliojo ir neformaliojo ugdymosi dermę mokantis be sienų, ugdyti mokinių bendrąsias kompetencijas, diegti ugdymosi gyvenimui nuostatas.
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. Taikant 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, mokiniaigali 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: metodinių grupių pasitarimų metu dalijamasi sėkmės ir nesėkmės istorijomis, gerbiamos kolegų idėjos.
  - 7.2. Mokykloje suburta STEAM veiklos darbo grupė, kuri planuoja ir koordinuoja kiekvienų mokslo metų STEAM veiklas. Kiekvienais metais sudaromas STEAM veiksmų planas.
  - 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. STEAM ugdymui pritaikyta mokyklos infrastruktūra:
    - 9.1. Mokyklos įrengta erdvė, pritaikyta organizuoti STEAM ugdymą, naudojama kompiuterinė įranga.
    - 9.2. Mokykloje veikia saugus interneto ryšys.
    - 9.3. Mokykla naudojasi virtualiais mokymosi ištekliais.
    - 9.4. Mokykla skiria finansinių išteklių STEAM ugdymo organizavimui (priemonių įsigijimui, aplinkų atnaujinimui).
-