

Kauno rajono Šlienavos pagrindinės mokyklos STEAM veiksmų planas 2021-2022 m. m.

Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
1. STEAM dalykų mokytojų metodinės grupės veikla	1. STEAM dalykų darbo grupės sudarymas (grupę sudaro gamtos mokslų, matematikos, menų ir technologijų, pradinių klasių mokytojai). 2. STEAM dalykų proceso organizavimo aptarimas darbo grupėje, mokytojų taryboje bei mokyklos taryboje. 3. STEAM dalykų stiprinimo veiksmų plano sudarymas. 4. STEAM dalykų ugdymo proceso organizavimas, vykdymas ir stebėseną.	Mokyklos administracija; STEAM darbo grupės koordinatorius; STEAM darbo grupės nariai	Rugsėjis Mokslo metų eigoje
2. Mokinių STEAM dalykų ugdymosi poreikių pažinimas ir duomenimis grįsto ugdymo įgyvendinimas	1. STEAM dalykų ir integruoto ugdymo organizavimas ir įgyvendinimas: 1.1. Ugdymas įgyvendinamas integruojant bendrojo ugdymo dalykus, neformaliojo švietimo programas. 1.2. Rengiami integruoti STEAM ir kitų dalykų planai, integruojant temas, veiklas ir kita. 1.3. Vykdomi pasirenkamieji dalykai, kurie gali būti iš gamtamokslinio ugdymo srities, informacinių technologijų srities, matematikos, technologijų, menų ar kitų sričių. 1.4. STEAM veiklos vykdomos bendradarbiaujant su mokyklos mokslo ir verslo partneriais. 1.5. Organizuojami, planuojami integruoti STEAM dalykų: 1.5.1. tyrimai, projektai, renginiai; 1.5.2. projektų pristatymai, aptarimai. 2. Inicijuojami ir įgyvendinami STEAM dalykų integraciniai projektai (pagal UP 7 priedą). 3. STEAM dalykai ir STEAM dalykų modulių mokiniams pasiūla (mokinių pasirinkimui): 3.1. Pasirenkamieji dalykai: 3.1.1. Finansinio raštingumo pagrindai;	Mokyklos administracija	Gegužės, Rugsėjo mėnesiais

	3.1.2. Biotechnologijų pažinimas; 3.1.3. CLIL „Įdomioji chemija“; 3.1.4. STEAM „Kuo aš galiu būti?“; 3.1.5. STEAM pradinukui. 3.2. Moduliai: 3.2.1. Tiriamoji matematika; 3.2.2. Uždavinių sprendimo metodai (matematika); 3.2.3. Programavimo pradmenys (3 klasė). 3.3. Neformalus ugdymas: 3.3.1. Virtualus pasaulis (3-4 klasės); 3.3.2. Jaunieji tyrinėtojai (1-4 klasės); 3.3.3. Kūrybinės dirbtuvės (1-4 klasės); 3.3.4. Šachmatai (1-4 klasės); 3.3.5. Menų studija (5-10 klasės); 3.3.6. Gamtos fanai (5-10 klasės); 3.3.8. Kodavimas MicroBit ir Minecraft aplinkose. 3.3.9. Arduino programavimo platforma.		
Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
3. Ugdymo metodų, skirtų mokinių STEAM gebėjimų plėtotei taikymas	1. STEAM dalykų ugdymas vykdomas naudojant projektinę ugdymo(si) veiklą, taikant aktyviojo ugdymo metodus ir priemones: kūrybinį darbą grupėse, vykdant projektus, improvizacijos elementus, eksperimentus, tyrimus mokyklos laboratorijose ir ne tik (pavyzdžiui, gamtoje, mokslinėje laboratorijoje ir pan.), modeliavimą (pamokoje ir po pamokų) dalijimąsi patirtimi ir atradimais, darbo rezultatų pateikimu ir pristatymu; sprendžiant inžinerinių arba realių problemų (t. y. naujų produktų ir (ar) sistemų kūrimas, sprendžiant praktinius žmonių poreikius) tyrimu ir sprendimu individualiai bei grupėje, dalykinės (gamtos mokslų, matematikos, menų ir technologijų) veiklos teorinių žinių įsisavinimu, praktinių ir kūrybinių gebėjimų, būtinų STEAM kūrybiniams darbams atlikti, įgijimu. 2. Ugdymo metodų, skirtų mokinių STEAM gebėjimų plėtotei taikymas integruojant į visas mokyklos veiklos sritis. 3. Esant galimybei, sudaromos sąlygos ugdymą organizuoti srautais, mokinius	Dalykų mokytojai	Mokslo metų eigoje

	konsultuojant specialistams tuo pačiu metu.		
4. Ugdymo turinio mokykloje siejimas su visuomenės gyvenimu ir aplinka	1. STEAM ugdymas – integralus, į kompleksiską tikrovės reiškinių pažinimą, pritaikymą ir problemų sprendimą kreipiantis mokinių gebėjimų ugdymas gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų ir matematikos (STEAM, angl. science, technology, engineering, arts, maths) kontekste. Mokytojai kartu rengia STEAM ir kitų dalykų planus, integruodami temas, veiklas ir kita. Mokytojai kartu dalyvauja, organizuoja, planuoja STEAM renginius, projektų pristatymus, aptarimus. 2. STEAM yra ne vienos srities disciplina, todėl mokykloje ugdymas įgyvendinamas integruojant bendrojo ugdymo dalykus, neformaliojo švietimo programas ir pasirenkamųjų dalykų programas, kurios gali būti iš gamtamokslinio ugdymo srities, informacinių technologijų srities, matematikos, technologijų ar kitų sričių. STEAM veiklos vykdomos bendradarbiaujant su licėjaus mokslo ir verslo partneriais. Dirbant su STEAM dalykais pasitelkiamos įvairių mokslų tyrimo perspektyvos, į tiriamąjį objektą žvelgiama iš įvairių mokslų tyrimo perspektyvų, pasitelkiamos viena kitą papildančios tyrimo metodologijos. 3. STEAM dalykų turinys glaudžiai siejamas su visuomenei aktualiomis temomis ir įgyvendinamas tarpdiscipliniškai per STEAM dalykų pasirenkamas programas, neformalaus ugdymo programas ir visus bendrojo ugdymo mokomuosius dalykus. STEAM pasiekimai aktualizuojami visuomeniniame kontekste atskleidžiant socialinei sričiai kuriamą bendrą naudą. Visuomeniškai aktualių, realių problemų sprendimo pavyzdžiai: 3.1. Vabalų namelio gamyba (technologijos/IGMK, lietuvių k./muzika/matematika); 3.2. Tautinių prijuosčių gamyba ir dekoravimas (GMK/technologijos, matematika/ gamta/chemija/ dailė); 3.3. Mokyklos Botaninio tako aprašo atnaujinimas (biologija/ informacinės technologijos); 3.4. Lankstinuko apie Samylų krašto lankytinas vietas gamyba (Geografija/ lietuvių k. / anglų k./ rusų k./ IT); 3.5. Žalčio rūmų scenografijos kūryba (Technologijos/lietuvių k.); 3.6. Vaizdinės priemonės -dinozaurai gamyba (Pasaulio pažinimas/ matematika/ IT/ dailė/ technologijos); 3.7. Parko maketo projektavimas ir apželdinimas (Pasaulio pažinimas/	Dalykų mokytojai	Mokslo metų eigoje

	dailė ir technologijos/matematika/ inžinerija); 3.8. Saugios mokyklos aprašo kurimas (Pasaulio p. / lietuvių k. / matematika/ dailė ir technologijos); 3.9. Kalėdinių žaisliukų eglutei puošti gamyba (Pasaulio p, / dailė ir technologijos / lietuvių k.); 3.10. Mokomosios medžiagos, kaip išsivysto varlė, ruošimas (Pasaulio pažinimas/ dailė ir technologijos/ lietuvių kalba); 3.11. Katapultų gamyba (Pasaulio pažinimas/ inžinerija/ matematika); 3.12. Miško maketo gamyba (Lietuvių k./matematika/ pasaulio p./ dailė ir technologijos); 3.13. Vaikštančio šuniuko gamyba (Lietuvių k./ matematika/ pasaulio p./ dailė ir technologijos); 3.14. Maketo pavasario tema gamyba (Lietuvių k./ pasaulio p./ dailė ir technologijos); 3.15. Kūrybinis darbo „Sodo ir daržo gėrybės“ atlikimas ir pristatymo sukūrimas (Pasaulio p. / lietuvių k. / matematika/ dailė ir technologijos).		
5. Įrangos panaudojimas mokinių STEAM dalykų ugdymosi poreikiams	1. Mokykloje yra specializuotas fizikos, biologijos ir chemijos kabinetas su laboratorine įranga. Mokykloje nuo 2018 rugsėjo 1 d. įrengtas daugiafunkcinis biotechnologijų centras t. y. įvairios mokymo priemonės, specializuotas laboratorinis stalas, skirtas chemijos, biologijos, fizikos, bioinžinerijos, augalininkystės, mikrobiologijos bandymams, Žalioji klasė ir botanikos sodas. Pradinių klasių STEAM laboratorija. 3D klasė. 2. Mokyklos mokytojai ir mokiniai intensyviai naudoja įvairią laboratorinę įrangą, automatines pipetes, termostatą, autoklavą, mikroskopus, robotus ir jų sudedamąsias dalis, elektronikos komponentus (pvz., „Arduino“) elektronikos valdiklių kūrybai, kompiuterius-planšetes, kompiuterinę įrangą bei kt. Mokyklos kieme įrengta žalioji klasė ir botanikos sodas. 3. Mokyklos mokiniai ir mokytojai lankosi ir naudojami mokyklos partnerių aplinkomis: atlieka bandymus Kauno technologijos universiteto specializuotose laboratorijose, Vytauto Didžiojo universiteto laboratorijose; Lietuvos agrarinių ir miškų mokslų centro: Miškų instituto tiriamųjų darbų mokslinėse laboratorijose; muziejuose ir kitose netradicinėse erdvėse atliekami STEAM dalykų kūrybiniai- praktiniai darbai, projektai, tyrimai. 4. Visuose kabinetuose yra multimedijos, trejuose kabinetuose interaktyvios lentos, viename interaktyvus ekranas ir	Administracija, dalykų mokytojai.	Mokslo metų eigoje

	kitos IT priemonėmis, chemijos, biologijos, matematikos 3D programos ir įrangą, kas sudaro puikias sąlygas dabar ir ateityje plėtoti kokybišką STEAM mokymą, IKT taikymą ir gabių mokinių poreikių tenkinimą tiek pradiniam, tiek pagrindiniam ugdymui. 5. Taip pat ir toliau plėtosime STEAM ugdymui aktualias mokytojų kompetencijas ir kvalifikacijos		
6. Partnerystė su įvairiais socialiniais partneriais STEAM dalykų ugdymo srityse	1. Šlienavos pagrindinė mokykla yra pasirašiusi bendradarbiavimo sutartis su šiais socialiniais partneriais: 1.1. KTU – dėl į STEAM orientuoto ugdymo įgyvendinimo; pagalbos mokytojų metodinei veiklai; kvalifikacijos tobulinimui. 1.2. VDU – dėl pilotinio disporinio projekto „Mano šeimos istorijos Lietuvoje ir pasaulyje“ įgyvendinimo: pagalbos mokytojų metodinei veiklai, kvalifikacijos tobulinimui; 1.3. Kauno r. Švietimo centru – dėl pagalbos mokytojų metodinei veiklai, mokinių pasiekimų gerinimui; 1.4. Maironio lietuvių literatūros muziejumi. Bendradarbiavimas vykdant Muziejaus edukacinius, kultūrinius bei Muziejaus tradicijoms skirtus 2019-2020 metų projektus; 1.5. Kauno r. Garliavos Jonučių progimnazija ir gimnazija. Tęsimas A. Adamkienės labdaros ir paramos fondo globotų mokyklų bendradarbiavimas bei partnerystė, per sportą ir meną ugdant gabius mokinius sąmoningais, pilietiškai aktyviais, puoselėjančiais tradicijas ir tautines vertybes žmonėmis; 1.6. Kauno taikomosios dailės mokykla. Mokyklų bendradarbiavimas ir patirties mainai dėl mokinių mokymosi tęstinumo galimybių sudarymo jų ugdymosi karjerai, pedagogų keitimasis gerąja patirtimi, bendrų metodinių, kultūrinių ir kitų renginių organizavimas; 1.7. Kauno m. Prezidento V. Adamkaus gimnazija. Dėl aplinkosauginio švietimo organizavimo ir efektyvios veiklos Lietuvos EKO mokyklų tinkle; 1.8. Jonavos r. Šveicarijos pagrindinė mokykla. Dėl formaliojo ir neformaliojo ugdymo tęstinumo užtikrinimo, bendruomenių bendradarbiavimo rengiant bei vykdant projektus, organizuojant kultūrinius renginius; 1.9. Lietuvos agrarinių ir miškų mokslų centro: Miškų institutu dėl vertybinių nuostatų ugdymo, siekiant, kad mokiniai perimtų esmines gamtos mokyklų sampratą, kurios padėtų pažinti pasaulį, geriau išnaudoti Lietuvos miškų	V. Ravka, mokyklos partnerių atstovai	Mokslo metų eigoje, pagal poreikį

	mokslo ir studijų gamtamokslinę kompetenciją, ekologinę kultūrą bei sveiko gyvenimo būdo nuostatas; mokinių tiriamųjų darbų atlikimo mokslinėse laboratorijose; 1.10. Kauno marių regioniniu parku – dėl bendrų veiklų ekologinio ugdymo, kultūrinėje ir projektinėje srityse įgyvendinimo, edukacinių erdvių naudojimosi; 1.11. Kauno miškų ir aplinkos inžinerijos kolegija – dėl mokinių karjeros planavimo, bendrų renginių rengimo ir organizavimo. 1.12. Bentley Systems Europe B. V. Filialas. Finansiniai rėmėjai. 2. Dalyvavimas įvairiuose renginiuose kartu su socialiniais partneriais, pavyzdžiui: KTU mokslo festivalyje, Tyrėjų naktys (KTU), Nuotykių dienoje su KTU, projekte „Erdvėlaivis-žemė“ ir kt. 3. Netradicinės tarpdisciplininės veiklos įmonėse: UAB „Elinta“, „DEWBRIDGE“, UAB „Baltec CNC technologines“, UAB „Kauno vandenys“ bei muziejuose ir kitose aplinkose: Kauno oro uoste, saldinių fabrike „Rūta“, skulptoriaus T. Česnulevičiaus dirbtuvėse Druskininkuose („Sūri pamoka“), Geležinkelio muziejuje, Jaunųjų mokslininkų laboratorijoje, „Skinijos“ fabrike ir t. t.	Dalykų mokytojai Dalykų mokytojai	Mokslo metų eigoje Mokslo metų eigoje
7. STEAM dalykų mokytojų kompetencijų tobulinimas	1. STEAM dalykų mokytojų kvalifikacijos tobulinimas numatomas metų eigoje, atsižvelgiant į Ugdymo plėtotės centro, Kauno pedagogų kvalifikacijos kėlimo centro, Kauno rajono Švietimo centro, eTwinning programos ir kitų įstaigų (organizacijų/ projektų) pasiūlymus bei mokyklos poreikius, numatytus strateginiame bei veiklos planuose. 2. Tobulinti STEAM mokytojų kvalifikaciją numatoma: 2.1. Dalyvaujant Erasmus+ projekte „STEAM ugdymo plėtra mokykloje-novatoriškas ugdymas(is)“. 2.2. Inicijuoti ir įsijungti į Lietuvos ir tarptautinius projektus, dalintis gerąja patirtimi su mokyklos, KTU ir STEAM mokyklų bendruomene Lietuvoje ir užsienyje. 3. 2019/20 mokyklos mokytojų dalyvavimas renginiuose, skirtuose STEAM tematikai, STEAM dalykų mokytojų patirties sklaida: 3.1. Dalyvavimas internetiniuose, nuotoliniuose mokymuose, paskaitose, seminaruose, kursuose. 3.2. Dalyvavimas K-12 forume 2019. 3.3. Konferencijos, skirtos STEAM ugdymo plėtrai, mokykloje organizavimas.	Mokyklos pedagogai Ilona Surgautienė Mokyklos administracija Mokyklos pedagogai Mokyklos pedagogai	Mokslo metų eigoje Mokslo metų eigoje Mokslo metų eigoje Mokslo metų eigoje 2019 spalio mėn. 2020 balandžio mėn.

	"STEAM ugdymo praktikos mokykloje".	3 mokyklos mokytojai Erasmus+ projekto darbo grupės nariai	
8. Materialiųjų išteklių pritraukimas STEAM dalykų plėtrai mokykloje	1. STEAM dalykų mokymuisi skirtų priemonių įsigijimas: 1.1. Mokykla naudoja mokinio krepšelio lėšas ir siekia pritraukti daugiau paramos bei specialiųjų lėšų (STEAM) dalykų mokomosios bazės stiprinimui. 1.2. Bentley Systems Europe B. V. Filialas. Blue-bee-bot įsigijimui. 2. Mokslui skirtų išteklių panaudojimas STEAM dalykų ugdymui.	Mokyklos administracija	Mokslo metų eigoje
Kriterijai	Rodikliai	Atsakingi asmenys	Atlikimo terminai
9. STEAM dalykų populiarinimas	1. Mokinių, besimokančių STEAM formaliajame ir neformaliajame ugdyme, stebėseną, pasiekimų fiksavimas, jų pasitelkimas populiarinant STEAM dalykus. 2. 2019-2020 m. mokykloje yra 16 neformaliojo ugdymo užsiėmimų, iš jų 7 STEAM dalykų užsiėmimų: 2.1. 1-4 klasėse: Jaunieji tyrinėtojai, Šachmatai, Kūrybinės dirbtuvės, Virtualus pasaulis. 2.2. 5-10 klasėse: Arduino platforma robotikoje, Menų studija, Gamtos fanai. 3. Mokyklą baigusią mokinių, besirenkančių STEAM mokymosi kryptis, stebėseną vykdoma visus metus, analizuojama ir apibendrinama. 4. Informacija apie mokyklos STEAM veiklą pateikiama: 4.1. Mokyklos internetinėje svetainėje ir facebook paskyroje; mokyklos elektroniniame dienynė; mokyklos tarybos posėdžių metu; mokytojų tarybos posėdžių metu; metodinių grupių posėdžių metu. 4.2. Tėvų susirinkimų metu informuojama apie mokyklos vykdytas(-omas) veiklas. 4.3. Organizuojamos su STEAM dalykais susijusios akcijos, parodos ir kitos veiklos mokykloje.	Mokyklos administracija Mokyklos administracija Asta Skatikienė Ilona Surgautienė Mokyklos administracija Mokyklos pedagogai	Mokslo metų eigoje Birželio, rugsėjo mėn. Mokslo metų eigoje Mokslo metų eigoje

10. Kryptinga mokinių STEAM karjeros projektavimo veikla	1. Karjeros projektavimo, susijusio su STEAM dalykais, veikla su mokiniais: 1.1. 1-8 klasės: Tikslinės edukacinės išvykos, ekskursijos ir kt. 1.2. 9-10 klasės: STEAM dalykų pamokos mokyklos ir KTU laboratorijose; tikslingos edukacinės išvykos ekskursijos, dalyvavimas KTU ir VDU Karjeros dienose, Aukštųjų mokyklų mugėje ir kt. 2. Atsižvelgiant į Ugdymo karjerai veiklos planą, mokytojai dalykininkai ir klasių vadovai supažindina mokinius su STEAM krypties specialybėmis.	Administracija, STEAM dalykų mokytojai, klasių vadovai	Mokslo metų eigoje
11. Įvairių socialinių partnerių, mokyklos bendruomenės narių įtraukimas, pagal savo kompetenciją, dalyvauti mokyklos valdyme	1. Socialinių partnerių įtraukimas į mokyklos valdymo struktūras: 1.1. Mokykla su visais 6 kriterijuje (partnerystė su įvairiais socialiniais partneriais STEAM dalykų ugdymo srityse) minėtais partneriais turi pasirašiusi bendradarbiavimo sutartis, kuriose numatyti abiejų šalių įsipareigojimai. 1.2. Į visus mokyklos veiklos planavimo dokumentus (strateginį planą, veiklos programą, metodinių grupių planus, mėnesio planus ir kt.) yra įtraukiami STEAM plėtotės mokykloje klausimai. 1.3. Mokyklos taryba, administracijos atstovai, mokytojų taryba, mokinių taryba, partnerių atstovai, nuolat aptaria aktualius STEAM įgyvendinimo klausimus. 1.4. Yra numatyti konkretūs tikslai, uždaviniai, atsakingi asmenys už atskirų veiklų įgyvendinimą. 2. Visi mokyklos bendruomenės nariai įtraukiami į mokyklos valdymą. 2.1. Mokytojai: 2.1.1. Po pusmečių vyksta mokytojų tarybos posėdžiai, kuriuose yra aptariami STEAM diegimo mokykloje ir vykdymo klausimai. 2.1.2. Mokyklos einamieji ir strateginiai klausimai aptariami metodinių grupių pasitarimų metu, su mokytojais individualių pokalbių metu. 2.1.3. Aktualūs sprendimai protokoluojami ir įtraukiami į strateginius mokyklos dokumentus. 2.2. Mokiniai: 2.2.1. Mokinių taryba aktyviai dalyvauja įvairių idėjų generavime, diskusijose su mokytojais ir mokyklos administracija, atstovauja mokinių interesus aptariant strateginius mokyklai klausimus. 2.2.2. Mokiniai, įtraukti į mokyklos tarybos sudėtį, aktyviai dalyvauja, diskutuoja sprendžiant aktualius mokyklai klausimus. 2.3. Mokinių tėvai aktyviai dalyvauja, diskutuoja sprendžiant aktualius mokyklai klausimus. 3. Skatinamas skirtingų STEAM dalykų mokytojų bendradarbiavimas		

	mokykloje: 3.1. Mokykloje ugdymas įgyvendinamas integruojant bendrojo ugdymo dalykus, neformaliojo švietimo programas, STEAM ugdymo dalykus ir praktiką. 3.2. STEAM veiklos vykdomos bendradarbiaujant su mokyklos mokslo ir verslo partneriais. 4. Dalyvavimas STEAM tematikos mokyklų tinkluose ir projektuose: 4.1. Dalyvauti STEAM tematikos mokyklų tinkluose ir projektuose. 4.2. Nuolat ieškoti naujų STEAM tematikos tinklų ar projektų.		
12. STEAM veiklos analizės rezultatų panaudojimas mokyklos strateginiam planui ir jo įgyvendinimui tobulinti	1. Vykdyti visų dalykų (ir STEAM dalykų) ugdymo kokybės stebėseną, vertinimą, įsivertinimą. 2. Įgyvendinti žinių ir gebėjimų patikras: 2.1. Vykdyti NEC organizuojamus nacionalinius mokinių patikrinimus 2, 4, 6 ir 8 klasėse, 10 klasės mokinių Pagrindinio ugdymo pasiekimų patikrą. 2.2. Vykdyti Tarptautinius matematikos ir gamtos mokslų tyrimus (TIMSS), skirtus įvertinti 8 ir 4 klasių mokinių gebėjimus. 3. Organizuoti STEAM dalykų žinių ir gebėjimų pritaikymui kultūrinės pažintinės dienos: 3.1. Tyrinėtojų diena (1-4 kl.) 3.2. Patyriminio mokymo(si) diena “Velykiniai atradimai” (1-4 kl.) 3.3. STEAM diena (1-4 kl.) 3.4. STEAM diena „Papuškime medžius žiemai“ (5-10 kl.) 3.5. STEAM projektinė veikla „Mokyklos edukacinių ir rekreacinių erdvių kūrimas“ (5-10 kl; 3 dienos) 4. Naudoti ugdymo kokybės tyrimų, analizių rezultatus STEAM dalykų ugdymo kokybės gerinimui ir plėtojimui, mokyklos strateginio plano, ugdymo plano tobulinimui.		
13. Informacijos apie mokyklos STEAM veiklą ir jos kokybę pateikimas mokyklos bendruomenei, partneriams ir visuomenei bei informacijos sklaida	1. STEAM ugdymo kokybės klausimai svarstomi mokyklos valdymo organuose. Vykdoma STEAM dalykų ugdymo mokykloje nuolatinė stebėseną, analizuojami pažangos rezultatai. 2. Informacija apie mokyklos STEAM veiklą ir jos kokybę pateikiama mokyklos interneto svetainėje, mokyklos facebook paskyroje, elektroniniame dienyne; mokytojų tarybos posėdžių metu; metodinių grupių posėdžių metu; tėvų susirinkimų metu.		

	3. Apie STEAM veiklą mokykloje skelbti žiniasklaidos, televizijos, radijo ir kt. informaciniuose portaluose.		
14. Tarpdalykinio bendradarbiavimo skatinimas neformaliame ugdyme bei organizuojant kultūrinius ir edukacinius renginius STEAM tematika	1. Inicijuoti neformaliojo ugdymo veiklas, skirtas STEAM plėtrai. Mokyklos mokytojai ir mokiniai ketina dalyvauti šiuose tradiciniuose, kultūriniuose-pažintiniuose renginiuose, varžybose, olimpiadose ir kt. renginiuose, susijusiose su STEAM ugdymu: 1.1. STEAM dalykų olimpiados (technologijų, matematikos, chemijos, biologijos, fizikos, gamtos ir kt.) 1.2. Tarptautiniai renginiai: 1.2.1. Informatikos ir informatinio mąstymo konkursas „Bebras“; 1.2.2. eTwinning STEAM projektai; 1.2.3. matematikos, gamtos mokslų konkursas „Kengūra 2020“ 1.2.4. Skaitmeninių knygų skirtukų mainų projektas; 1.2.5. Konkursas „Olympis“; 1.3. Respublikiniai renginiai: 1.3.1. Kūrybinių darbų konkursas „Fizikos bandymai aplink mus“. 1.3.2. Kalėdinių ir naujametinių kompiuterinių atvirukų konkursai. 1.3.3. Aplinkosauginis konkursas „Kita forma“; 1.3.4. Kūrėjų mugė „Maker Faire“; 1.3.5. Nacionalinė aplinkosauginė olimpiada; 1.3.6. Žalioji olimpiada. 1.4. Rajono ir miesto renginiai: 1.4.1. Šachmatų varžybos; 1.4.2. Konkursas „Mes informacinėje visuomenėje“. 2. Inicijuoti ir vykdyti inžinerijos (STEAM dalykų) tarpdalykinius projektus, ugdomąsias veiklas: UP 7 priedas		